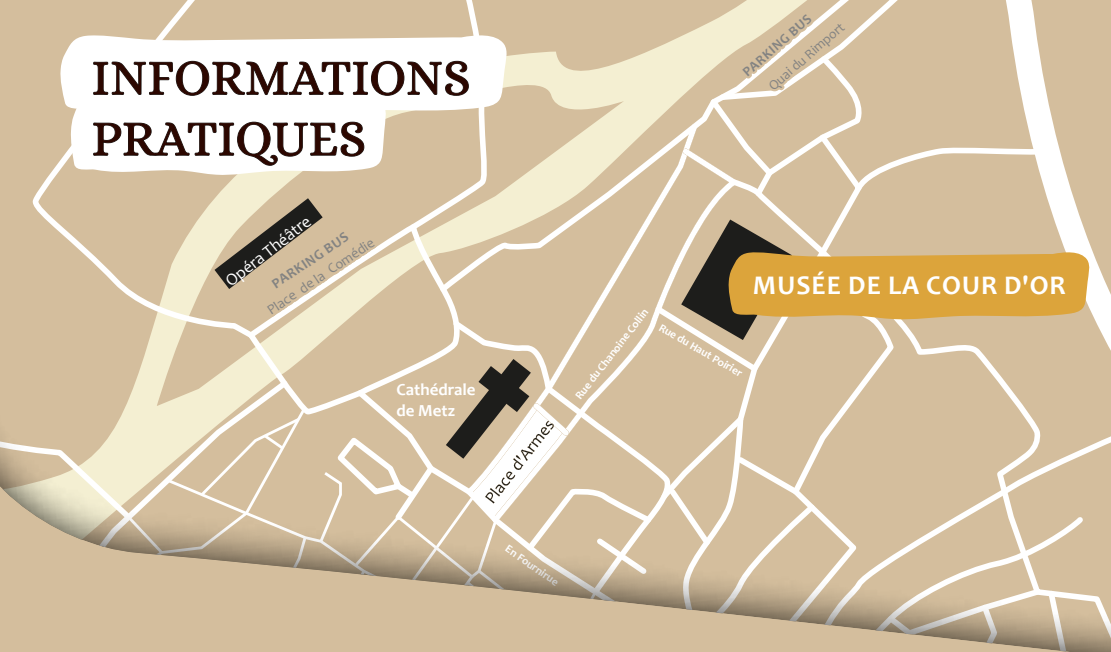


## INFORMATIONS PRATIQUES



MUSÉE DE LA COUR D'OR

## INFORMATIONS / CONTACTS

**COURRIEL :**  
musee-accueil-publics@eurometropolemetz.eu

**SITE DE RÉSERVATION INTERNET :**  
reservation-musee.eurometropolemetz.eu

### OUVERTURE POUR LE PUBLIC SCOLAIRE UNIQUEMENT :

Lundi, mercredi, jeudi et vendredi de 09h00 à 12h45 et de 14h00 à 18h00.  
Début des visites en autonomie à partir de 10h

## TARIFS POUR LES VISITES SCOLAIRES

**VISITE EN AUTONOMIE :**  
**GRATUITÉ**

Dossier pédagogique en fonction de l'activité choisie

**VISITE ENCADRÉE :**  
**30 € PAR CLASSE**

Accueil du groupe par un intervenant et mise à disposition d'un livret par élève

Bibliothèque de recherche accessible sur rendez-vous uniquement :  
<https://musee.eurometropolemetz.eu/fr/bibliotheque.html>

## MUSÉE DE LA COUR D'OR

Musée de La Cour d'Or – Eurométropole de Metz  
2 rue du Haut Poirier – 57000 Metz

**SITE INTERNET :**  
<https://musee.eurometropolemetz.eu/>

**OUVERTURE :**  
Lundi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi et dimanche de 10h00 à 12h45 et de 14h00 à 18h00

**FERMETURE :** Mardi  
**TARIF :** Gratuit pour les individuels

© Musée de la Cour d'Or - Eurométropole de Metz

MUSÉE DE LA COUR D'OR  
EUROMÉTROPOLE METZ

# ÉCOLES

## PROGRAMME DES ACTIVITÉS ANNÉE SCOLAIRE 2024-2025



échanger  
comprendre

apprécier  
imaginer

dessiner

manipuler

Ressourcez-vous au  
**Musée de La Cour d'Or**

## SOMMAIRE

|                                                    |         |
|----------------------------------------------------|---------|
| COMMENT RÉSERVER ?                                 | 4       |
| ACTIVITÉS DANS L'ENSEMBLE<br>DU PARCOURS PERMANENT | 5       |
| PARCOURS DÉCOUVERTE ENCADRÉS                       | 5       |
| ACTIVITÉS DANS LES COLLECTIONS<br>GALLO-ROMAINES   | 6 > 8   |
| ACTIVITÉS DANS LES COLLECTIONS<br>MÉDIÉVALES       | 9 > 11  |
| ACTIVITÉS DANS LES COLLECTIONS<br>BEAUX-ARTS       | 12 > 14 |
| RESSOURCES PÉDAGOGIQUES<br>ENSEIGNANTS EN LIGNE    | 15      |
| INFORMATIONS PRATIQUES                             | 16      |



# COMMENT RÉSERVER ?

Les réservations seront ouvertes à partir du lundi 2 septembre 2024.

Le musée est ouvert lundi, mercredi, jeudi et vendredi pour les scolaires. De 09H00 à 12H45 et de 14H00 à 18H00 pour les visites encadrées, à partir de 10H00 pour l'autonomie.



Que ce soit en autonomie ou en encadré, les réservations se font uniquement par internet via le site du Musée de La Cour d'Or : [reservation-musee.eurometropolemetz.eu](http://reservation-musee.eurometropolemetz.eu)

Dans le menu déroulant du bandeau cliquez sur « je suis : scolaires et enseignants » puis suivez les liens pour remplir votre formulaire standard de réservation.



Toute réservation doit s'effectuer au minimum trois semaines à l'avance.

Il est impératif de réaliser une réservation par classe et par activité. Une fois votre visite validée vous recevrez une confirmation automatique à conserver.

Pour toute question relative au calendrier et à l'organisation des visites, contactez le Service des publics :

[musee-accueil-publics@eurometropolemetz.eu](mailto:musee-accueil-publics@eurometropolemetz.eu)

Les visites encadrées sont payantes au tarif de 30€ par classe\* (accueil du groupe par une médiatrice et mise à disposition d'un livret par élève), celles en autonomie sont gratuites (livrets à imprimer par vos soins) et mise à disposition d'une mallette pédagogique durant la visite pour certaines visites.



L'enseignant reste responsable de sa classe durant toute la durée de la visite.

Les enseignants chargés de mission au Musée de La Cour d'Or répondent à vos questions d'ordre pédagogique par courriel :

[musee-accueil-publics@eurometropolemetz.eu](mailto:musee-accueil-publics@eurometropolemetz.eu)

Chaque année, l'équipe des publics développe des outils et visites pour des besoins spécifiques. N'hésitez pas à nous contacter pour plus de renseignements !



Le parcours de visite et la façade sont en cours de restauration. Nous nous excusons de la gêne occasionnée le cas échéant.

\* Tarif pratiqué pour l'année scolaire 2024-2025 sous réserve de révision en 2025-2026.



## ACTIVITÉS DANS L'ENSEMBLE DU PARCOURS PERMANENT

Le musée propose 32 visites de la maternelle au CM2.  
30 € par visite et par classe.

1) Décrire des animaux au musée

## PARCOURS DÉCOUVERTE ENCADRÉS

2) Comment s'éclairait-on par le passé ?

### JE DÉCOUVRE LE MUSÉE

→ Cycles I, II et III, 1h30, visite encadrée  
Parcours pour une approche globale des collections avec, en fil directeur, la représentation de l'enfant de l'époque gallo-romaine aux Temps modernes.

s'interroger, observer, partager leur point de vue tout au long de cette visite puis mettre en pratique lors d'un atelier.

### NOUVEAU

### LES ANIMAUX AU FIL DU TEMPS

→ Cycles I, II et III, de 1h à 1h30 selon le cycle, visite encadrée  
Parcours à la découverte des animaux sculptés ou peints, de l'Antiquité au XVIII<sup>e</sup> siècle.

### LA LAMPE, UNE IDÉE DE GÉNIE

→ Cycles II et III, de 1h à 1h30 selon le cycle, visite encadrée (autonomie possible)  
De la lampe à graisse à la lampe à huile, ce parcours retrace l'histoire de l'éclairage domestique de la Préhistoire à la fin du Moyen Âge. Par l'observation des lampes en vitrine et leurs reproductions présentes dans la valise pédagogique, les élèves sont amenés à percevoir l'évolution des modes de vie ainsi que la diversité des matériaux employés et des combustibles.

### LA MUSÉOGRAPHIE

→ Cycle III, 1h30 environ, visite encadrée  
Présenter des œuvres, des vestiges archéologiques et historiques relève de la muséographie. Il a fallu choisir des œuvres à exposer, réfléchir à un accrochage, à l'aménagement du circuit, à la signalétique, aux textes explicatifs. Les élèves devront



# ACTIVITÉS DANS LES COLLECTIONS GALLO-ROMAINES

## ÊTRE UN ENFANT À L'ÉPOQUE GALLO-ROMAINE : UNE JOURNÉE AVEC SACER

→ Cycles II et III, 1h30, visite encadrée (autonomie possible)

En compagnie de Sacer, petit garçon gallo-romain, les élèves sont amenés à découvrir les thermes, ainsi que la vie quotidienne et le décor intérieur d'une maison.

## C'EST TOUT ROND

→ Maternelle, 45 min à 1h, visite encadrée

Où se cache la forme ronde dans les salles gallo-romaines ? Par l'observation et une approche ludique, les enfants découvriront : mosaïques, vêtements, bijoux, monnaies, lampes à huile, clefs et serrures.

Propositions d'activités plastiques, de motricité et de maîtrise de la langue en prolongement.

## L'ALIMENTATION EN EAU DE DIVODURUM ET DE SES THERMES

→ Cycle III, 1h30, visite encadrée

Murs, baignoires et bassins, égout collecteur conservés *in situ* permettent aux élèves d'enquêter sur les thermes et de comprendre leur fonctionnement (disposition des salles et rituel du bain, chauffage, approvisionnement et évacuation des eaux).

## LA MAISON GALLO-ROMAINE ET SON DÉCOR

→ Cycle III, 1h30, visite encadrée

Murs *in situ*, portique, stèles, mosaïques, peintures murales et objets archéologiques nous offrent de précieuses indications sur les matériaux, les techniques, les outils et les métiers de l'art de construire et décorer les maisons de cette époque.

## LE REPAS À L'ÉPOQUE GALLO-ROMAINE

→ Cycle II, 1h15 et cycle III, 1h30, visite encadrée

Que mangeaient les Gallo-Romains ? À quoi pouvaient servir les coupelles, amphores, cruches ? Pour quels aliments ou boissons ? Activités : manipulation d'une meule et d'un mortier.

## LIRE ET ÉCRIRE À L'ÉPOQUE GALLO-ROMAINE

→ Cycle II, 1h15, visite encadrée

La lecture de stèles amène à découvrir les supports et les outils de l'écriture. La classe manipule des tablettes de cire, du papyrus, du parchemin et des roseaux pour expérimenter cette autre façon d'écrire.

## JE DÉCOUVRE LES THERMES DE DIVODURUM AVEC CURMILLA

→ Cycles II, 1h30, visite encadrée

Curmilla, héroïne gallo-romaine d'un dessin animé, se prépare pour se rendre pour la première fois aux grands thermes nouvellement construits. Suivons-la pour retrouver *in situ* cet endroit (murs, bassins, décors) et les objets de parure et de toilette qu'elle utilise dans le film.



Écrire avec un style



Sacer savait-il écrire ?



Vasque gallo-romaine



## ACTIVITÉS DANS LES COLLECTIONS MÉDIÉVALES

### LES PLAFONDS PEINTS AU BESTIAIRE

→ Cycles I, II et III, 1h à 1h30, visite encadrée (autonomie possible)

Que nous racontent la sirène, le cerf-poisson, le hérisson, l'aigle, la licorne et bien d'autres ? Ce bestiaire nous invite au dessin et favorise l'imagination.

### ARMES ET ARMOIRIES AU TEMPS DES CHEVALIERS

→ Cycle III, 1h30, visite encadrée

Dans l'hôtel particulier de Philippe Le Gronnais et à partir de sculptures, décors peints et objets archéologiques, abordons le thème

de la chevalerie, comparons les costumes militaires et les armes, observons monture et harnachement, distinguons joutes et tournois, puis initiions-nous à la science des blasons.

### SUR LES TRACES DES MÉROVINGIENS

→ Cycle III, 1h30, visite encadrée

Jouons à l'historien (étude de cartes, frises et textes), à l'archéologue (analyse de tombes) et au conservateur (observation d'objets) pour aborder la fin du monde romain, la vie quotidienne et quelques grands personnages de la période mérovingienne.

### DE LA MUSIQUE CHEZ LES GALLO-ROMAINS

→ Cycle II et III, 1h30, visite encadrée

Tibia double, flûte de Pan, cor, lyre, disque sonore, sistre... agrémentaient de leurs sons les multiples activités quotidiennes des Gallo-Romains. Les instruments se dévoilent à travers l'observation des stèles, la manipulation d'objets et l'écoute musicale.

### ARTISANS ET COMMERÇANTS

→ Cycles III, 1h30, visite encadrée

Comment les marchandises arrivent-elles à Metz à l'époque gallo-romaine ? Les élèves mènent l'enquête sur les commerçants et les artisans grâce aux indices représentés sur les stèles.

### JOURS DE LA SEMAINE ET DIVINITÉS ROMAINES

→ Cycles I et II, 1h15, cycle III, 1h30, visite encadrée

Quel dieu pour quel jour ? À partir des monuments sculptés et de jeux de reconstitution, identifions les sept divinités grâce à leurs attributs, mettons en relation leurs noms avec ceux des jours, puis mémorisons leur emplacement selon la ronde des jours.

### MOSAÏQUES AU CUBE

→ Cycles III - Mathématiques, arts plastiques, histoire, Enseignements Pratiques Interdisciplinaires (EPI), projet 100% EAC, 1h30, visite encadrée

Première visite tournée vers les mathématiques ! Révision du vocabulaire lié au cube et repérage des symétries sur les mosaïques antiques seront au programme tout comme des manipulations de cubes et des dessins de figures par symétrie. De nombreux prolongements à cette visite sont possibles de façon pluridisciplinaire.



Étude de la géométrie au musée

Enquête sur un squelette mérovingien







Histoires autour des plafonds  
aux bestiaires



Des dragons légendaires  
dans les œuvres

## LA VIE QUOTIDIENNE AU MOYEN ÂGE

→ Cycle III, 1h30, visite encadrée

Comment vivait la bourgeoisie messine au Moyen Âge ? Entrons dans leurs demeures et dressons la table devant la cheminée. Animation avec manipulation de vaisselle médiévale authentique.

## ANIMAUX ÉTRANGES AU MOYEN ÂGE

→ Cycle III, 1h30, visite encadrée

Partez à la découverte des serpents, des dragons, des lions, des sirènes... qui ornent plaques boucles, linteaux de portes, chapiteaux de colonnes et clefs de voûte. Percez les mystères des symboles et des légendes qui les entourent.

## HISTOIRE DE LA BELLE DAME DE VERGY

→ Cycles II, 1h15 et cycle III, 1h30, visite encadrée

Le chevalier saura-t-il garder le secret de sa dame ? Il en avait pourtant fait le serment. Images séquentielles, décryptage du langage codé des gestes, mime, textes à bulles nous aident à reconstituer cette histoire très en vogue au Moyen Âge, qui, telle une bande dessinée, se révèle sur les médaillons en ivoire d'un coffret du XIV<sup>e</sup> siècle. Laissons enfin la musique et le chant des troubadours nous charmer par un extrait en vers tiré d'un manuscrit courtois.



Dresser la table au Moyen Âge



# ACTIVITÉS DANS LES COLLECTIONS BEAUX-ARTS

## VOYAGE DANS LES VISAGES DU MUSÉE

→ Cycle I, 40 à 50 mn, visite encadrée

Observons les personnages d'un vitrail, de deux tableaux et d'une sculpture du XIX<sup>e</sup> siècle pour parler des différents éléments qui composent un visage : sourcils, yeux, nez, bouche, oreilles et cheveux. Puzzles, manipulations et memory complètent cette approche.

## DE TOUTES LES COULEURS

→ Maternelles, 45 min à 1h, visite encadrée

Partons sur les traces des couleurs dans un voyage au cœur de différents tableaux du XIX<sup>e</sup> siècle. Couleurs chaudes ou froides, dégradé de couleurs, ressenti, émotions et créativité de l'enfant seront au programme. Propositions d'activités variées en prolongement.



Quelles sont les différentes parties du visage ?

## NOUVELLE FORMULE

### FAITES DES FLEURS !

→ Cycle II et III, 1h15, visite encadrée

Parcours insolite sur les fleurs où l'élève s'intéressera à la sculpture sur pierre, sur bois et la peinture. Puis réalisations collectives devant les œuvres abordées.

### LES ANIMAUX DE LA FERME

→ MS, GS, CP, CE1, 1h à 1h15, visite encadrée

Retrouvons les animaux de la ferme dans différents tableaux. Observons-les, écoutons leur cri, recomposons les familles. Sont-ils recouverts de poils, de plumes ou de laine ?



Trier les couleurs chaudes et froides



Louis XIV, jeune roi.

## LA RENAISSANCE

→ CM, 1h15 à 1h30, visite encadrée

Découvrir différents aspects de la Renaissance à travers le décor intérieur, l'architecture et la peinture. Comprendre les apports de la Renaissance : le développement du portrait, le travail de construction d'une œuvre et la perspective, l'apport de la peinture à l'huile et de la toile. Observations, échanges, dessins et manipulations agrémentent la visite.

## LA LÉGENDE DU GÉANT REPROBUS

→ Cycles II, 1h15 et cycle III, 1h30, visite encadrée

Cherchons, par le jeu des couleurs, des dimensions, des gestes et du mime, à situer différents moments de la vie de Reprobis présents sur ce tableau flamand du XVI<sup>e</sup> siècle. Discernons le sens caché des innombrables et étranges créatures qui peuplent cette toile et rappellent le style de Jérôme Bosch.

SALLE RENOVÉE EN 2024

## LE PORTRAIT PEINT

→ Cycles II et III, 1h15, visite encadrée

Qu'est-ce qu'un portrait ? Un autoportrait ? Quel est le message derrière ce portrait ?

## PORTRAIT DE LOUIS XIV ET ŒUVRES PEINTES DU XVII<sup>e</sup> SIÈCLE

→ Cycle III, 1h30, visite encadrée

La classe enquête sur les différents genres en peinture et analyse le portrait royal au message politique fort. Louis XIV, jeune, pose en roi conquérant et victorieux. **Activités** : dessin, mime avec perruque et cane.

## LA KERMESSE FLAMANDE (XVII<sup>e</sup> SIÈCLE)

→ Cycles I, II et III, 1h30, visite encadrée

Au son de la cornemuse, coiffés comme les personnages, les élèves miment la scène centrale et revivent l'ambiance d'une fête villageoise. **Activités** : dessins et jeux d'observation.

## DEUX FABLES DE LA FONTAINE

→ Cycles II et III, 1h15, visite encadrée

Par l'observation de deux tableaux de J.-B. Oudry, peintre animalier du XVIII<sup>e</sup> siècle, les élèves reconstituent la fable du *Loup et de l'Agneau* et celle du *Renard et de la Cigogne*, sans connaissance préalable des œuvres de La Fontaine.

## LE GLACIER DU GEPATSCH

**NOUVEAU**

→ MS-GS, cycles II et III, 45 min à 1h environ, visite en autonomie uniquement

Peint à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle par Fritz Rabending, le tableau *Le glacier du Gepatsch dans les Alpes de l'Otztal* est une véritable fenêtre ouverte sur le milieu montagnard. De l'emploi de couleurs froides à la naissance des sports d'hiver, en passant évidemment par les questions liées au réchauffement climatique, un vaste dossier pédagogique replace ce tableau dans une approche pluridisciplinaire de la moyenne section au CM2.



Le loup et l'agneau.



Un glacier du XIX<sup>e</sup> siècle.

## RESSOURCES ENSEIGNANTS EN LIGNE



Retrouvez sur notre site internet des ressources pédagogiques téléchargeables autour de grandes thématiques.



### LE VOYAGE À TRAVERS LES COLLECTIONS DU MUSÉE DE LA COUR D'OR

→ CM

Ce dossier pédagogique, aborde la notion de « Voyage » dans sa diversité et sa complexité. Cette thématique se dessine au détour de certaines œuvres picturales des collections du musée : le voyage d'étude et académique, le voyage inspirant, le voyage intérieur, le voyage commercial, en passant par l'orientalisme.

### LE CORPS EN VOLUME

→ CM

Le musée de La Cour d'Or s'invite dans les classes avec cette ressource numérique.

Ce document permet aux enseignants et aux élèves de cycle III de prolonger la visite au musée et de réaliser une approche ponctuelle ou approfondie du traitement du volume à travers un choix d'œuvres.



### LA LUMIÈRE DANS TOUS SES ÉTATS

→ CE-CM

De la lampe à huile au vitrail, en passant par la peinture, ce dossier aborde les différents aspects de la lumière en mêlant approche archéologique (la lampe à huile de l'Antiquité au Moyen Âge), approche plastique et symbolique de la lumière dans les œuvres des collections Beaux-Arts.

Ce dossier peut être exploité du cycle 2 au lycée.