OSEZ LE LOUVRE

MODE D'EMPLOI



LOUVRE

SOMMAIRE

PRÉAMBULE p. 3

AVANT LA VISITE

LE MUSÉE DU LOUVRE :
REPÈRES SPATIAUX ET TEMPORELS p. 6
ALLER AU MUSÉE DU LOUVRE p. 8
QU'EST-CE QU'UN MUSÉE ? p. 10
QUE TROUVE-T-ON AU MUSÉE DU LOUVRE ? p. 12

PENDANT LA VISITE

QUELQUES CONSEILS
POUR UNE VISITE AGRÉABLE p. 18
IDÉES DE PARCOURS DANS LE MUSÉE p. 19
IDÉES D'ACTIVITÉS À PRATIQUER
DEVANT LES ŒUVRES p. 21
- Observer p. 21
- Imaginer p. 22
- Jouer p. 24

APRÈS LA VISITE

RESTITUTION DE LA VISITE p. 28
JEUX p. 30

ANNEXES p. 33

PRÉAMBULE

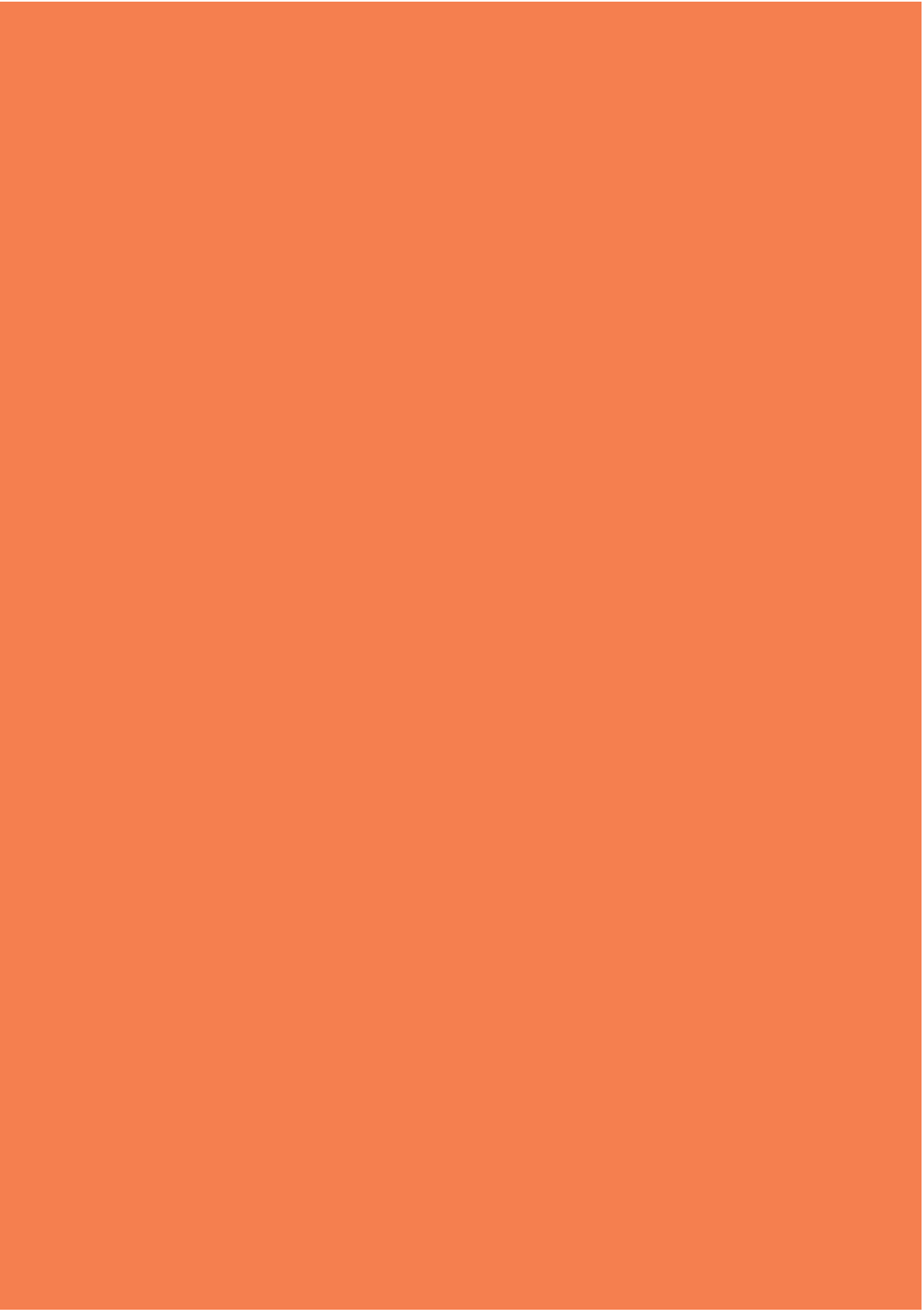
Dès sa création en 1793, le Louvre a été conçu comme un musée ouvert à tous. Aujourd'hui encore, cette ambition est poursuivie au quotidien, avec des équipes dédiées qui se portent au-devant des publics et s'adaptent à certains de leurs besoins spécifiques pour favoriser, par tous les moyens, la rencontre avec les collections.

Les pratiques culturelles et artistiques, ainsi que le contact avec les œuvres, peuvent constituer un levier d'action pour l'appropriation du français, à l'oral comme à l'écrit.

C'est pourquoi le musée du Louvre a élaboré, avec et pour des professionnels, cet outil d'aide à la visite ayant pour vocation d'accompagner les formateurs en langue française qui souhaitent faire de la venue dans ses murs un temps privilégié de pratique du français.

Ces derniers trouveront dans ce document des idées d'activités, des conseils pour accompagner leurs pratiques pédagogiques en amont, pendant et après la sortie.

Loin d'être exhaustif, ce document a pour visée de faire émerger d'autres pistes d'activités et aboutir à de nouveaux usages des espaces muséaux, afin que la culture contribue à lutter contre toute forme d'exclusion sociale générée par la non-maîtrise de la langue.



AVANT LA VISITE

Le musée du Louvre : repères spatiaux et temporels

OBJECTIFS

- Savoir lire un plan et se repérer sur le plan
- Apprendre les mots de repérage et d'orientation
- (Re)connaître des lieux et monuments de Paris
- Acquérir quelques repères dans l'Histoire

MATÉRIEL

- Plan de Paris *(doc. 1)*
- Vues extérieures du musée *(doc. 2 à 4)*
- Les mots du Louvre *(doc. 13)*
- Évolutions du Louvre et de son quartier *(doc. 5)*
- Rois, empereurs et présidents de France *(doc. 6)*

ACTIVITÉS

1. Où se trouve le musée du Louvre ?

1re étape : À l'aide du plan de Paris *(doc. 1)*, faire nommer des éléments connus par les apprenants : tour Eiffel, gares, stations de métro. Il est possible d'utiliser des photographies des lieux emblématiques avec les apprenants débutants pour contourner la difficulté du langage.

2e étape : Faire identifier le musée du Louvre sur le plan puis faire décrire sa position dans Paris, par rapport à ce qui l'entoure.
Ex. : Le Louvre est à côté de la Seine. Le Louvre est au centre de Paris. Le Louvre est au nord de Montparnasse.

3e étape : En binôme ou individuellement, faire écrire à chacun une phrase décrivant la position du musée du Louvre par rapport à un autre repère dans Paris ou en Île-de-France.

2. À quoi ressemble le Louvre ?

À l'aide d'une vue extérieure du musée *(doc. 2)* et de quelques photographies *(doc. 3 et 4)*, faire repérer les différentes parties qui constituent le musée du Louvre.
Utiliser certains mots du Louvre *(doc. 13)* (la Pyramide, une cour, la cour Carrée, le jardin des Tuileries, la Seine, l'arc de triomphe du Carrousel, la rue de Rivoli) pour les placer sur le plan *(doc. 2)*.

3. De quand date le Louvre ? Évolutions et phases de construction du palais

Cette activité a pour objectif d'évoquer ce qu'était le Louvre avant d'être un musée.

1re étape : Montrer une vue actuelle du musée *(doc. 2)* et choisir une vue ancienne *(doc. 5)* pour les faire comparer en posant des questions.
Ex. : Voyez-vous une pyramide sur les deux images ? Le palais est-il plus grand ou plus petit ?, etc.

2e étape : Donner les images des différentes étapes de construction avec leur date et les faire ranger par ordre chronologique, en utilisant les adverbes « avant » et « après ».

3e étape : Demander aux apprenants d'associer l'étape de construction avec le souverain ou président contemporain *(doc. 6)* en comparant les dates.

Le +

Voir les ressources numériques concernant l'histoire du Louvre sur le site : www.louvre.fr/histoire-du-louvre

Aller au musée du Louvre

OBJECTIFS

- Lire un plan de métro
- Prévoir un itinéraire de transport
- Chercher les informations pratiques pour se rendre au musée

MATÉRIEL

- Plan-guide du Louvre *(à télécharger sur louvre.fr)*
- Plan du métro de Paris *(doc. 7)*
- Vues de l'itinéraire du métro au Louvre *(doc. 8 à 11)*
- Imagier du Louvre *(doc. 12)*

ACTIVITÉS

1. Se rendre au musée du Louvre

À l'aide d'un plan de métro *(doc. 7)* et du plan du quartier du Louvre *(doc. 8)*, faire trouver la station de métro à laquelle descendre pour se rendre au musée.
Préparer l'itinéraire pour aller au Louvre en partant de la structure dans laquelle se déroule le cours ou en partant du domicile des apprenants.

2. Accéder au musée du Louvre

1re étape : À l'aide du plan extérieur du musée du Louvre *(doc. 11)*, faire chercher les entrées principales du musée (entrée Pyramide, entrée Richelieu, entrée Carrousel, parking du Louvre).

2e étape : Demander aux apprenants d'imaginer le trajet de quelqu'un du métro à l'entrée du Louvre, ou bien de décrire, à la première personne, son propre itinéraire du métro au musée *(doc. 7 à 11)*.

3. Informations pratiques

À l'aide du plan-guide du Louvre ou du site internet, rechercher des informations pratiques : les horaires d'ouverture et l'ensemble des informations nécessaires à l'organisation d'une visite.

Le +

Travailler la compréhension orale en visionnant la vidéo « Découvrir le Louvre. Louvre mode d'emploi » sur www.louvre.fr/preparer-sa-visite

4. L'accueil au musée

Utiliser le plan-guide du musée et les mots pratiques de l'imagier *(doc. 12)* afin d'identifier les différents espaces d'accueil : la billetterie, les vestiaires, les toilettes, les entrées.

Demander au groupe de former des binômes. Chacun doit poser une question à son binôme afin de demander une information pratique.
Ex. : Où sont les toilettes ? Pouvez-vous me donner un plan du musée ? Je voudrais un ticket pour le musée du Louvre, etc.

Qu'est-ce qu'un musée ?

OBJECTIFS

- Découvrir ce qu'est un musée
- S'exprimer sur le musée
- Connaître les règles du musée

MATÉRIEL

- Photos de lieux et situations muséales *(doc. 14 à 19)*
- Imagier du Louvre *(doc. 12)*
- Les verbes du musée *(doc. 20)*
- Les pictogrammes des règles du Louvre *(doc. 21)*

ACTIVITÉS

1. Qu'est-ce qu'un musée pour vous ?

1re étape : À l'aide de photographies de différents espaces du musée, avec des visiteurs ou non *(doc. 14 à 19)*, interroger les apprenants.
Utiliser les verbes du musée *(doc. 20)*.
Qu'est-ce qu'on voit au musée ?
Au musée, on voit des œuvres, des tableaux, des sculptures, des objets précieux, du doré, des meubles, etc.
Qu'est-ce qu'on fait au musée ?
Au musée, on visite, on apprend, on discute, on joue.
Qui va au musée ?
Tout le monde peut aller au musée, des familles les week-ends, des écoles en sortie scolaire, des touristes qui visitent le musée, des grands-parents avec leurs petits-enfants, etc.

2e étape : Profiter de ce temps pour demander si certains connaissent des musées, à Paris ou ailleurs. En ont-ils visité ? Quels objets ont-ils vus ? Quels souvenirs ont-ils de ces visites ?

2. Que fait-on au musée ?

Faire comparer les activités du musée avec d'autres lieux qui pourraient lui ressembler : une bibliothèque, un magasin, un parc. En quoi ces lieux se ressemblent-ils et s'opposent-ils ?
Au musée, on étudie et on observe, on apprend mais on n'achète pas, on peut discuter mais on ne touche pas, on ne peut pas emprunter comme à la bibliothèque, on ne peut pas courir comme au parc.

3. Les règles du musée

Utiliser les pictogrammes du Louvre *(doc. 21)* pour informer les apprenants sur les règles à respecter au musée. Faire énoncer ce qu'on peut faire au musée (discuter, prendre des photos sans flash, dessiner, échanger, ne pas être d'accord) et ce qu'on ne peut pas y faire.
Utiliser des photographies de différentes situations dans des lieux publics divers afin de comparer ce qu'il est possible de faire ou non dans chaque espace.

Le +

Pourquoi ne peut-on pas toucher dans les musées ?
Les œuvres sont fragiles et ont traversé plusieurs centaines ou milliers d'années. Le musée du Louvre accueille 8 millions de visiteurs par an, si chacun touchait les sculptures, celles-ci s'abîmeraient, seraient usées et noircies.

Que trouve-t-on au musée du Louvre ?

OBJECTIFS

- Découvrir le vocabulaire du musée
- Découvrir les œuvres du musée
- Se repérer dans le temps et l'espace

MATÉRIEL

- Plan-guide du musée
- Imagier du Louvre *(doc. 12)*
- Marqueurs temporels *(doc. 22)*
- Images à placer sur un planisphère *(doc. 23)*
- Planisphère *(non fourni)*

LES QUESTIONS RÉCURRENTES

Est-ce que ce sont les vraies œuvres ? Le Louvre n'expose pas de reproductions. Toutes les œuvres montrées au musée (même *La Joconde*) sont les « vraies » œuvres.

Est-ce qu'un trésor se trouve dans les réserves ? Les œuvres les plus importantes sont exposées dans les salles du musée. On trouve en réserve d'autres œuvres qui peuvent être en mauvais état, en restauration, en attente d'exposition ou d'étude.

Pourquoi les corps sont-ils souvent nus ? Dans certaines civilisations, comme en Grèce antique, on représente les dieux, les déesses et les héros nus, pour montrer leur force et leur beauté. Il ne s'agit pas d'hommes et de femmes ordinaires. Les figures nues dans les sculptures et les tableaux sont des personnages mythologiques, imaginaires.

Est-ce que tout est beau au Louvre ? Tout ce qui est au Louvre est considéré comme de l'art, mais tout le monde n'est pas obligé d'aimer ou de trouver ça beau. Les goûts sont personnels, chacun a le droit d'exprimer son ressenti, même quand il n'aime pas.

Pourquoi y a-t-il tant de sujets religieux ? Beaucoup de tableaux et de sculptures étaient commandés par les pouvoirs religieux (églises, princes, rois) il y a longtemps. À la Révolution, les œuvres d'art ont été déplacées dans les musées, afin que tout le monde puisse venir les admirer.

Est-ce que le Louvre peut vendre ses œuvres ? Non, en France, les collections des musées nationaux ne peuvent pas être vendues ni échangées. Ce n'est pas le cas partout. Aux États-Unis par exemple, les musées peuvent vendre leurs collections.

Pourquoi trouve-t-on des objets du monde entier ? Depuis des siècles, on s'intéresse à l'histoire et à l'Antiquité. Les Européens sont donc allés en Grèce, en Égypte, en Mésopotamie pour chercher des traces des anciennes civilisations. De chaque voyage, ils ramenaient des œuvres et des objets qu'ils avaient trouvés, achetés ou bien parfois volés. Aujourd'hui, certains pays demandent que les objets leur soient rendus.

À qui appartiennent les œuvres du musée du Louvre ? Les œuvres du musée sont publiques, c'est-à-dire qu'elles appartiennent à tous les citoyens français.

ACTIVITÉS

1. Les collections du musée

Au musée du Louvre, les œuvres sont classées en collections : peintures, antiquités grecques, arts décoratifs... Chaque collection est représentée par une couleur différente sur le plan du musée.

1re étape : À l'aide du plan du Louvre, faire repérer le nombre d'étages, ainsi que les différentes entrées du musée.

2e étape : Interroger sur les couleurs présentes sur le plan. Qu'est-ce que chaque couleur évoque pour les apprenants (hors contexte muséal) ? Sur ce plan, à quoi servent les couleurs ? Si les apprenants sont débutants, simplement expliquer que les œuvres sont rangées par groupes.

3e étape : Prendre quelques images du *doc. 23* (ou utiliser les cartes du jeu des 7 familles, *doc. 37*). Pour chaque image, demander de quoi il s'agit (tableau, sculpture), le matériau (en s'aidant de l'imagier), la taille présumée et ce qui est représenté. À partir de ces informations, demander au groupe à quelle couleur du plan il l'associerait. L'exercice a pour but de créer une discussion, non de trouver la collection correspondant à l'œuvre.

4e étape : Selon le niveau du groupe, inscrire sur des papiers le nom des 7 collections du musée et demander aux participants s'ils connaissent certains mots. Reprendre les images montrées précédemment : à quelle collection pourraient-elles appartenir ?

2. Les collections dans le temps

1re étape : Utiliser une frise chronologique vide et demander aux participants s'ils ont des repères dans le temps, des dates importantes pour eux.

2e étape : Faire placer ces dates sur la frise. Placer également quelques dates écrites sur les étiquettes *(doc. 22)* qui vous paraissent importantes.

3e étape : Faire placer quelques œuvres (utiliser les photos ou bien les cartes de jeux) du Louvre pour montrer la grande diversité d'époques.

3. Les collections dans l'espace

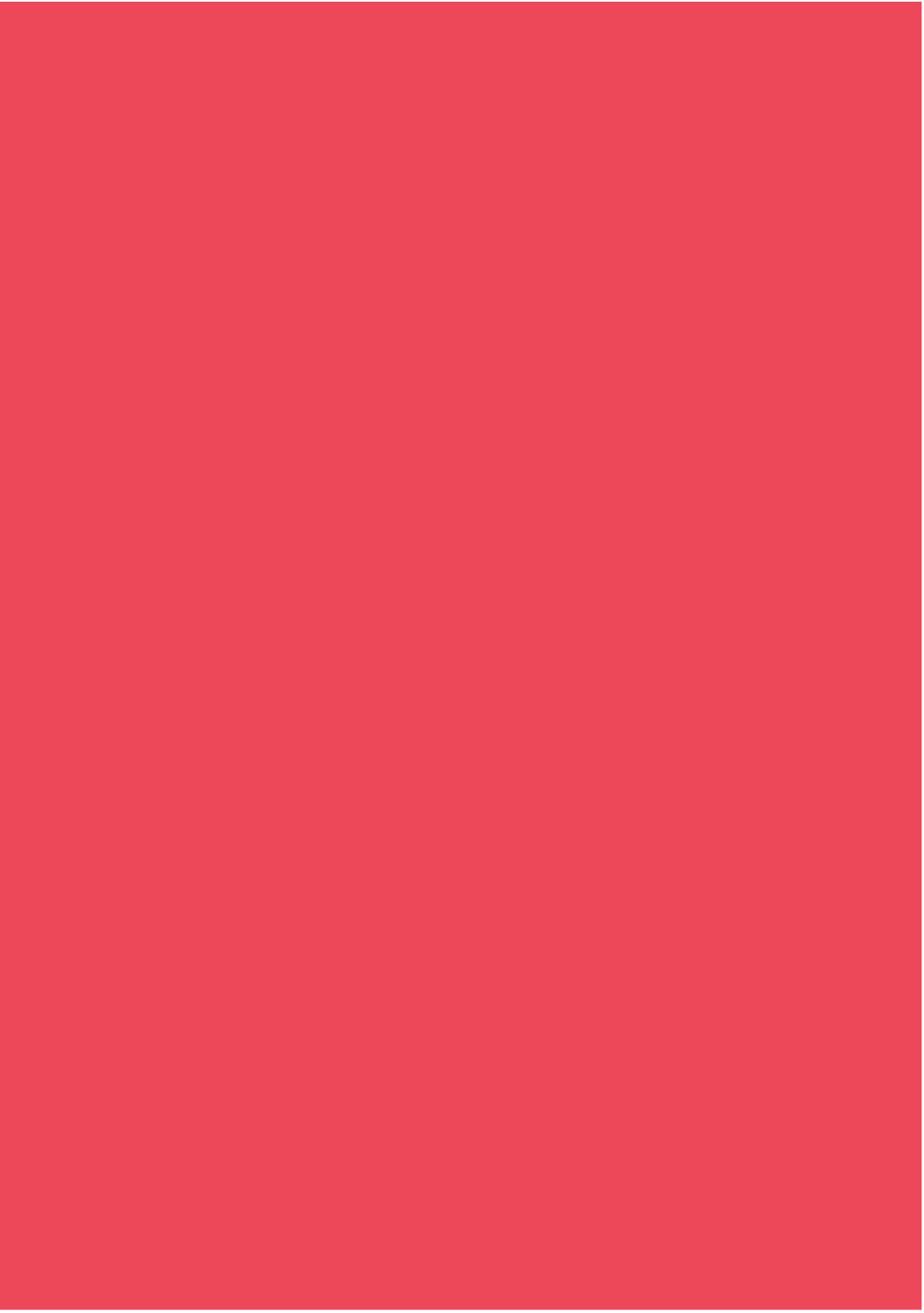
1re étape : Montrer une carte du monde. Demander aux participants de montrer les pays, les régions ou villes qu'ils connaissent sur cette carte.

2e étape : Faire placer les pays, les régions ou les villes qui sont des repères pour les apprenants.

3e étape : Faire placer les images du *doc. 23* sur la carte pour montrer d'où viennent les collections du Louvre.

À vous de voir

Vous pouvez présenter les œuvres en amont de votre venue au Louvre et même choisir le parcours avec vos apprenants (attention de prendre en compte l'emplacement des œuvres proposées afin que l'itinéraire soit réalisable une fois sur place). Ou bien vous pouvez ne pas présenter d'œuvres avant la visite afin de garder la « surprise » et privilégier les activités une fois sur place.



PENDANT LA VISITE

Quelques conseils pour une visite agréable

- Anticiper les temps de trajet et d'attente à l'entrée du Louvre.
- Prendre le temps avant de commencer la visite : déposer les affaires aux vestiaires, privilégier un temps pour aller aux toilettes, chercher un plan du musée. Ces temps peuvent faire l'objet d'exercices pratiques pour les apprenants.
- Revoir ensemble les règles du musée ainsi que les droits des visiteurs.
- Ne pas hésiter à encourager la photographie (sans flash).
- Rester vigilant à l'attention du groupe : veiller à parler en face du groupe et non pendant les moments de mouvement entre deux espaces.
- Ne pas être trop ambitieux : il est préférable de revenir plusieurs fois au musée plutôt que d'effectuer une visite trop dense. Voir 5 ou 6 œuvres est amplement suffisant pour une première visite.
- Être attentif aux choix et aux envies du groupe. Ne pas hésiter à s'arrêter lorsque l'attention du groupe semble être retenue par une œuvre, même si ce n'était pas prévu.
- Privilégier le dialogue entre les membres du groupe. C'est en étant actifs que les participants retiendront le mieux. Par ailleurs, il n'est pas nécessaire de connaître l'histoire de l'art pour accompagner son groupe dans le musée. Faire quelques recherches sur les œuvres suffit amplement. On peut même imaginer que les questions qui sont posées feront l'objet de recherches collégiales à la suite de la visite.
- Prendre garde à l'affluence au musée du Louvre : s'il s'agit d'une première visite pour le groupe, on ne peut sans doute pas éviter de montrer *La Joconde*. Mais attention, l'aile Denon est l'aile la plus fréquentée et se prête peu aux jeux ou discussions in situ.
- Prévoir un lieu de rendez-vous sous la Pyramide en cas d'égarement pendant la visite.
- Vérifier systématiquement l'ouverture des salles avant la visite : www.louvre.fr/horaires-et-tarifs/calendrier-d-ouverture-des-salles

Idées de parcours dans le musée

Dans la pochette « Pendant la visite », nous vous proposons deux visites « clés en main » testées et approuvées par nos relais, en espérant qu'elles vous donnent l'envie ensuite de bâtir la vôtre sur mesure pour vos apprenants.
Avec chacune de ces visites est proposée une fiche d'activités pour les apprenants, qui leur permettent de se familiariser avec des consignes qu'ils retrouveront notamment dans des documents administratifs.

OBJECTIFS

- Visiter et découvrir le musée du Louvre
- Observer et s'exprimer sur ce qu'on voit

MATÉRIEL

- Visites clés en main pour le formateur *(doc. 24 ou 26)*
- Fiches d'activité pour les apprenants *(doc. 25 ou 27)*
- Stylos, crayons pour chaque apprenant

LES VISITES CLÉS EN MAIN

« **Les chefs-d'œuvre** » *(doc. 24 et 25)*

- La salle du Manège
- La *Victoire de Samothrace*
- La galerie d'Apollon
- La Grande Galerie
- *La Joconde*
- *Les Noces de Cana*
- *La Liberté guidant le peuple* (option)
- *Le Radeau de la Méduse* (option)

« Le corps en mouvement » *(doc. 26 et 27)*

- La cour Marly : *La Seine* et *Neptune*
- *Vénus Callipyge*
- Les Coureurs
- *Milon de Crotone*
- *Mercure*
- L'envol et la course : salles 31 et 32
- Les héros de la cour Puget

Idées d'activités à pratiquer devant les œuvres

Vous trouverez ci-dessous quelques idées à mettre en œuvre lors de vos parcours de visite. À titre d'exemple, une série d'activités est proposée autour de l'œuvre *Milon de Crotone* dans la fiche du *doc. 28*. L'ordre des activités n'est pas établi. À vous de choisir ce qui vous semble le plus approprié.

Observer

OBJECTIFS

- Regarder
- Décrire
- Exprimer ses ressentis et ses goûts

MATÉRIEL

Ces activités ne nécessitent pas de matériel spécifique.

ACTIVITÉS

1. Faire décrire ce que l'on voit

Observer l'œuvre qui se trouve devant le groupe et poser aux apprenants des questions afin de les faire réagir.
Préférer au départ des questions fermées plutôt que trop ouvertes, cela peut faciliter la prise de parole.
Ex. : Est-ce que la scène se déroule en extérieur ou en intérieur ? Est-ce un homme ou une femme ? Que fait le personnage ? Est-il en train de marcher, de travailler, de danser ? Quelles sont les couleurs que vous voyez ? Combien de personnages comptez-vous ?

2. Mimer

Avec un groupe maîtrisant mal le français, ne pas hésiter à passer par le mime et l'expression corporelle pour faire décrire ou évoquer des sentiments.

3. Exprimer ce que l'on ressent

Une fois que la scène a été décrite et que le groupe s'est approprié l'image, on peut poser des questions sur ce que l'on perçoit du tableau.
Ex. : Est-ce un tableau triste ou joyeux ? Le personnage vous fait-il peur ? Est-ce que les couleurs vous plaisent ?

Imaginer

OBJECTIFS

- S'approprier les œuvres du musée
- Exprimer son avis, son opinion

MATÉRIEL

Ces activités ne nécessitent pas de matériel spécifique.

ACTIVITÉS

1. Donner un nom à l'œuvre

Demander à chaque participant de réfléchir au nom ou au titre qu'il pourrait donner à l'œuvre. Ceux qui le souhaitent peuvent ensuite l'énoncer à voix haute.
L'activité peut être réalisée en binôme ou en petit groupe.

2. Raconter l'histoire

En posant des questions, faire raconter aux participants l'histoire que pourrait illustrer l'œuvre.
Ex. : Qui est-ce ? Où est-on, à quelle époque, à quelle saison, à quelle heure de la journée ? Quel âge a le personnage ? Quel est son caractère ?
Dans un second temps, il est possible de raconter la véritable histoire de l'œuvre.

3. Jeu de rôles

Les participants sont par 2 ou 3, ils doivent imaginer le dialogue entre les personnages de l'œuvre et le jouer s'ils le souhaitent.

4. Imaginer pourquoi l'artiste a fait cette œuvre

Questionner le groupe. L'œuvre sert-elle à décorer ? Ou bien à mettre en valeur quelqu'un, à illustrer une idée, à faire ressentir quelque chose, à dénoncer, etc. ?

5. « Si j'étais »

Demander aux participants de s'imaginer être les différents acteurs qui ont traversé l'histoire du tableau. Imaginer le ressenti, les raisons, les remarques de chaque acteur.
Ex. : Pourquoi l'artiste a-t-il choisi ce modèle, ce format, ce matériau ? Comment le modèle était-il avec le peintre, a-t-il aimé le résultat ? Pourquoi la personne a-t-elle commandé cette œuvre ? Qu'a-t-elle demandé précisément à l'artiste ? Pourquoi l'œuvre est-elle exposée ici ?
(cf. 5/ de la fiche d'activité Milon de Crotone, *doc. 28*).

6. Imaginer sa propre mise en scène

Selon le thème abordé, demander aux participants comment eux représenteraient par des mots ou par le mime l'amour, le pouvoir, la force physique, l'orgueil, etc. (cf. 6/ de la fiche d'activité Milon de Crotone, *doc. 28*).

Jouer

OBJECTIFS

- Se familiariser avec l'espace muséal
- Jouer pour dépasser ses idées reçues sur le musée

MATÉRIEL

- Feuilles et crayons
- Appareils photo ou portables
- Photos de détails d'œuvres choisies
- Mots à préparer avant la visite

ACTIVITÉS

1. Devinettes

1re étape : Dans un espace limité du musée, diviser les apprenants en groupes et donner une consigne simple à chaque groupe.
Ex. : Trouvez l'œuvre qui représente un oiseau, trouvez l'œuvre qui représente une famille, trouvez l'objet qui est doré, etc.

2e étape : Demander aux participants de revenir au point de rendez-vous avec la photographie de l'œuvre. Il est possible de demander aux participants de dessiner l'œuvre rapidement ou encore de recopier le cartel.

3e étape : Chaque groupe écrit 3 ou 5 mots qui décrivent ou identifient l'œuvre choisie.

2. Choisir une œuvre

1re étape : Les apprenants, individuellement ou par groupe de 2, doivent choisir une œuvre dans un espace limité.

2e étape : Ils choisissent 1 mot qui décrit l'œuvre selon eux et l'énoncent aux autres afin que ceux-ci trouvent l'œuvre concernée.

Variante : Les participants photographient un détail de l'œuvre choisie que les autres vont devoir retrouver.

Variante bis : Les participants miment ou dessinent l'œuvre choisie.

3. Retrouver des détails

Distribuer des images de détails d'œuvres que les participants doivent retrouver dans l'espace.

4. Dis-moi des mots

Préparer en amont des mots pour chaque œuvre montrée pendant la visite.

1re étape : Distribuer les mots à un apprenant. Il en prend connaissance et doit faire avec ces mots des phrases simples, afin de décrire l'œuvre.
Ex. : Mots distribués : femme / miroir / danse.
Phrases effectuées : C'est une femme. Elle tient un miroir. La femme danse.

2e étape : Les mots sont distribués à tous les participants. Ils doivent ensemble recréer une histoire ou une description de l'œuvre.

Variante : Parmi une sélection de mots, les participants en choisissent 3 qui évoquent l'œuvre pour eux.

5. Prendre la pose

Le groupe est debout devant l'œuvre, il la regarde.
Puis chacun prend une pose qui évoque l'œuvre. Ensuite, chacun fait un son qui la suggère. Et, enfin, donne un mot.
Ne pas hésiter à faire photographier les temps de pose par les apprenants afin de les utiliser lors d'une restitution après la visite.



APRÈS LA VISITE

Restitution de la visite

OBJECTIFS

- Restituer son expérience de visite
- Exprimer son impression
- Garder une trace, un souvenir de la visite

MATÉRIEL

- Mon musée rêvé *(doc. 29)*
- Planche d'images *(doc. 30)*
- Ma visite au Louvre *(doc. 31)*
- Les verbes du ressenti *(doc. 32)*
- Les mots du Louvre *(doc. 13)*
- Reproductions d'œuvres du Louvre *(doc. 39)*

ACTIVITÉS

1. Mon musée idéal

Utiliser le *doc. 29*, faire des copies et en distribuer une à chaque participant. Les participants doivent coller sur cette feuille plusieurs œuvres qu'ils ont aimées pendant leur visite ou tirées du *doc. 30*, avec le titre qu'ils souhaitent leur donner.

Variante : Les apprenants peuvent aussi rajouter des œuvres contemporaines ou issues d'autres musées, qu'ils n'ont pas vues au Louvre mais qu'ils aimeraient avoir dans leur musée idéal.
Ils peuvent aussi nommer le musée comme ils le souhaitent.
À l'oral, ou à l'écrit selon le niveau, il peut être possible d'expliquer son choix et la disposition des œuvres les unes à côté des autres.

2. Mon souvenir

Chacun colle la photo qu'il souhaite conserver comme souvenir de cette journée sur le *doc. 31*, en écrivant dessous ce qu'il veut.
Cela peut s'inclure dans un projet plus ambitieux d'un cahier des sorties culturelles de l'année.

3. « Pour moi, le Louvre c'est... »

Chacun écrit sur une feuille « Pour moi, le Louvre c'est... » et colle à la suite le verbe qui résume son idée du Louvre *(doc. 32)*.

4. Les mots du Louvre

À l'aide des mots du Louvre *(doc. 13)* et des reproductions d'œuvres *(doc. 39)* ou même des photos de votre visite, multiplier les activités de liaison d'un mot avec une image, de description d'image, etc.

5. Se mettre en scène

Si une thématique particulière a été abordée, il est possible de poursuivre avec un atelier de création artistique. Par exemple, se mettre en scène dans un portrait individuel ou de groupe.

Étape n° 1 : Réaliser une séance photo pendant laquelle chaque apprenant choisit la composition, la pose, en s'inspirant des œuvres du Louvre.

Étape n° 2 : Une fois la photo imprimée, elle est découpée et collée sur une feuille que les apprenants vont décorer pour créer leur portrait idéal.

Jeux

OBJECTIFS

- Jouer avec les œuvres pour mieux se les approprier

MATÉRIEL

- Le jeu des 7 familles *(doc. 37)*
- Le Défi Louvre *(doc. 38)*

ACTIVITÉS

1. Le jeu des 7 familles *(doc. 37)*

Se joue de 2 à 7 joueurs
Pour tout niveau
Le but est de former des familles
Chaque famille est composée de 4 membres : l'homme, la femme, l'animal, la nature.
Distribuer 6 cartes à chaque joueur. L'un après l'autre, les joueurs demandent à la personne de leur choix une carte qu'ils souhaitent obtenir. Si la personne a la carte, elle la donne, si elle ne l'a pas, le joueur pioche une carte et passe son tour.
Ex. : Dans la famille « Antiquités égyptiennes », je voudrais la carte « homme ».

2. Le Défi Louvre *(doc. 38)*

Se joue de 2 à 6 joueurs
Niveau intermédiaire à niveau avancé
Il s'agit d'un jeu de bataille. Le but est de remporter le plus de cartes
On distribue 6 cartes à chaque joueur.
Les joueurs choisissent une carte dans leur jeu pour mener la bataille.
Le joueur qui commence choisit une caractéristique de l'œuvre qu'il estime forte (âge par exemple). Il en énonce la valeur aux autres joueurs.

Les autres joueurs regardent leur carte et énoncent chacun leur tour (dans le sens des aiguilles d'une montre) la valeur de la caractéristique.
Le joueur qui a la caractéristique la plus forte remporte la manche et a le droit de choisir la caractéristique de la carte lors de la manche suivante.
Bonus : Si un joueur a une carte « Bonus célébrité », c'est lui qui choisit la caractéristique.
Joker : Le joueur qui a la carte « Pyramide » l'emporte à tous les coups.

Dans un second temps, lorsque les participants se sont familiarisés avec ces images, on peut imaginer de nouveaux jeux. Voici quelques jeux auxquels nous avons pensé, mais bien d'autres sont à créer :

1. Imaginer (avec toutes les cartes)

Distribuer 6 cartes à chaque joueur.
Un joueur (le maître du jeu) dit 1 mot ou 1 phrase en rapport avec l'une de ses cartes. Il pose sa carte face cachée devant lui.
Les autres joueurs cherchent une carte dans leur propre jeu qui fait penser à la phrase ou au mot énoncé. Ils la posent face cachée devant eux.
Le maître du jeu ramasse les cartes posées sur la table par les joueurs, les mélange et les étale face visible.
Les autres doivent retrouver la carte du maître du jeu.

2. Du plus vieux au plus jeune (avec les cartes du Défi Louvre)

Chacun leur tour, les joueurs piochent une carte et la placent sur une ligne du temps dans l'ordre chronologique.

3. Deviner (avec toutes les cartes)

Le but est de faire deviner la carte en utilisant des mots ou en la mimant.
Ce jeu nécessite d'avoir déjà découvert les cartes au cours d'un jeu précédent.

4. Qui est-ce ?

Sélectionner une dizaine de cartes montrées aux participants et connues d'eux.
1re possibilité : Un joueur choisit une carte, les autres doivent lui poser des questions auxquelles il ne répond que par oui ou par non pour la faire découvrir.
2e possibilité : Un joueur choisit dans sa tête une des œuvres qui est sur la table et commence à la décrire. Les autres doivent deviner de laquelle il s'agit.

5. Qui a ? (avec toutes les cartes)

On pose les cartes face aux joueurs sur une table. Un des participants ne joue pas, il donne les consignes.
Ex. : Trouvez une œuvre qui a du vert / un bijou / des ailes / qui représente une femme / un animal, etc.
Le joueur qui l'emporte est celui qui a le plus de cartes à la fin du jeu.

6. Ses goûts

Grâce à ces cartes, on peut aussi lancer des discussions plus larges. On peut demander à chacun de choisir le personnage qu'il préfère, celui qui est le mieux habillé, celui qui a le plus beau sourire, celui qui a les plus belles couleurs, etc.

7. Ressemblances / Différences

Par groupe, choisir une carte que l'on décrit avec quelques mots. Ensuite, la confronter aux images des autres participants et énoncer ce qui est similaire et ce qui diffère dans chaque image.

ANNEXES

POCHETTE AVANT LA VISITE

Doc. 1 Plan de Paris
Doc. 2 Plan extérieur du Louvre
Doc. 3 Vue aérienne du Louvre
Doc. 4 Vue de la Pyramide
Doc. 5 Évolutions du Louvre et de son quartier
Doc. 6 Rois, empereurs et présidents de France
Doc. 7 Plan du métro de Paris
Doc. 8 Plan du quartier du Louvre
Doc. 9 Vue de la station de métro Palais-Royal
Doc. 10 Vue de la Pyramide sous le passage Richelieu
Doc. 11 Plan du Louvre avec les différentes entrées
Doc. 12 Imagier du Louvre
Doc. 13 Les mots du Louvre
Doc. 14 La Grande Galerie
Doc. 15 Les salles Charles-X
Doc. 16 Les appartements Napoléon-III
Doc. 17 Public au musée
Doc. 18 Public au musée
Doc. 19 Visite-conférence
Doc. 20 Les verbes du musée
Doc. 21 Pictogrammes des règles du Louvre
Doc. 22 Marqueurs temporels
Doc. 23 Sélection d'images à placer sur un planisphère

POCHETTE PENDANT LA VISITE

Doc. 24 Visite clés en main « Les chefs-d'œuvre »
Doc. 25 Fiche d'activités « Les chefs-d'œuvre »
Doc. 26 Visite clés en main « Le corps en mouvement »
Doc. 27 Fiche d'activités « Le corps en mouvement »
Doc. 28 Fiche d'activités sur le *Milon de Crotone* de Puget

POCHETTE APRÈS LA VISITE

Doc. 29 Mon musée rêvé
Doc. 30 Planche d'images
Doc. 31 Photo souvenir
Doc. 32 Les verbes du ressenti
Doc. 33 Les adjectifs qualificatifs
Doc. 34 Les adjectifs du ressenti
Doc. 35 Fiche d'activités après la visite « Les chefs-d'œuvre »
Doc. 36 Fiche d'activités après la visite « Le corps en mouvement »
Doc. 37 Jeu des 7 familles
Doc. 38 Défi Louvre
Doc. 39 Reproductions d'œuvres du Louvre
Doc. 40 Références des œuvres reproduites dans les documents

LOUVRE

En couverture : Palais du Louvre, cour Napoléon © Musée du Louvre, dist. RMN – Grand Palais / Olivier Ouadah
Impression : Geers Offset, septembre 2017