



ATELIERS DISPONIBLES pour les scolaires

<u>Atelier 1 : Avec la plume de Bonaparte</u>
<u>Atelier 2 : Joue avec Napoléon ! (Jeux de société)</u>
<u>Atelier 3 : Chasse au trésor</u>
<u>Atelier 4 : Jeux de piste</u>
<u>Atelier 5 : Créé ton expo tempo</u>
<u>Atelier 6 : Autour de l'œuvre : recherche, décris, devine</u>
<u>Atelier 7 : Parcours découverte avec un questionnaire</u>
<u>Atelier 8 : Napoléon en chanson !</u>
<u>Atelier 9 : 1 texte – 1 œuvre – 1 musique</u>
<u>Atelier 10 : Musée en musique(s) !</u>

Lieu : l'ancienne chapelle dans le musée et l'exposition permanente

Encadrement: les médiatrices du musée, les professeurs, les accompagnateurs

Intégration au PEAC des élèves:

- La découverte d'objets patrimoniaux très variés dans un édifice devenu musée, l'ancienne école militaire où le jeune Bonaparte commença sa formation à 10 ans ;
- L'acquisition de connaissances pour s'approprier des repères culturels, construire son jugement et favoriser l'esprit critique afin de comprendre cet héritage napoléonien.

Objectifs pédagogiques dans les ateliers :

- Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués ; développer son jugement : penser par soi-même et avec les autres
- Coopérer et mutualiser, agir individuellement et collectivement
- Analyser et comprendre des documents

- Mobiliser des repères historiques et géographiques
- Conduire des démarches historiques et des argumentations
- Pratiquer différents langages en histoire et en géographie
- Contextualiser des documents et prendre du recul, s'interroger sur les sources

Socle commun de connaissances, de compétences et de culture pour les cycles 2-3-4:

- Comprendre pour penser et s'exprimer communiquer, argumenter (domaine 1)
- Méthodes et outils pour apprendre (domaine 2) : comprendre et respecter des consignes, identifier et résoudre des situations, analyser ses erreurs, mémoriser, s'organiser
- Formation de la personne et du citoyen (domaine 3) : tolérance, respect des autres, respect des règles, responsabilité, coopération, prise d'initiative, évaluation des conséquences
- Représentation du monde (domaine 5): repères dans le temps, découverte d'une période historique, des éléments clés de la période, des expressions artistiques qui s'y rapportent

Atelier 1 : Avec la plume de Bonaparte

Objectif : Les élèves écrivent à la plume et à l'encre à la manière de Napoléon Bonaparte à l'école de Brienne.

Option 1 : Réécriture d'un texte (premiers articles du Code Civil)

Option 2 : Travail d'écriture d'un courrier avec des conditions imposées : narrateur – destinataire – mot à placer. Puis écriture de la lettre à la plume.

Niveaux : Cycles 2-3-4 - Lycée

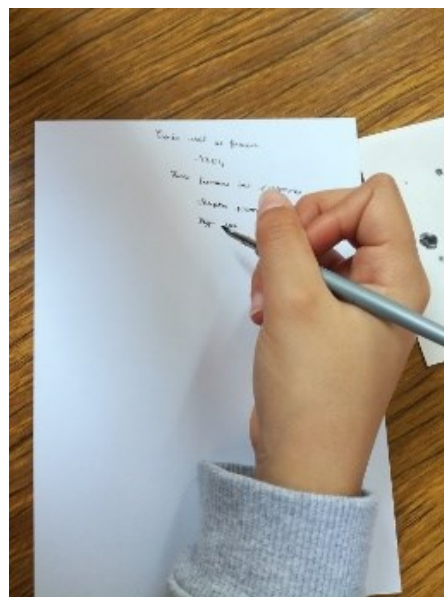
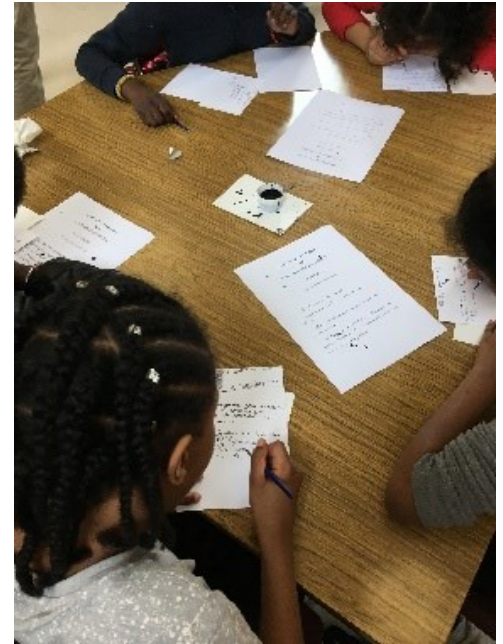
Temps : 30 à 45 mn pour l'option 1.

1h à 1h30 pour l'option 2.

Le contenu est à mettre en place avec l'enseignant.

Matériel : plumes et papier fournis

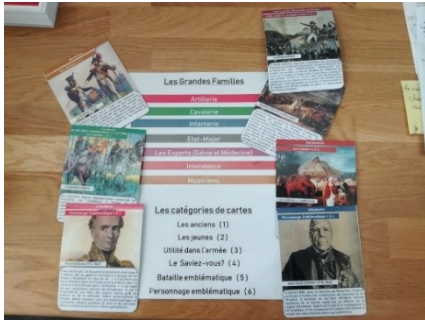
Coût : 2€ par élève



Atelier 2 : Joue avec Napoléon ! (Jeux de société)

Il est proposé 9 jeux de société ([Jeu de 7 familles](#), [Jeu de l'oie](#), [Puzzle](#), [Bingo Napo](#), [Loto Napo](#), [Napo-Bicorne-Cheval](#), [Question pour un champion de l'Empire](#), [Dominos](#), [Memory](#)) sur lesquels les élèves, répartis en petits groupes peuvent tourner. Généralement 3 à 4 jeux se font simultanément avant d'effectuer la rotation des groupes.

Jeu 1 : Jeu de 7 familles



Objectif : Il faut reconstituer 7 Grandes familles : artillerie, cavalerie, infanterie, Etat-major, Génie et médecine, Intendance, Musiciens.

Matériel : jeu de carte fournis

Différentes catégories de cartes sont proposées : les anciens, les jeunes, l'utilité

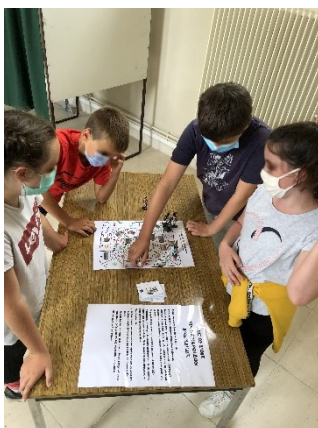
dans l'armée, Le Saviez-vous, batailles et personnages emblématiques.

Des notices explicatives accompagnent les cartes.

Niveaux : tous mais la difficulté et l'exploitation des cartes est à adapter en fonction du niveau des élèves.



Jeu 2 : Jeu de l'oie



Objectif : Il faut arriver le premier sur la case « arrivée ». Pour ce faire, des cases « avance rapide » ou « recul » sur dispersées sur le plateau de jeu. Il est possible d'agrémenter la difficulté du jeu par l'ajout de questions, permettant de rejouer si la bonne réponse est trouvée.

Matériel : plateau, pions, dé, questions et notice explicative fournis (2 exemplaires disponibles)

Niveaux : cycle 2-3



Jeu 3 : Puzzle

Objectif : Il faut reconstituer le puzzle. Avec ou sans l'image à reconstituer selon le niveau.

Matériel : puzzle fourni (plusieurs exemplaires disponibles)

Niveaux : tous



Jeu 4 : Bingo Napo

Objectif : Une vingtaine de cartes représentant des œuvres exposées ou non du musée sont placées sur une table. Les élèves se répartissent en 2 groupes de nombre pair, se placent en colonne de chaque côté de la table. Un maître du jeu est désigné (le professeur, l'accompagnant, la médiatrice ou un élève). Le maître du jeu choisit une catégorie d'œuvres : portrait de Napoléon seul, portait en pied, scène de bataille, sculpture, œuvre en couleur,... (une liste de catégories est disponible sur place). À l'annonce de la catégorie, le 1er joueur de chaque colonne s'avance et doit trouver le plus rapidement possible une carte correspondant à la catégorie proposée et donner la carte en question au maître du jeu qui valide ou non la carte. Le maître du jeu peut demander une justification du choix de la carte. Le joueur le plus rapide fait marquer 1 point à son équipe. La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés. L'équipe gagnante est celle qui remporte le plus de points.



Matériel : cartes des œuvres et cartes des catégories fournies

Niveaux : tous



Jeu 5 : Loto Napo

Objectif : Chaque élève dispose d'un plateau de jeu de 15 cases. Un maître du jeu est désigné (le professeur, l'accompagnant, la médiatrice ou un élève). Le maître du jeu choisit une catégorie d'œuvres : portrait de Napoléon seul, portait en pied, scène de bataille, sculpture, œuvre en couleur,... À l'annonce de la catégorie, chaque élève coche la case correspondante sur son plateau, si cela est possible. Le gagnant est celui qui a coché les 15 cases de son plateau en premier.

Matériel : 10 planches de jeu, caches et cartes des catégories fournies

Niveaux : tous



Jeu 6 : Napo-Bicorne-Cheval

Objectif : Un joueur distribue 4 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche. Le joueur qui a distribué retourne la première carte au-dessus de la pioche. Le plus jeune joueur commence la partie, qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur doit poser une carte ayant un lien avec celle qu'il recouvre : soit Napoléon, soit un bicornes, soit un cheval. Une fois la carte posée (il faudra peut-être justifier son choix), c'est au tour du joueur suivant. Si un joueur n'a pas la possibilité de poser une carte, il peut utiliser soit un joker s'il en a en sa possession, soit piocher une carte de la pioche. La partie se termine quand un joueur a pu poser toutes ses cartes.

Matériel : Jeu de cartes fournis

Niveaux : tous

Jeu 7 : Question pour un champion de l'Empire

Objectif : À l'aide de cartes questions, les joueurs se posent alternativement des questions sur Napoléon. Les questions peuvent être facile, moyenne ou difficile. Une question facile rapporte 1 point, moyenne 2 points, difficile 3 points. Le gagnant est celui qui remporte le plus de points. Se joue de 2 à 4 joueurs.



Matériel : Jeu de cartes fourni

Niveaux : à partir du cycle 3

Temps : environ 15mn par jeu. Pour 3 jeux simultanés, temps total 45mn.

Coût : 2€ par élève

Jeu 8 : Dominos des œuvres du musée

Objectif : Le but est de poser le 1^{er} tous ses dominos. Chaque joueur reçoit 7 dominos ou 6 dominos suivant le nombre de participants à la partie. Le reste des dominos fait office de pioche.

2 versions des dominos sont proposées : Des dominos avec que des images des œuvres du musée, et une autre avec alternance image et points.



Matériel : Jeu de dominos fourni

Niveaux : tous

Temps : environ 10-15 min par jeu. Pour 3 jeux simultanés, temps total 45mn.

Coût : 2€ par élève



Jeu 9 : Memory des œuvres du musée

Objectif : Retrouver le plus grand nombre de paires d'œuvres identiques. Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table. Un 1^{er} joueur retourne 2 cartes. Si c'est la même image qui apparaît sur les 2 cartes le joueur gagne les cartes et rejoue. Si les 2 cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner 2 cartes.



Matériel : Jeu de Memory fourni

Niveaux : tous (jeu adaptable suivant niveau avec le nombre de paires à retrouver)

Temps : environ 15 min par jeu. Pour 3 jeux simultanés, temps total 45mn.

Coût : 2€ par élève



Atelier 3 : Chasse au Trésor

Objectif : en trouvant les réponses aux différentes énigmes de la chasse au trésor, à rechercher dans les salles du musée et sur les tablettes mises à disposition, les élèves trouveront l'endroit où est caché le trésor. Une dernière énigme leur donnera l'accès à l'ouverture du coffre. Travail par groupe.

Par défaut, le coffre contiendra des pièces en carton. Les enseignants peuvent disposer autre chose pour les élèves s'ils le souhaitent.

Matériel : Coffre au trésor et tablettes fournis (5 tablettes au maximum. [Fiches Chasse au Trésor](#) à imprimer par vos soins)

Niveaux : cycle 3

Temps : 45-60 min

Coût : 2€ par élève



Atelier 4 : Jeu de piste

Objectif : Résoudre les énigmes en recherchant des indices dans le musée afin de trouver la solution au jeu de piste. Travail en groupe.

Option 1 : [Un faux Napoléon](#)

Niveau : Cycle 3-4 ; Lycée professionnel

Option 2 : [À la recherche de vrais spécialistes](#)

Niveau : cycle 4 et lycée

Matériel : *Fiches Jeu de piste à imprimer par vos soins*

Temps : 45mn

Coût : 2€ par élève



Atelier 5 : Créé ton expo tempo

Objectif : Vous êtes en charge de monter une exposition temporaire au Musée Napoléon. Après avoir visité le musée, posé les questions aux médiatrices sur la création de l'exposition permanente (le musée datant de 2018, il est possible de retracer en quelques minutes la genèse du projet de rénovation et des choix qui ont été opérés en terme de thématiques, de discours, de sélection d'œuvres), vous devrez :

- Définir un thème (ex : portraits de Napoléon)
- Définir l'axe que vous souhaitez donner à votre exposition : qu'est-ce que vous voulez dire ? quel message voulez-vous faire passer ? L'axe sera votre fil rouge à garder tout au long de votre exposition. (ex : évolution chronologique de la tenue vestimentaire, comment Napoléon a utilisé son image à des fins de propagande, que reste-t-il aujourd'hui de l'image de Napoléon,...)
- Choisir les œuvres qui vont composer votre exposition. Vous aurez à votre disposition sous forme de photocopies une série d'une vingtaine d'œuvres (exposées ou non) + recherches sur Internet ? Vous devrez en sélectionner entre 10 et 15 pour votre exposition.
- Écrire les cartels explicatifs pour votre exposition. Il est nécessaire que vous donniez quelques informations qui vont venir compléter les œuvres.
- Choisir un titre pour votre exposition
- Réaliser l'affiche de votre exposition (facultatif)

Bien faire attention à : la taille des œuvres, la taille des textes, le maintien de son axe

Matériel : *Œuvres disponibles sous forme d'impressions papier ; plan de salle ; tablettes si nécessaires (5 tablettes disponibles)*

Niveaux : à partir du cycle 3 (possibilité de simplifier pour cycle 3)

Temps : 2h

Coût : 2€ par élève

Atelier 6 : Autour de l'œuvre : recherche, décris, devine

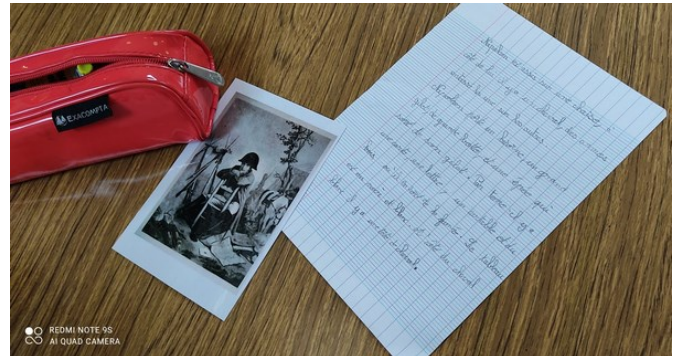
Objectif : Chaque élève se voit remettre 2 à 4 cartes sur laquelle se trouve une œuvre exposée. L'élève doit retrouver l'œuvre dans le musée, puis choisir l'œuvre qu'il préfère et expliquer son choix. L'élève est ensuite invité à faire une description de l'œuvre choisie. Une fois ce travail effectué, il présente sa description à ses camarades qui devront retrouver l'œuvre décrite parmi plusieurs propositions faites par la médiatrice. Le travail de recherche des œuvres dans le musée peut se faire en groupe.

Matériel : Cartes des œuvres fournies.

Niveaux : à partir du cycle 3 (possibilité de simplifier pour cycle 3)

Temps : 2h

Coût : 2€ par élève



Atelier 7 : Parcours découverte avec un questionnaire

Mise en œuvre : Les élèves découvrent le musée en autonomie.

- Diviser la classe en groupes de 3 ou 4 maximum, constitués idéalement de 4 à 5 élèves. (Exemple d'organisation [ici](#))
- Fixer selon le temps disponible 20 à 25 minutes par salle (jusqu'à 30 minutes) et faire tourner les groupes même s'ils n'ont pas terminé. La salle 2 est celle qui demande le plus de temps aux élèves. Il est possible de leur proposer de compléter à la toute fin leur questionnaire dans la salle. De plus il faut les encourager à se diviser le travail.
- Possibilité de prévoir une correction du dossier soit en classe soit dans les salles si le temps de visite le permet (il est possible d'envisager de faire travailler les élèves le matin, puis faire la pause déjeuner dans la salle mise à disposition par le musée et de terminer par une correction devant les œuvres avec, si l'enseignant le souhaite, une conférencière au coût indiqué par le musée). La correction peut être menée par les élèves qui présentent leurs réponses, l'enseignant ou la conférencière apportent les rectificatifs et les compléments nécessaires.

Le parcours découverte est généralement proposé de la manière suivante : la classe est divisée en 2 groupes, un groupe est en parcours découverte, l'autre groupe en ateliers dans la salle pédagogique. Après l'écoulement du temps imparti, l'échange de groupe est effectué.

Option 1 : Les élèves sont encadrés dans le musée par leurs enseignants et les médiatrices qui les aident et complètent leurs réponses

Option 2 : Les élèves font le parcours puis une correction est apportée par les médiatrices permettant de compléter la visite

Option 3 : Les élèves font le parcours et sont encadrés par leurs enseignants et les accompagnateurs

3 parcours questionnaires sont proposés pour les différents niveaux :

[Parcours 1](#) : Cycle 2 et 3

[Parcours 2](#) : Cycle 4

[Parcours 3](#) : Lycée

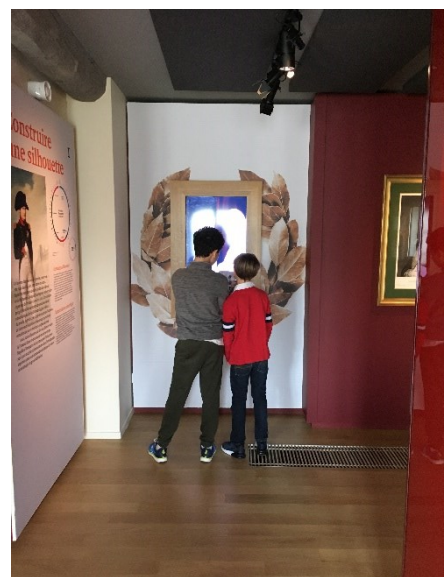
Les questionnaires sont disponibles sur le site Internet et adaptables par vos soins.

Matériel : *fiches questionnaires à imprimer par vos soins, crayons papier et supports cartonnés à prévoir*

Niveaux : à partir du cycle 2 (possibilité de simplifier le parcours 1 pour cycle 2)

Temps : 1h minimum

Coût : 2€ par élève pour les options 1 et 2, gratuit pour l'option 3



Atelier 8 : Napoléon en chanson !

Objectif : Les élèves sont invités à s'approprier l'image de Napoléon via leurs connaissances et leur répertoire musical.

La classe ou demi-classe est répartie en 4 groupes de travail. L'atelier se fait en 2 parties.

1^{ère} partie : chaque groupe se voit attribuer une œuvre du musée Napoléon. Après compréhension de l'œuvre, chaque groupe doit choisir librement une chanson issue de leur répertoire musicale qui illustrerait ou s'adapterait à l'œuvre proposée.

2^{nde} partie : chaque groupe doit ensuite réécrire un couplet ou un refrain de la chanson en intégrant l'œuvre du musée ou l'histoire napoléonienne.

Possibilité d'adapter au cycle 3 de cette manière :

1. Une introduction pour montrer 1 ou 2 œuvres du musée et les décrire, puis découverte de 2-3 musiques de l'époque napoléonienne
2. Ensuite une œuvre du musée est proposée par table. Les élèves sont invités à en faire une description et parler de leur ressenti : c'est œuvre joyeuse, triste, en colère...
3. Enfin une playlist de musiques actuelles qu'ils connaissent est proposée à chaque table et chaque groupe est invité à trouver une musique qui peut correspondre l'œuvre du musée qu'ils auront décrite.

Niveau : cycle 4 - lycée

Matériel : tablettes à disposition, une sélection d'œuvres et des playlists fournies par le musée.

À prévoir : écouteurs adaptables Samsung, papier, crayon

Temps : environ 45 mn

Coût : 2 €/élève

Atelier 9 : 1 texte – 1 œuvre – 1 musique

Objectif : L'objectif de cet atelier est de mettre en relation des écrits évoquant Napoléon, à la fois avec une ou des œuvres exposées dans le musée, et avec une musique contemporaine de l'époque de Napoléon. Puis enfin, faire appel à leurs connaissances musicales pour que les élèves mettent en relation une œuvre du musée avec une musique de leur répertoire.

La classe ou demi-classe est répartie en 4 groupes de travail. L'atelier se fait en 2 parties.

1^{ère} partie : chaque groupe se voit attribuer un extrait de texte évoquant Napoléon. Après lecture et compréhension du texte, chaque groupe se rend dans le musée pour trouver un œuvre en relation avec leur texte. Leur choix doit être justifié.

2^{nde} partie : chaque groupe doit trouver une musique en lien avec le texte et l'œuvre qu'ils ont sélectionnée. Il peut s'agir d'une musique actuelle issue de leur répertoire musical ou d'une musique issue de la playlist proposée soit contemporaine de Napoléon soit actuelle. Le choix de la musique doit être justifié.

Niveau : cycle 4 - lycée

Matériel : tablettes à disposition, une sélection d'œuvres, un corpus de textes, des playlists fournis par le musée.

À prévoir : écouteurs adaptables Samsung, papier, crayon

Temps : environ 45 mn

Coût : 2 €/élève

Atelier 10 : Musée en musique(s) !

Objectif : Les élèves sont invités à s'imprégner de l'ambiance des salles du musée afin d'en ressortir des œuvres musicales de leur choix, contemporaines de Napoléon ou actuelles.

La classe ou demi-classe est répartie en 4 groupes de travail. L'atelier se fait en 2 parties.

1^{ère} partie : chaque groupe doit trouver une musique contemporaine de Napoléon en lien avec la salle dont il s'occupe. L'atelier commence par la découverte de la salle attribuée (la répartition table/salle se fait en amont). Une playlist d'œuvres musicales est proposée à chaque table. Chaque groupe doit motiver et justifier le choix de la musique. Ce travail peut se faire à l'aide de la tablette : recherche de paroles, intention de l'œuvre, sujet,...

2^{nde} partie : chaque groupe se voit attribuer une œuvre du musée. Chaque groupe doit trouver et proposer une œuvre musicale de leur choix en relation avec l'œuvre à leur disposition. Il peut tout à fait s'agir d'une musique actuelle issue du répertoire musical des élèves. La musique choisie sera présentée et le choix devra être justifié.

Niveau : cycle 4 - lycée

Matériel : tablettes à disposition, une sélection d'œuvres, des playlists fournis par le musée.

À prévoir : écouteurs adaptables Samsung, papier, crayon

Temps : environ 45 mn

Coût : 2 €/élève

ANNEXE 1

Exemple d'organisation pour 2 classes

Nom

Prénom

Classe

Visite du Musée Napoléon de Brienne-le-Chateau

	Visite du musée avec questionnaire	Jeu de piste	Jeu de 7 familles	Atelier d'écriture
4C groupe 1	10h-10h45	10h45-11h30	12h30-13h15	13h15-14h
4C groupe 2	10h45-11h30	10h-10h45	13h15-14h	12h30-13h15
4D groupe 1	12h30-13h15	13h15-14h	10h-10h45	10h45-11h30
4D groupe 2	13h15-14h	12h30-13h15	10h45-11h30	10h-10h45

	Visite du musée avec questionnaire	Jeu de piste	Jeu de 7 familles	Atelier d'écriture
10h-10h45	4C groupe 1	4C groupe 2	4D groupe 1	4D groupe 2
10h45-11h30	4C groupe 2	4C groupe 1	4D groupe 2	4D groupe 1
12h30-13h15	4D groupe 1	4D groupe 2	4C groupe 1	4C groupe 2
13h15-14h	4D groupe 2	4D groupe 1	4C groupe 2	4C groupe 1

La visite du musée avec le questionnaire se fait en 4 groupes par demi-classe soit des groupes de 3 élèves.

4C Groupe 1

Horaire	Salle 1	Salle 2	Salle 3	Salle 4
10h	4C groupe 1A	4C Groupe 1B	4C Groupe 1C	4C Groupe 1D
10h10	4C Groupe 1D	4C groupe 1A	4C Groupe 1B	4C Groupe 1C
10h20	4C Groupe 1C	4C Groupe 1D	4C groupe 1A	4C Groupe 1B
10h30	4C Groupe 1B	4C Groupe 1C	4C Groupe 1D	4C groupe 1A

4C groupe 2

Horaire	Salle 1	Salle 2	Salle 3	Salle 4
10h45	4C groupe 2A	4C Groupe 2B	4C Groupe 2C	4C Groupe 2D
10h55	4C Groupe 2D	4C groupe 2A	4C Groupe 2B	4C Groupe 2C
11h05	4C Groupe 2C	4C Groupe 2D	4C groupe 2A	4C Groupe 2B
11h15	4C Groupe 2B	4C Groupe 2C	4C Groupe 2D	4C groupe 2A

4D Groupe 1

Horaire	Salle 1	Salle 2	Salle 3	Salle 4
12h30	4D groupe 1A	4D Groupe 1B	4D Groupe 1C	4D Groupe 1D
12h40	4D Groupe 1D	4D groupe 1A	4D Groupe 1B	4D Groupe 1C
12h50	4D Groupe 1C	4D Groupe 1D	4D groupe 1A	4D Groupe 1B
13h00	4D Groupe 1B	4D Groupe 1C	4D Groupe 1D	4D groupe 1A