

Extr' animaux

Visite en autonomie de l'exposition temporaire :
Senoufo : Art et identités en Afrique de l'Ouest
et des collections permanentes du musée Fabre

Livret d'accompagnement



Extr'animaux

Parcours dans l'exposition temporaire :
Senufo : Art et identités en Afrique de l'ouest,
et dans les collections permanentes du **musée Fabre**

Visite en
autonomie -
Maternelle

Le Musée un espace partagé

DEROULEMENT DE LA VISITE

*Le **responsable** du groupe, muni du contrat de réservation, se présente à la caisse pour retirer le billet.*

1 *Le **dispositif** est ensuite à récupérer à l'accueil groupe situé à côté de l'auditorium.*

*Le **groupe** attend à l'accueil groupe où des vestiaires et des toilettes sont à disposition.*

RAPPEL

Avant de commencer la visite, faire un rappel **des consignes de sécurité** :

- 2
- **faire asseoir** les enfants devant chaque œuvre
 - bien **se tenir éloignés des murs et des socles**, surtout pour les zones situées dans les passages
 - **rester calme et discret**
 - seuls **des crayons à papier** sont autorisés au sein du musée.

UN PATRIMOINE COMMUN, FRAGILE ET UNIQUE

Pour que les générations prochaines puissent aussi en profiter, chacun d'entre nous doit être vigilant à rester à distance des peintures et sculptures pour assurer leur sécurité.

- 3
- **ne pas toucher,**

Nous vous remercions par avance pour votre vigilance.

VEILLER
au respect des
consignes

Extr'animaux

Principe de la visite

Visite en
autonomie -
Maternelle

L'objectif de cette visite menée en autonomie par l'enseignant est de mettre en contact les élèves de maternelle avec des œuvres d'art du continent africain et du continent européen. A travers trois modules, les élèves seront mis en situation expérimentale et descriptive pour découvrir de façon interactive la richesse des formes et des matériaux. Le support de leur travail d'observation et d'interprétation sera des êtres hybrides issus des sculptures senufo et d'une peinture murale du musée Fabre.

Ce dispositif dans son ensemble, permet de découvrir une culture africaine et occidentale, de stimuler l'imaginaire en favorisant les rapprochements, les différences, les mises en réseaux : travailler l'évocation autour des êtres fantastiques et hybrides.

Module 1 - exposition temporaire

Découverte de l'art senufo à travers ses êtres hybrides

Module 2 - collections permanentes - Salle des griffons n°11

Découverte d'un exemple de l'art européen à travers ses êtres hybrides

Module 3 - collections permanentes - permanentes- Salle des griffons n°11

Activité : créer son propre être hybride

THEMES A DEVELOPPER

Matériaux
Peinture murale - fresque
Sculpture
Incrustation
1 dimension / 3 dimensions
Animaux
Hybridation
Stylisation
Collection

COMPOSITION DE LA MALETTE

PEDAGOGIQUE :

Carte géographique
Images d'animaux
Cartes animaux à distribuer aux élèves à l'effigie de 6 animaux
Puzzle « animaux hybrides »

GARDER UNE TRACE :

Photographier les êtres hybrides formés dans le module 3 – support possible de travail en classe

Extr'animaux

Module 1 - Découverte de l'art senufo et de ses êtres hybrides

Exposition temporaire

Supports

Commentaires

Cette exposition présente des objets collectionnés par des occidentaux depuis le XIXe siècle.



1- Présentation des Senufo

carte

Géographie : pays Senufo sur le continent Africain, À l'ouest de l'Afrique, à cheval sur la Côte d'Ivoire, le Mali et le Burkina Faso.

Environnement

Photo

Les Senufo vivent dans la savane, leur territoire traversé par trois cours d'eau est fertile et propice à l'agriculture. L'année se compose d'une saison sèche et d'une saison humide.

Culture

Des mots senufo : bonjour : *kéné* ; merci : *fah-nah*, au revoir : *wu-nieh-té-reh*

Le peuple senufo possède sa propre langue, il s'organise en clans, dans des villages dirigés par un chef de terre. C'est surtout un peuple d'agriculteurs, on y trouve aussi des forgerons, des artisans-sculpteurs et des artisans-orfèvres.

Croquis

Chaque famille possède une unité d'habitation composée de cases enceintes par un mur, *on y trouve* : cuisine, pièces d'habitation, case à chèvre, poulailler, fourneau, temple et puits). Les animaux sont très présents dans la culture senufo, chacun correspond à un symbole :

Le caméléon : la sagesse / **Le calao** : la femme enceinte – la fécondité

Le crocodile : le pouvoir

Le serpent : l'homme / **La tortue** : femme

Images

On retrouve ses animaux et des représentations humaines dans les objets exposés - statues - masques - cannes - accessoire de la vie quotidienne, ce sont des êtres hybrides.

Excepté les accessoires du quotidien, la plupart des objets avaient pour le peuple Senufo des pouvoirs surnaturels, ils étaient portés pendant les danses lors de cérémonies et de rituels.

2- ACTIVITE AU CHOIX

- **salle 3** : Sculpture à observer en groupe assis

Figure d'oiseau, artiste non identifié, bois, H 138 collection privée (70 p122)

Qu'est-ce que c'est ? Une sculpture

Quel matériau ? Du bois

Que voit on ? Des jambes et un ventre de femme / une tête de calao (crête et long bec caractéristique / des ailes d'oiseau ou des bras)

Attirer l'attention sur la stylisation opérée dans le traitement artistique

- **Au fil de la déambulation** : faire observer et nommer les animaux représentés : singe, antilope, phacochère, etc... **il est possible de distribuer une carte animal à chaque enfant, en divisant la classe en 6 groupes, et de leur demander d'en rechercher la un exemple dans les objets exposés – idéalement un adulte pour un groupe**



Extr'animaux

Module 2 et 3 - Collection permanente : Salle des griffons

Collection permanente

Supports

Commentaires

	<p>Module 2 : salle des griffons</p> <p>L'exposition temporaire Senufo est constituée d'objets collectionnés depuis le XIXe siècle. Tout comme eux, certaines œuvres du musée Fabre proviennent de collections. D'ailleurs, le musée est né grâce à un collectionneur d'art : François-Xavier Fabre.</p>	
carte	<p>1- Présentation du musée Fabre</p> <p>➡ Géographie : Montpellier/ sud de France/ continent européen</p>	Outil : carte
Photo	<p>Histoire : Le musée Fabre</p> <p>➡ En 1825 François-Xavier Fabre, peintre et collectionneur montpelliérain fait don de sa collection d'œuvres d'art à la ville de Montpellier, à condition qu'un musée à son nom soit créé. En 1828 le musée est fondé, la salle des griffons était la salle principale du lieu. François-Xavier Fabre l'a faite orner d'une frise d'animaux fantastiques : les griffons, gardiens de la « salle du trésor ». Il y exposait ses bijoux : des peintures.</p>	
Images	<p>2- Activité</p> <p>Observe ces êtres fantastiques et retrouve les animaux qui y sont mélangés</p> <p>➡ Lion aigle</p>	
Images puzzle	<p>Module 3 : salle des griffons</p> <p>1-Puzzle Extr'animaux : créé ton propre être hybride et invente son nom</p> <p>Installer les enfants par groupes dans la salle des griffons.</p> <p>➡ Grâce aux morceaux à disposition chaque enfant peut créer son propre être hybride.</p> <p>2- Nommer l'être fabuleux – système du mot-valise - :</p> <p>Exemple : Décomposition du mot « griffon » - griffe et lion</p> <p>Tortue + tigre = le « torgre »</p>	

Extr'animaux

Visite en autonomie de l'exposition temporaire :
Senufo : Art et identités en Afrique de l'Ouest
et des collections permanentes du musée Fabre

Ressources
pédagogiques

AUTOUR DE L'EXPOSITION « SENUFO : ART ET IDENTITÉS EN AFRIQUE DE L'OUEST »

Dossiers téléchargeables sur www.museefabre.fr

Onglets « Ressources pédagogiques », puis « autour des expositions temporaires »

- PDF : Fiches animaux Senufo
- PDF : Puzzle extr'animaux
- PDF : Dossier pédagogique Senufo réalisé par les enseignants du Service Educatif : partie 1 et 2

AUTOUR DES COLLECTIONS PERMANENTES

Dossiers téléchargeables sur www.museefabre.fr

Onglets « Ressources pédagogiques », puis « autour des collections permanentes »
et « dossiers pédagogiques thématiques »

- PDF : Histoire du musée
- PDF : La rénovation du musée Fabre

VISITE COMPLÉMENTAIRE

- Parc zoologique de Montpellier, www.zoo.montpellier.fr