Les Pêcheries-Musée de Fécamp

Dossier pédagogique

Ce dossier vous propose des informations essentielles sur le contenu
de la séquence « Musée de l'Enfance ».
Le Service des publics et le Service éducatif du musée sont à votre disposition
pour bâtir avec vous tout projet éducatif
Contact : alexandra-beatr.le-duc@ac-normandie.fr

"D'ÉTRANGES OBJETS"

Conception : Service éducatif

SOMMAIRE

- Préambule, le guide du jeune visiteur p. 3

- Le parcours « Étranges objets » p. 4
  - ~ Présentation du parcours « D'étranges objets » au Musée des Pêcheries p. 4
  - ~ La visite guidée au Musée des Pêcheries p. 4

- Préparer la visite en classe p. 5
  - ~ Qu'est-ce qu'un musée ? p. 5
  - ~ Le Musée des Pêcheries de Fécamp p. 5
  - ~ Qu'est-ce que l'étrange ? p. 6
  - ~ L'étrange et les domaines artistiques p. 6

- Trame de la visite guidée « Étranges objets » p. 7
  - ~ Histoire de la collection p. 7
  - ~ Les remèdes populaires p. 7
  - ~ Les biberons p. 7
  - ~ D'étranges objets p. 8

- L'étrange dans les autres collections du Musée des Pêcheries p. 9

- Pistes de travail à partir de quelques œuvres et objets étranges dans les autres collections du Musée des Pêcheries p. 10
  - ~ Des supports et des matériaux étranges p. 10
  - ~ Des outils aux noms étranges p. 11

- Pistes de travail en classe après la visite guidée p. 12

- Compétences et connaissances des programmes du cycle 3 p. 13

- Lexique *Étrange* p. 14

- Références bibliographiques p. 15

- Informations pratiques p. 16

- Notes p. 17

PRÉAMBULE

LE GUIDE DU JEUNE VISITEUR

Les œuvres sont fragiles, elles sont conservées précieusement à l'abri de la poussière, du froid ou de la chaleur et même de la lumière pour certaines (le tunnel des dessins).

Ainsi, pour préserver les œuvres et les objets :

- il est interdit de toucher les œuvres ou de les pointer avec son crayon
- il faut se déplacer calmement en marchant et en faisant attention à ce qui nous entoure
- il faut respecter les autres visiteurs et les personnes qui travaillent au musée en chuchotant et en écoutant les autres.

LE PARCOURS « ÉTRANGES OBJETS »

Présentation du parcours « D'étranges objets » au Musée des Pêcheries :
Chaque année, la Mission d'éducation artistique et culturelle de la Seine-Maritime propose aux enseignants un sujet d'étude. Pour l'année 2018-2019, c'est « l'étrange » qui est à l'honneur.
Ce projet départemental vise à la mise en œuvre d'activités artistiques et culturelles dans les écoles. Il crée une dynamique dans la durée, s'inscrit dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève et répond aux objectifs des programmes au travers de l'interdisciplinarité.
Le présent dossier et la visite guidée proposée s'appuient plus particulièrement sur les objets de la séquence « Musée de l'Enfance » du Musée des Pêcheries.

Si vous ne connaissez pas le Musée des Pêcheries, nous vous conseillons d'effectuer une visite préalable. Vous pourrez préciser à l'accueil que vous êtes en préparation de visite afin d'obtenir la gratuité. D'autre part si vous souhaitez prolonger la visite avec vos élèves de manière autonome, il est souhaitable de repérer les œuvres et objets en relation avec le thème de votre visite en vous appuyant sur le présent dossier et de prendre contact avec Alexandra Le Duc, professeur responsable du service éducatif, par mail à l'adresse suivante : alexandra-beatr.le-duc@ac-normandie.fr

Le parcours "Étranges objets" est particulièrement adapté aux programmes de français, de sciences et technologie et d'arts plastiques et visuels du cycle 3 (CM1, CM2, 6ème). Il peut cependant être exploité pour d'autres niveaux. Vous pouvez contacter le service éducatif pour affiner votre demande.
Vous trouverez dans ce dossier des pistes de travail pour préparer les élèves à la visite et prolonger les questionnements en classe. Ce ne sont que des pistes proposées afin d'aborder sereinement la visite et de l'exploiter au mieux.

La visite guidée au Musée des Pêcheries :
Après réservation, n'hésitez pas à prendre contact directement avec le guide du service Archives-Patrimoine qui assurera la visite pour toute question ou information.
Le matériel nécessaire est fourni pour la durée de visite et atelier éventuel encadré par le guide (crayons, supports rigides…)

Enfin, il n'est pas inutile de rappeler aux élèves qu'il est nécessaire d'adapter son comportement quand on va au musée. Vous pouvez les préparer en vous aidant du « guide du jeune visiteur ».

Pour impliquer les élèves, on pourra au préalable leur parler de cette visite, de son objectif de ce qu''ils vont faire, de la durée et de l'organisation. Si par exemple vous souhaitez séparer la classe en groupes, vous pouvez les déterminer avant votre visite.

Le Musée des pêcheries est un musée patrimonial, réunissant des collections riches et variées en lien avec l'histoire de la Ville de Fécamp.
Si vous venez d'un établissement situé dans un secteur proche, il est probable que certains enfants aient des affinités avec la ville, par leurs liens familiaux. Peut-être avaient-ils un grand-père ou un arrière-grand-père pêcheur ?
En fonction du thème de votre visite, une enquête préalable dans leur famille ou simplement un tour de table en classe permettra de les engager plus personnellement dans la visite. Ils partiront ainsi sur les traces de leurs ancêtres et à la découverte de leur passé.

Ainsi, pour la visite sur le thème de l'Étrange, on pourra leur demander de rapporter un objet qui a servi pour leurs soins ou à celui d'un membre de leur famille durant leur toute petite enfance et commenter ces objets en classe.

PRÉPARER LA VISITE EN CLASSE

Qu'est-ce qu'un musée:
Avant la visite on peut questionner les élèves sur leur connaissance des musées : qu'est-ce qu'un musée? à quoi servent-ils ? en ont-ils déjà visité, lesquels ?...

Définition >

« Un musée est une institution permanente sans but lucratif au service de la société et de son développement ouverte au public, qui acquiert, conserve, étudie, expose et transmet le patrimoine matériel et immatériel de l'humanité et de son environnement à des fins d'études, d'éducation et de délectation. »

Définition du Conseil International des Musées (ICOM)

Musée \ my.ze \ masculin
Lieu destiné à réunir, conserver, classer et exposer les œuvres d'art, les objets et les documents intéressant les sciences et leurs applications.
Par extension: lieu rempli d'objets rares, beaux, précieux.

Cette réflexion permettra de rendre les élèves plus réceptifs à la visite du lieu.

On peut résumer en disant qu'un musée permet de conserver les traces du passé, en quelque sorte de voyager dans le temps. On peut être touché par les objets, les œuvres, la beauté ou même la laideur. Une visite au musée, c'est une expérience à vivre avec ses sens, c'est toujours une aventure...

Le concept de musée
Étymologiquement, le mot « musée » vient du grec *museion*. Il était donné à un temple dédié aux muses, bâti sur la colline de l'Helicon à Athènes. Le premier « musée », écrin d'une collection d'œuvres d'art et lieu de recherche et d'étude est celui que construisit Ptolémée 1er dans son palais d'Alexandrie, vers 280 avant J.C.
Avec le développement des explorations et la découverte de nouvelles terres au XVIe siècle, plusieurs princes, savants et amateurs de cette époque se mettent à collectionner les curiosités en provenance des nouveaux mondes. Les cabinets de curiosités désignent aux XVIe et XVIIe siècles des lieux dans lesquels on collectionne et présente une multitude d'objets rares ou étranges représentant les trois règnes: le monde animal, végétal et minéral (des objets de la terre, des mers et des airs), en plus de réalisations humaines.

Le Musée des Pêcheries de Fécamp :
Le Musée des Pêcherie a ouvert récemment (8 décembre 2017). Il y a eu d'autres musées à Fécamp avant. Celui-ci réunit pour la premières fois des collections riches et variées issues des différents musées précédents et des dons de collectionneurs.

Après la visite on pourra interroger les élèves sur le Musée des Pêcheries et l'étrange : Peut-on dire qu'il est étrange ? en quoi ? son architecture, ses collections ? Peut-on répondre à cette question ? Pour le dire il faut pouvoir le comparer avec d'autres musées ...

Quelques pistes de réponses :
- un musée dans une usine avec une forme bizarre au-dessus
- les machines qui sont restées (ancienne usine de sécherie)
- une main de momie (dégouttant, effrayant...)
- les paperolles

- des objets du quotidien (vieilles chaussures, pourquoi ?)
- des objets du quotidien
- des objets dont on ne connaît ou comprend pas l'usage
- des choses dégoûtantes (les tableaux coprologiques...)
- des choses qui ne se font pas ou plus (tour d'abandon, …)
- la collection du Dr Dufour est étrange (on ne se pose plus ces questions...)

Qu'est-ce que l'étrange :
On pourra par exemple engager les élèves dans un travail autour du vocabulaire de l'étrange et des sentiments et émotions que cela suscite.

Piste 1 > demander aux élèves de rapporter des images ou objets étranges pour en parler en classe → cf. p. 4

Piste 2 > partir de l'étude d'un extrait de texte ou d'un album, d'un extrait de film (Coraline, la découverte du passage), d'un extrait musical (Steve Reich - Different Trains), d'un objet commun mais étrange (cassette audio ou vidéo, œufs de buccin ramassés sur la plage...)

L'étrange et les domaines artistiques :
L'étrange est ce qui est contraire aux habitudes, ce qui est différent des apparences ordinaires, bizarre, étonnant. Pour une œuvre, on pourrait la qualifier d'originale, d'insolite (par sa forme, ses matériaux, son sens...).

On peut rencontrer l'étrange dans toutes les formes artistiques.

En littérature, certaines formes littéraires font appel à l'étrange (les contes et nouvelles notamment). L'étrange est souvent proche, mais à la limite de ce que l'on connaît déjà, du quotidien, mais présente des aspects nouveaux et inconnus. La science-fiction se distingue de l'étrange par le recours à des moyens plus directs.

En architecture, des œuvres de Gaudi comme la Sagrada Familia à Barcelone peuvent être considérées comme étranges. Le bâtiment peut être étrange dans ses aspects extérieurs comme intérieurs et provoquer chez le visiteur des sensations inhabituelles, voire même le malaise.

En arts plastiques, l'utilisation de matériaux peu courants, de techniques inhabituelles, la transformation ou la déformation de la réalité, dans ses formes ou couleurs (pointillisme, fauvisme, cubisme, surréalisme, art abstrait...) participent à la sensation d'étrangeté.

En musique ou en danse, c'est l'introduction d'instruments exotiques, la dissonance, les nouveaux styles musicaux, les attitudes ou mouvement venus de l'étranger qui évoquent l'étrange.

Dans la vie quotidienne, on peut éprouver ce sentiment d'étrangeté souvent difficile à expliquer, devant un paysage, un visage, un goût, certaines formes végétales ou animales rares.

Ainsi l'étrange semble s'opposer à autre chose, à ce qui est commun, à la banalité. L'accoutumance à un style nouveau finit par faire disparaître cette étrangeté. Ce sentiment est lié à une esthétique intérieure et personnelle que chacun élabore dans ses propres rapports avec le monde extérieur.

Définition d'après E. Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*

TRAME DE LA VISITE GUIDÉE « D'ÉTRANGES OBJETS »

Niveau 4 : La séquence « Musée de l'Enfance »

La visite guidée proposée s'appuie sur les collections du Musée de l'enfance. Les élèves seront amenés par le guide à formuler une définition de « l'objet étrange » en argumentant et confrontant leurs idées, en observant les objets, en les décrivant et en interprétant les usages des objets sélectionnés pour leur caractère étrange.

Histoire de la collection :

Dans les années 1890, le docteur Léon Dufour décide de lutter contre la mortalité infantile, qu'il attribue au lait frelaté et au biberon à long tuyau, en distribuant quotidiennement des biberons de lait sain aux enfants des quartiers pauvres.
En 1894 le docteur Léon Dufour fonde à Fécamp l'Œuvre de la Goutte de Lait qui se répand partout en France et dans le monde. Parallèlement, il récolte des objets qui témoignent des soins donnés aux jeunes enfants dans toutes les cultures du monde.

Si l'alimentation représente le fil principal de la collection, les thématiques de l'abandon, du sommeil ou de maladie y sont également abordées.

Dans une perspective ethnographique, sont exposées ces collections dont celle originale de biberons et de berceaux, qui constituait un complément pédagogique de l'Œuvre de la Goutte de Lait.

Les remèdes populaires :
En présentant les remèdes populaires au sein même des locaux de l'Œuvre de la Goutte de Lait, le docteur Dufour espère sensibiliser les mères aux conséquences néfastes des remèdes populaires ancestraux pour l'élevage de leur nourrisson.

Les biberons :
L'extraordinaire collection de biberons réunie par le docteur Dufour révèle le désarroi des familles qui, dans les sociétés traditionnelles, se trouvaient confrontées au besoin de nourrir des bébés dont la maman était morte en couches ou n'avait pas de lait.

Outre les biberons, les collections du docteur Dufour se composent, de berceaux, de vêtements, de remèdes etc. Elles montrent que, selon les époques et les cultures, il y a différentes façons de nourrir l'enfant, de le porter, de lui apprendre à marcher, de le protéger et de le soigner.

D'ÉTRANGES OBJETS

biberon Robert à long tuyau

Se présentant sous la forme d'une bouteille de verre munie d'un long tuyau de caoutchouc flexible, ce biberon a malheureusement eu un très grand succès.
L'enfant peut en saisir facilement l'embout et boire seul. Il présente ainsi de grands avantages pour les mères qui travaillent. Mais les conséquences sont terribles : le tube est impossible à nettoyer et les bactéries mortelles s'y développent.

- **bourrelet**, osier, 2ème moitié du XIXe siècle

Le bourrelet, encerclant la tête du bébé, le protège en cas de chute.

- **panier porte-bébé**, XIXe siècle

Le panier porte-bébé protège l'enfant du froid. Emmailloté, le bébé est fiché à l'intérieur du cylindre de paille

collection de tableaux coprologiques, Papier, cire, textile, début XXe siècle

Ces reproductions étaient accrochées aux murs de la salle de déshabillage de la Goutte de lait. Elles avaient pour fonction d'apprendre aux mères à reconnaître dans les selles de leur enfant tel signe de maladie ou tel autre de bonne santé.

collier de pattes de taupes, fin XIXe siècle

Passé autour du cou du bébé, ce collier est censé favoriser la percée des dents.

maternité africaine Yombe, début du XXe siècle

Le caractère nourricier de la mère allaitante est mis en valeur dans cette statuette au pied de laquelle une marmite symbolise l'abondance.

Biberon dit d'alpage, XIXe siècle

Comme on peut le voir sur certaines enluminures, au Moyen-Âge, ce sont des cornes de chèvre ou de vache percées qui servent de biberons. Cette tradition va perdurer longtemps, en montagne notamment. De petits vases à bec en bois ou en terre cuite, dérivés des « guttus » antiques, sont aussi utilisés, parfois jusqu'au XIXe siècle.

L'ÉTRANGE DANS LES AUTRES COLLECTIONS DU MUSÉE DES PÊCHERIES :

Au-delà de la visite guidée, il est possible de prolonger votre visite avec les élèves dans les autres séquences du musée. En effet nombre d'objets peuvent y être considérés comme "étranges".

Si vous souhaitez prolonger votre visite dans les autres collections, nous vous demandons de préparer ce travail et de prendre contact avec le service éducatif :
alexandra-beatr.le-duc@ac-normandie.fr

Les reproductions des œuvres peuvent vous être transmises en fichier numérique.

Vous pouvez proposer aux élèves de dessiner ou relever des informations par écrit.
Si les élèves ont un carnet de croquis ou un cahier pour leur Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle, ou bien encore un livret constitué de quelques feuilles blanches (le format demi A4 est plus pratique) + support rigide souhaitable.
Seuls les crayons à papier sont autorisés (pas de stylos à bille ou encre, de feutres...).

D'autres supports tels que des tablettes ou appareils photo (sans flash) peuvent aussi être utilisés pour réaliser des photos, vidéos ou travaux écrits.

Enfin le musée met à disposition des endroits où se poser, telles que des banquettes et des tabourets tam-tam transportables.

PISTES DE TRAVAIL À PARTIR DE QUELQUES ŒUVRES ET OBJETS ÉTRANGES DANS LES COLLECTIONS DU MUSÉE DES PÊCHERIES :

➢ **Des supports et matériaux étranges**

Les plus anciennes œuvres connues ont été effectuées sur les parois des grottes. Les artistes ont utilisé ensuite les murs des constructions pour réaliser les fresques et les mosaïques, ensuite l'utilisation du bois puis de la toile tendue sur un châssis pour peindre a permis transporter et déplacer les œuvres. D'autres supports classiques comme le papier, mais aussi le métal ou le verre sont encore utilisés.

Parfois c'est par manque de moyens que les artistes utilisent ce qu'ils peuvent ou trouvent. Mais au XXe siècle, les artistes se renouvellent en cherchant des supports inédits. Picasso peint sur des morceaux de journaux ou de la toile cirée. Les artistes du Land Art utilisent le sol, la terre, pour réaliser leurs dessins de tailles parfois gigantesques. Quant à l'artiste belge contemporain Wim Delvoye a même réalisé des œuvres tatouées sur des cochons vivants !

➢ **Eugène Le Poittevin, *La plage d'Étretat, enseigne pour l'hôtel Blanquet*, 1842**

Huile sur bois, 690 x 1 940 mm

Séquence Beaux-Arts, Niveau 4 :

La plage d'Etretat, enseigne pour l'hôtel Blanquet :

> On peut faire remarquer aux élèves le format inhabituel (panoramique), la taille importante, le découpage en 4 bandes horizontales et le support brut, en bois.

À partir du cartel, faire des déductions concernant les raisons de ce support inhabituel : sa destination (fonction), résister aux conditions climatiques, doit pouvoir être vu de loin, d'en bas, en contre-plongée…

➢ **Bertrand Dorny, *Bois flottés n° 5*, 1985**

Bois découpé, clouté et collé, 1 540 X 2 080 mm

Séquence Beaux-Arts, Niveau 4 :

> Faire identifier des objets entrant dans la composition du tableau (une raquette de tennis, semelles de sabots en bois…)

Qu'est-ce qui vous semble étrange, surprenant ? > objets du quotidien, cassés, usés et présentés tels quels par collage/assemblage.

➢ **Sac de marin**

Toile à voile, 1 000 X 400 X 1 180

Séquence Fécamp, port de pêche, Niveau 5

Un support surprenant : deux sacs étaient nécessaires pour contenir sous-vêtements et vêtements portés par les marins durant les campagnes de pêche à Terre-Neuve. Les sacs étaient ainsi utilisés comme rangement mais ils servaient aussi de siège et de table. Ils étaient fabriqués dans de la toile à voile et parfois ornés d'un décor peint à la peinture à l'huile représentant un voilier.

➢ Pistes de travail en prolongement de la visite :

1. Demander aux élèves de récupérer et rapporter des objets et matériaux, les trier par matière ; papier, plastique, bois, métal… et réaliser des compositions collectives ou par groupes en laissant le moins de place possible.
2. Transformer un vieux tee-shirt en sac (sans coutures, avec des nœuds) et peindre dessus un motif en lien avec son utilisation (transport de pique-nique, tenue de plage, de sport…)
3. peindre sur un support pas fait pour ça (à peu près plat). Leur demander d'exploiter les aspérités, la forme du support… Constater les effets obtenus

DES OUTILS ÉTRANGES AUX NOMS ÉTRANGES

La section « Fécamp, port de pêche » offre de nombreux exemples d'objets portant des noms qui nous sont parfois inconnus. Ce sera l'occasion de faire comprendre aux élèves à quel point il est important de « conserver » la mémoire de ces métiers qui témoignent du savoir-faire des hommes et du prestigieux passé industriel de la ville de Fécamp.

Le costume du marin-pêcheur
Équipement de campagne à terre-Neuve, milieu du XXe siècle
Le cirage : suroît, vareuse cirée, écharpe, cotillon.
Aux mains : mitaines de froc et havalant de caoutchouc.
> Faire deviner à quoi correspondent ces mots devant cette vitrine.

Caloge
Maquette de caloge, vers 1900
Coque construite à clins selon le modèle de construction original, 1 400 X 530
> Observer la vitrine. Comprendre de quoi il s'agit, certains élèves connaissent peut-être…
> Lire le cartel, comprendre ce qu'est un mot valise (caïque + logement). Leur demander de proposer d'autre mot-valise pour cette drôle de cabane.

Les machines (cabestan, moteur vert, baratte à engrenages en bois, rouets, des armoires gigantesques, four Atos à saumon...)
> On peut demander aux élèves d'observer une machine et d'en imaginer la fonction et le fonctionnement

Pistes de travail en prolongement de la visite :
1. Imaginer et représenter une machine ou un outil en partant soit du nom soit de la description
2. Réaliser un dessin d'observation d'une machine au musée et imaginer/décrire son fonctionnement
3. Le matériel d'un tonnelier :
> On peut demander aux élèves de relever les mots inconnus par écrit puis de lire la liste.
> à partir des mots relevés, on peut demander aux élèves de représenter ces outils aux noms évocateurs.
> Imaginer le matériel d'un tonnelier, annoter le dessin avec des explications
4. Créer des mots-valise et représenter ces objets inventés (cf, biblio. J. Carelman, C*atalogue d'objets introuvables*)

PISTES DE TRAVAIL EN CLASSE APRÈS LA VISITE GUIDÉE

Vous trouverez ci-dessous quelques pistes de travail interdisciplinaires ou concernant certaines matières en particulier (technologie, français, Arts plastiques, Histoire des arts, PEAC...)
Si vous souhaitez travailler à partir de reproductions des œuvres et objets du musée des Pêcheries, celle-ci peuvent vous être transmises en fichier numérique (musee@ville-fecamp.fr).

À chaque fois, différentes étapes peuvent être envisagées :
1) imaginer, faire le projet dessiné avec des annotations en partant soit d'un besoin soit de matériaux (définir la fonction objet technique...)
2) fabriquer l'objet
3) concevoir le cartel de l'objet et/ou son guide d'utilisation
4) présenter l'ensemble des réalisations dans une exposition, une vidéo, un catalogue...etc.

> inventer un objet étrange : objet de superstition, en objet magique, qui guérit ou autre fonction à définir – contrainte : la forme doit refléter la fonction.

> inventer un objet introuvable en combinant deux objets existants (double fonction).
Cf : *Catalogue d'objets introuvables* de Jacques Carelman

> inventer un objet impossible en changeant la matière, ses proportions ou la forme de manière à ce qu'il devienne inutilisable
(objets surréalistes : Meret Oppenheim , Le déjeuner de fourrure; Le fer à repasser de Man Ray...)

> inventer une incroyable machine à ... (par exemple à partir d'expressions de la langue française : "couper les cheveux en quatre, voir la vie en rose, avoir les yeux en face des trous...) ou en rapport avec l'élevage du nourrisson : changer les couches des bébés, lui donner sa tétine, ...

> inventer fioles, flacons et potions : travail sur la présentation, les noms et jeux de mots

> questionner l'aspect symbolique : jeux de mots ?, quel est le lien entre le matériau, la forme et la fonction

> créer un cabinet de curiosité de la classe (chaque élève peut contribuer en enrichir la collection). Donner une règle : par exemple les objets peuvent être réellement étranges, mais l'élève peut, simplement par la présentation qu'il fait d'un objet, le rendre étrange...
Un cabinet de curiosité existe dans les collections du Musée des Pêcheries. Il se situe au 2e étage. Il rassemble une fascinante suite d'objets rares, précieux ou insolites comptant aussi bien des vestiges archéologiques, des embarcations exotiques que des armes, des ivoires ou des céramiques orientales collectionnés par les familles fécampoises ou ramenés par les marins au long cours.

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES
PROGRAMMES CYCLE 3

DOMAINE 1 : Les langages pour penser et communiquer
DOMAINE 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques
DOMAINE 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

Matière	Attendus - Connaissances t compétences
Français	Lire et comprendre des textes, interagir de façon constructive: - Se confronter au merveilleux, à l'étrange (CM1-CM2) - Le monstre aux limites de l'humain (6°)
Sciences et Technologies: Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent	L'origine et les techniques mises en œuvre pour transformer et conserver les aliments : - les fonctions de nutrition / éducation à la santé (CM1-CM2)
Sciences et Technologies : matériaux et objets techniques	Identifier les principales évolutions du besoin et des objets. - Repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historique, économique, culturel) - L'évolution des besoins Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs constitutions - Besoin, fonction d'usage et fonction d'estime - Fonction technique, solutions techniques - Représentation du fonctionnement d'un objet technique Concevoir et produire un objet technique pour répondre à un besoin - Notion de contrainte - Recherche d'idées - Modélisation
Histoire des Arts	Décrire une œuvre en identifiant ses caractéristiques techniques et formelles - Identifier des matériaux Exprimer un ressenti - Lexique des émotions et des sentiments Se repérer dans un musée, adapter son comportement - Lecture des plans et indications, localisation d'une œuvre - Lire/comprendre un cartel
Arts plastiques	S'exprimer, analyser, établir une relation entre sa pratique et celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité - Décrire des œuvres - Formuler une expression juste de ses émotions Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art - Repérer pour les dépasser certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques - Décrire des œuvres en proposer une compréhension personnelle et argumentée

LEXIQUE « ÉTRANGE »

~ Curieux (adj. et n.) : qui recherche rassemble des objets rares, précieux… qui est désireux de voir, de savoir, qui pique la curiosité, qui attire et retient l'attention. Syn. : intéressé, amateur, collectionneur

~ Dégoûtant (adj.) : qui inspire le dégoût par son apparence, son aspect physique. Syn. : déplaisant, écœurant, ignoble, immonde, infect, innommable, repoussant, laid, répugnant…

~ Disparate (adj.) : qui n'est pas en accord, en harmonie avec ce qui l'entoure, dont la diversité est choquante. Syn. : discordant, hétérogène, hétéroclite

~ Effrayant (adj.) : qui inspire de la peur ; Syn. : effroyable, épouvantable, terrible

~ Étonnant (adj.) : qui frappe l'esprit par son étrangeté. Syn. : stupéfiant, ahurissant, déconcertant, renversant, amusant, saisissant, bizarre, étrange, extraordinaire, effarant, incroyable, singulier, curieux, surprenant, drôle, épatant, époustouflant, fantastique, remarquable, formidable…

~ Étrange (adj.) : Très différent de ce que l'on a l'habitude de voir, d'apprendre, qui étonne, surprend. . Syn. : incompréhensible, hors du commun, bizarre, drôle, extraordinaire, singulier.

~ Exotique (adj. Et n.) : qui n'appartient pas à nos civilisations de l'Occident, qui est apporté de pays lointains.

~ Extraordinaire (adj.) : qui n'est pas selon l'usage ordinaire, selon l'ordre commun. Syn. : anormal, extraordinaire, inhabituel, inusité, exceptionnel, particulier, spécial…

~ Fascinant (adj.) : qui immobilise, éblouit par la seule puissance du regard . Syn. : attirant, charmant, hypnotisant, captivant, séduisant.

~ Hétérogène (adj.) : voir disparate

~ Surnaturel (adj.) : qui est au-dessus de la nature, qui ne peut pas être expliqué par elle. Syn. : extraordinaire, merveilleux, prodigieux

~ Surréalisme (n.m.) : mouvement artistique dont les œuvres représentent des situations étranges ou objets, semblant issus des rêves ou d'univers ressemblant au réel mais différents de celui-ci.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Sur les collections du Musée :

~ Marie-Hélène Desjardins et Céline Mesnard (dir.), *Les Pêcheries, Musée de Fécamp*. Éditions Point de vues – Musée de Fécamp, 2017, p. 54-67

~ Marie-Hélène Desjardins (dir.), *Les biberons du docteur Dufour*, *Musée de Fécamp*, 1997

Arts visuels :

~ *Le surréalisme pour les enfants*, Éditions du centre Georges Pompidou, 2012
~ Orlando Vazau, *Sans queue ni tête*, La joie de lire, 2006
~ Jacques Carelman, *Catalogue d'objets introuvables*, Le cherche midi, 1997
~ Cathy Chamagne, *Arts visuels & Bestiaire*, Scéren- CRDP, 2010

Sites :

~ Lexique *Sentiments et émotions :* www.lelivrescolaire.fr
~ Vous trouverez de nombreuses références et informations sur la pêche sur le site : www.fecamp-terre-neuve.fr

INFORMATIONS PRATIQUES

Musée des Pêcheries
3, quai Capitaine Jean Recher – 76 400 Fécamp
02 35 28 31 99 / musee@ville-fecamp.fr

Horaires

Du 2 mai au 15 septembre, tous les jours de 10h00 à 18h00
Du 16 septembre au 30 avril, tous les jours sauf le mardi de 10h00 à 18h00

Tarifs :

Gratuit pour les enseignants qui viennent pour préparer la visite avec leur classe

Visite guidée pour les établissements scolaires et groupes de moins de 18 ans :

- de la commune de Fécamp : 40 €
- de la communauté de commune de Fécamp et ceux commercialisés par l'OT : 50 €
- hors ceux de la communauté de communes de Fécamp: 60 €

Visites guidées

Renseignements et réservations auprès du Service Archives – Patrimoine :
patrimoine@ville-fecamp.fr

Service des publics / Service éducatif

Responsable de la diffusion culturelle
musee@ville-fecamp.fr

Alexandra Le Duc
Responsable du Service éducatif
alexandra-beatr.le-duc@ac-normandie.fr

Service documentation

Consultation sur rendez-vous :
musee@ville-fecamp.fr

NOTES