

MSR

MUSÉE SAINT-RAYMOND,  
MUSÉE DES ANTIQUES DE TOULOUSE

Service éducatif

# ÂGE OF CLASSICS !

## PUBLIC CONCERNÉ

Classes de lycée

## OBJECTIFS

L'objectif de l'exposition temporaire présentée par le musée est double : il s'agit d'abord de repérer les réutilisations qui sont faites de l'Antiquité dans la culture pop, production mondialisée destinée au plus grand nombre et diffusée par plusieurs médias (littérature, télévision, cinéma et productions artistiques contemporaines). L'exposition se propose ensuite d'analyser ces réutilisations afin d'en comprendre les enjeux sous-jacents. Elle aborde donc la problématique de la réception en invitant les enseignants à questionner, avec leurs classes, la présence à la fois étrange et familière de l'Antiquité.

Le parcours proposé au public scolaire a été créé par les équipes de Science Animation. Conçu sur le modèle d'une aventure telle qu'on peut en vivre dans un jeu vidéo, il propose aux classes de découvrir différentes œuvres ayant toutes trait à l'Antiquité.

## DURÉE

1h30 environ

## LOCALISATION

Rez-de-chaussée (tinel) du musée

## TARIF

Gratuit

Anne Dattler  
Professeur chargé de mission  
par la Délégation Académique  
à l'Action Culturelle

RÉGION ACADÉMIQUE  
OCCITANIEMINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHEMAIRIE DE  TOULOUSE[WWW.TOULOUSE.FR](http://WWW.TOULOUSE.FR)

Toulouse en grand !

## PRÉPARATION DE LA VISITE ET RÉSERVATION

Pour disposer de la mallette pédagogique correspondant à cette visite en autonomie, vous devez tout d'abord réserver en appelant le 05 62 27 49 57. Cette réservation vous donne un accès gratuit au musée pour préparer votre visite et consulter la mallette.

Cette dernière est disponible à l'accueil du musée pour la préparation de la visite et pour la visite elle-même.

Elle contient :

- > la fiche descriptive du parcours
- > un exemplaire du livret-enseignant
- > un certain nombre de carnets de quêtes (à distribuer aux élèves)

Le parcours s'effectue également au moyen de kits de fouille que l'enseignant trouvera à sa disposition au début de l'exposition (boîtiers rangés dans un meuble noir)

Si vous effectuez cette visite pour la première fois, nous vous proposons une rencontre gratuite avec l'enseignant chargé de mission par la DAAC en écrivant à [msr.educatif@mairie-toulouse.fr](mailto:msr.educatif@mairie-toulouse.fr) pour prendre rendez-vous.

## ORGANISATION PÉDAGOGIQUE

### 1) Avant sa venue au musée

L'enseignant aura pris soin de constituer plusieurs **équipes de 3 élèves maximum**.

### 2) Au musée, avant d'entrer dans l'espace d'exposition

L'enseignant présentera aux élèves le matériel dont ils disposent pour mener à bien l'aventure « Âge of classics ! ». Chaque équipe reçoit un carnet de quêtes et un kit de fouille.

- L'enseignant prendra soin de lire avec les élèves le scénario de l'aventure qui se trouve à la page 2 du carnet de quêtes.
- Il précisera ensuite l'objectif de l'aventure : reconstituer trois mots mystère.

Pour ce faire, chaque équipe va devoir mener trois quêtes respectivement intitulées **Odyssée**, **Héroïsme** et **Élégance**.

Ces trois quêtes doivent être menées successivement **dans un ordre précis** que l'enseignant indiquera aux différentes équipes. Cette organisation permet une meilleure répartition des élèves dans l'espace d'exposition.

	Quête 1	Quête 2	Quête 3
Équipe 1	Odyssée	Héroïsme	Élégance
Équipe 2	Élégance	Odyssée	Héroïsme
Équipe 3	Héroïsme	Élégance	Odyssée
Équipe 4	Odyssée	Héroïsme	Élégance
Équipe 5	Élégance	Odyssée	Héroïsme
Équipe 6	Héroïsme	Élégance	Odyssée
Équipe 7	Odyssée	Héroïsme	Élégance
Équipe 8	Élégance	Odyssée	Héroïsme
Équipe 9	Héroïsme	Élégance	Odyssée
Équipe 10	Odyssée	Héroïsme	Élégance

- L'enseignant expliquera que chaque quête est organisée en plusieurs étapes successives qui correspondent, chacune, à la découverte d'une œuvre présentée dans l'exposition.

Une énigme est proposée à chacune de ces étapes : pour déchiffrer les indices donnés, chaque équipe devra suivre les instructions du carnet de quêtes et utiliser le bon matériel du kit de fouille.

- Avant de faire entrer les élèves dans l'espace d'exposition, l'enseignant se munira d'un kit de fouille qu'il présentera aux élèves.
  - **Une pince** pour accrocher le carnet de quêtes
  - **Un crayon** (à remettre en place à la fin de l'aventure)
  - **Une lampe UV** qui s'allume lorsqu'on appuie sur le bouton.
  - **Un haut-parleur**
  - **Un lecteur de badge (RFID)** : les badges s'activent par simple rapprochement du lecteur avec la zone à badger. Les deux éléments n'ont pas besoin de rentrer en contact.

**Pour éviter que le kit de fouille ne se détériore et pour préserver au mieux le matériel électronique, l'enseignant désignera, pour chaque équipe, un porteur du kit.**

- Il peut être utile d'expliquer l'utilisation que les élèves auront à faire de l'inventaire (pages 11-13) et du lexique des symboles (page 14) contenus dans le carnet de quêtes.

- L'inventaire est constitué de 16 personnages qui font tous référence à la mythologie gréco-romaine. Certains d'entre eux sont associés à des œuvres qui sont présentées dans l'exposition et que les élèves doivent découvrir au fil de leurs quêtes. Dès qu'un personnage de l'inventaire est découvert, l'équipe doit cocher son nom dans l'inventaire. En haut à droite de chaque personnage, figure une lettre qui permet de reconstituer un mot mystère.
- Au fil de leur parcours, les élèves vont découvrir un certain nombre de symboles. Le lexique va leur permet de les déchiffrer : chacun d'eux est associé à un mot qui leur apporte un indice permettant de découvrir l'œuvre à laquelle il renvoie.

### 3) Au musée, dans l'espace d'exposition

L'enseignant veillera à faire entrer à quelques minutes d'intervalle les équipes qui doivent effectuer les trois quêtes dans le même ordre (surlignement de la même couleur).

Recommandation importante : chacune des trois quêtes débute devant la sculpture de Damien Hirst, *Head of Medusa*. À gauche de la vitrine se trouve un petit meuble noir. En soulevant la bâche positionnée sur le dessus, on découvre trois énigmes : chacune est identifiée par un symbole :



Les élèves doivent badger le symbole qui correspond à la quête qu'ils s'apprêtent à mener. Un signal sonore leur indique son initialisation. Cette étape est indispensable car elle permet de donner accès au document audio final de la quête.

### 4) En fin d'aventure

Les élèves peuvent conserver leur carnet de quêtes. **L'enseignant veillera à ce que les kits de fouille soient correctement rangés dans le meuble noir. Les recommandations de rangement sont écrites sur le kit lui-même.**