



MUSÉE  
SAINT-  
RAYMOND  
Archéologie  
— Toulouse

# LABYRINTHUS

## FICHE DESCRIPTIVE

### PUBLIC CONCERNÉ

Cycle 4, lycée, enseignement supérieur.

### OBJECTIFS

Animée par un médiateur, la visite a pour objectif de faire découvrir aux élèves la mythologie grecque et ses multiples récits grâce à un jeu basé sur les mécaniques du *Livre dont vous êtes le héros* et de l'*escape game*. Quatre thématiques seront abordées : les monstres, les héros, les machines, et les dieux et les déesses de la mythologie gréco-romaine.

### DURÉE

1h15

### RÉSERVATION

Afin d'assurer le confort de chacun, la réservation est obligatoire pour tous les groupes, qu'il s'agisse d'une visite menée en autonomie ou d'une visite accompagnée.  
Pour les cycles 1, 2 et 3 (hors 6e) : la réservation se fait via le formulaire de contact qui se trouve sur notre [site internet](#).  
Pour les scolaires de la 6e à la terminale : la réservation se fait obligatoirement depuis le site ADAGE.

### OBJECTIFS DU PEAC

#### Fréquenter (Rencontres)

- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres
- Échanger avec un professionnel de l'art et de la culture
- Appréhender des œuvres et des productions artistiques

#### S'approprier (Connaissances)

- Exprimer une émotion esthétique et un jugement critique
- Utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique ou culturel
- Mettre en relation différents champs de connaissances
- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension de l'œuvre

## DÉROULEMENT

L'ensemble de l'activité se déroule au premier étage du musée.

Après une brève introduction, la classe en groupes (jusqu'à huit groupes). Afin de ne pas perdre du temps le jour de la visite, l'enseignant aura organisé la répartition en groupes avant de venir.

Chaque groupe incarnera un personnage de la mythologie gréco-romaine qui a été enfermé dans un labyrinthe, représenté par un plateau de jeu. Afin d'en sortir, dans un temps limité, chaque groupe devra résoudre une série d'énigmes, basées sur l'observation des sculptures romaines de la villa de Chiragan ou la manipulation de dispositifs.

