



# Musée à l'EMPORTER

DANS VOTRE CLASSE

Ce dossier vous permet de préparer la venue de Musée à l'emporter dans votre classe et de prolonger le travail avec vos élèves après l'atelier.

## CONTACT

Nous sommes joignables pour toute question  
à [info@museealemporter.ch](mailto:info@museealemporter.ch)

---

# SOMMAIRE

<b>LES OBJECTIFS DE L'ATELIER</b>	<b>3</b>
.....	
<b>LES MUSÉES PRÉSENTÉS EN CLASSE</b>	<b>3</b>
.....	
<b>DANS LE PLAN D'ÉTUDES ROMAND</b>	<b>4</b>
.....	
<b>DÉROULEMENT DE L'ATELIER</b>	<b>5</b>
.....	
<b>À SAVOIR AVANT L'ATELIER</b>	<b>6</b>
.....	
<b>LES MUSÉALIA</b>	<b>7</b>
.....	
<b>PISTES DE PROLONGEMENTS APRÈS L'ATELIER</b>	<b>8</b>
.....	
<b>VISITE D'UN MUSÉE PARTENAIRE ET ATELIER APPROFONDI</b>	<b>12</b>
.....	
<b>ANNEXE</b>	<b>13</b>
.....	



## LES OBJECTIFS DE L'ATELIER "À LA DÉCOUVERTE DES MUSÉES VAUDOIS"

- ✧ Proposer une activité culturelle ludique et interactive ;
- ✧ Donner aux élèves l'opportunité de manipuler des objets souvent hors de portée dans les musées ;
- ✧ Stimuler la réflexion autour du rôle des musées ;
- ✧ Susciter l'envie de visiter des musées en créant des liens avec des expositions existantes ;
- ✧ Faire découvrir différents types de musées ;
- ✧ Accompagner les élèves dans la compréhension du sens des objets, au-delà de leur simple apparence.

## LES MUSÉES PRÉSENTÉS EN CLASSE

Nous emmenons 5 objets de 5 musées différents. La personne qui anime l'atelier choisit les objets emmenés en classe, à moins d'une demande spécifique de la part de l'enseignant·e·x (voir plus p.7)

- ✧ Musée suisse de la Mode, Yverdon-les-Bains (dès la 1P)
- ✧ Naturéum - Jardin botanique, Lausanne (dès la 3P)
- ✧ Musée suisse de l'appareil photographique, Vevey (dès la 1P)
- ✧ Musée Suisse du Jeu, Tour-de-Peilz (dès la 1P)
- ✧ Musée Romand de la Machine Agricole, Chiblins (dès la 1P)
- ✧ Musée du Léman, Nyon (dès la 1P)
- ✧ Musée romain d'Avenches (dès la 3P)
- ✧ Musée de la chaussure (dès la 3P)

# DANS LE PLAN D'ÉTUDES ROMAND

## LES CAPACITÉS TRANSVERSALES

**Collaboration** — échanger des points de vue, identifier ses perceptions, ses sentiments et ses intentions, élaborer ses opinions et ses choix

**Pensée créatrice** — exprimer ses idées sous de nouvelles formes, expérimenter des associations inhabituelles, se libérer des préjugés et des stéréotypes

**Démarche réflexive** — explorer différentes options et points de vue, adopter une position, comparer les chemins, les procédures et les stratégies utilisées par d'autres

## LES DOMAINES DISCIPLINAIRES

### Arts

A 24 AC&M — S'imprégner de divers domaines et cultures artistiques...

... en regardant, touchant et en identifiant des œuvres de différentes périodes et provenances

... en identifiant le sujet d'une œuvre, sa forme, sa technique

... en appréciant quelques éléments du patrimoine culturel de son environnement local

A 22 AV — Développer et enrichir ses perceptions sensorielles

### Français

L1 24 — Produire des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante

### Sciences humaines et sociales

SHS 23 — S'approprier, en situation, des outils pertinents pour traiter des problématiques de sciences humaines et sociales...

... en enquêtant sur des hypothèses historiques ou géographiques

... en décrivant et en comparant les représentations d'un espace à différentes échelles

# DÉROULEMENT DE L'ATELIER

## (DANS LES GRANDES LIGNES)

### 1-2P

- ✧ Les "musealia" (objets prêtés par les musées partenaires) sont disposés sur des tables dans la classe ;
- ✧ Identification de la matière, du poids, de l'utilisation des objets dans leur contexte historique ;
- ✧ Écoute collective de deux audioguides pour en apprendre plus sur deux musealia et discussions ;
- ✧ Présentation des musées auxquels les objets appartiennent ;
- ✧ Individuellement: choisir son objet préféré et en garder une trace dans le cahier de communication.

### DÈS LA 3P

- ✧ Les élèves, par groupes de trois ou quatre, reçoivent un "musealia" (objet prêté par un des musées partenaires) et sont responsables de réunir des informations à présenter au reste de la classe à la fin de l'atelier ;
- ✧ Un "carnet de muséographie" invite à noter les observations et répondre à des questions, adaptées à l'âge des élèves ;
- ✧ Un audioguide par objet, écouté collectivement au sein du groupe, permet de réunir des informations et anecdotes sur les musealia ;
- ✧ Chaque groupe met en valeur son objet, rédige une légende et prépare une présentation (plus ou moins détaillées selon l'âge) ;
- ✧ Avec toute la classe : visite guidée, de table en table, avec des explications données par chaque groupe sur son objet et des compléments amenés par le ou la médiateur-ice ;
- ✧ Présentation des musées partenaires et ouverture à la discussion.

# À SAVOIR AVANT L'ATELIER

L'atelier "À la découverte des musées vaudois" étant à visée introductive, il n'est pas nécessaire de préparer le sujet en amont avec votre classe. Nous remarquons toutefois que les élèves s'investissent davantage lorsqu'il y a eu une discussion dans la classe, et une explication sur les raisons de notre venue.

## DISCUSSION AUTOUR DES MUSÉES

La médiatrice ou le médiateur qui viendra dans votre classe posera certainement des questions, au début de l'atelier, sur les musées que connaissent les élèves, mais un temps plus long peut y être dédié en amont:

- Avez-vous déjà visité des musées? Dans quel contexte? (école, famille, voyage,...)
- Quels musées aimez-vous et pourquoi?
- À quoi servent les musées d'après vous?
- Dans quels lieux se trouvent les musées? Est-ce qu'on pourrait avoir un musée dans cette classe?
- Est-ce que les objets dans les musées sont plutôt vieux ou plutôt modernes?  
Est-ce que des objets de notre époque pourraient s'y trouver?

Selon l'âge des élèves, vous pouvez leur demander de dessiner ou d'écrire un souvenir d'une visite de musée. C'est toujours un immense plaisir de commencer l'atelier en découvrant ce que les élèves ont préparé !

## LA CHRONOLOGIE

Pendant l'atelier, les élèves sont amené-e-s à dater les musealia (plus ou moins précisément selon leur âge). Une révision des grandes étapes de l'histoire peut être très utile pour leur donner des repères pendant l'atelier.

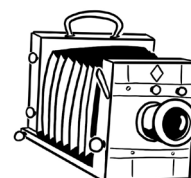
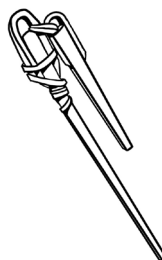
Vous trouverez ci-dessous la liste des musealia qui peuvent être amenés lors de l'atelier. Il y a, en général, cinq objets par atelier. Pour rappel, le choix des objets revient à la personne en charge d'animer l'atelier, sauf s'il y a une demande spéciale de la part de l'enseignant-e-x en amont.



# LES MUSÉALIA

- ✧ Des osselets tels qu'utilisés pendant l'**Antiquité** (Musée Suisse du Jeu) ;
- ✧ Des débris de céramique datant de l'**Antiquité** et une reconstitution d'un petit vase (Musée romain d'Avenches) ;
- ✧ Une chaussure et un patin reproduits selon le style du **Moyen-Âge (XIV<sup>e</sup> siècle)** au centre de l'Europe (Musée de la chaussure) ;
- ✧ Une boîte à herboriser du **XIX<sup>e</sup> siècle** (Naturéum) ;
- ✧ Un fléau datant du **début du XX<sup>e</sup> siècle**, tel qu'utilisé depuis l'**Antiquité** (Musée Romand de la Machine Agricole) ;
- ✧ Des habits "unisexes" du **début du XX<sup>e</sup> siècle** (Musée suisse de la Mode) ;
- ✧ Une chambre de voyage du **début du XX<sup>e</sup> siècle** (Musée suisse de l'appareil photographique) ;
- ✧ Une reproduction miniature du Mésoscaphe Auguste Piccard construit pour l'Exposition nationale suisse de **1964** (Musée du Léman).

De nouveaux musées partenaires et de nouveaux objets rejoindront la collection en 2026 !



# PISTES DE PROLONGEMENTS APRÈS L'ATELIER

## ENCOURAGEZ VOS ÉLÈVES À ALLER VISITER DES MUSÉES

Au dos des carnets reçus en classe, ou sur la page à coller dans le cahier de communication (pour les 1-2P), se trouve la liste des musées partenaires. Ce "concours" les encourage à aller au musée avec leurs proches.

L'élève peut demander un tampon à l'accueil du musée et, après trois tampons récoltés, nous envoyer une photo pour recevoir un prix. N'hésitez pas à leur rappeler l'existence de ce concours et à les encourager à y participer !

## 1-2P

### UN MUSÉE DU QUOTIDIEN

Choisissez avec les élèves quelques objets de la classe ou demandez-leur d'amener un objet de leur domicile. Une thématique peut être proposée en lien avec un sujet traité en classe ou un sujet d'actualité. Installez les objets sur une table, pour reproduire une mise en scène de musée. Vous trouverez en annexe (n°2) les illustrations utilisées pendant l'atelier pour identifier la matière des musealia. Après avoir ajouté les bonnes étiquettes pour décrire les objets, les élèves peuvent imaginer dans quel musée ils pourraient se trouver. Il peut également s'en suivre une discussion sur le choix de l'objet, sur un souvenir qui y est attaché, à qui il appartenait au préalable, une contextualisation historique, etc.



## 3-5P

### LE MUSÉE IDÉAL (DESSIN)

Après avoir vu différents types de musées, les élèves auront certainement des préférences. Proposez-leur de dessiner l'intérieur et l'extérieur de leur musée idéal ; y a-t-il des animaux ? Des machines ? Des grands espaces ou plutôt plein de musealia partout ? Un toboggan pour passer d'un étage à un autre ?

Discutez avec les élèves des choix esthétiques et muséaux. Pourquoi de grandes fenêtres, est-ce pour la lumière ? Pourquoi un musée avec uniquement des objets en lien avec le monde du jeu ? Est-ce que cela existe déjà ailleurs dans le monde ? Si oui, où et si non, pourquoi faudrait-il le créer ?

Vous pouvez ensuite nous envoyer ces créations à [info@museealemporier.ch](mailto:info@museealemporier.ch), que nous mettrons en avant sur nos réseaux sociaux et/ou notre site internet, si vous nous en donnez l'autorisation.

### PRÉSENTER UN MUSEALIA DE SON QUOTIDIEN

Vous pouvez rappeler, pour commencer, la définition d'un musealia.

Définition complète: **“Élément bi- ou tridimensionnel, ou vraie chose prélevée de son milieu d'origine, qu'il soit naturel ou culturel, et recueillie en un lieu approprié à fonction muséale. [...] Qu'est-ce qui fait qu'un objet est ou devient objet de musée? Sociologiquement parlant, les objets sont ou deviennent objets de musée parce qu'il en est décidé ainsi à un moment ou un autre par une instance ou une personne fondée à le faire. Les objets de musée sont tels parce que reconnus, définis, traités comme tel.”** (Termes muséologiques de base. In: Publics et Musées, n°14, 1998. Education artistique à l'école et au musée. pp. 163-171. Lien: <https://urlz.fr/k2ec> )

En résumé, pour les élèves: **“Un objet que l'on choisit parce qu'il raconte quelque chose. On prend l'objet de son lieu d'origine et on le met dans un lieu d'exposition avec une explication.”**

Les élèves choisissent ensuite un objet de leur quotidien qui correspond à cette définition et en prennent une photo ou l'amènent à l'école, puis en font la légende et le présentent à la classe (comme ce qui a été fait pendant l'atelier).

## **LA LÉGENDE DU MÉSO SCAPHE**

Un objet présenté durant l'atelier va rester dans votre classe! Il s'agit d'une reproduction miniature du Mésoscaphe Auguste Piccard, donnée par le Musée du Léman (Nyon). Toute la classe peut donc chercher des informations sur le Mésoscaphe et réaliser une légende, similaire à celles qu'on trouve dans les musées.

Proposition de contenu (la plupart des informations se trouvent facilement sur internet) :

- ☼ Mésoscaphe Auguste Piccard
- ☼ Reproduction en plastique
- ☼ Taille de l'original : 28m de longueur
- ☼ Echelle : environ 1:90
- ☼ Année : 1964
- ☼ Exposé au Musée du Léman à Nyon (reproduction d'une partie de l'intérieur) et au Musée suisse des Transports à Lucerne (entier)

## **6-8P**

### **LE MUSÉE IDÉAL (TEXTE ET DESSIN)**

Après avoir vu différents types de musées, les élèves auront certainement des préférences. Proposez-leur de dessiner l'intérieur d'un musée idéal à leurs yeux et/ ou de le décrire textuellement ; y a-t-il des animaux ? Des machines ? Des grands espaces ou des musealia partout ? Des murs colorés ou plutôt sobres ? Quel est le sujet/thème du musée et pourquoi ?

Vous pouvez ensuite nous envoyer ces créations à [info@museealemporier.ch](mailto:info@museealemporier.ch), que nous mettrons en avant sur nos réseaux sociaux et/ou notre site internet, si vous nous en donnez l'autorisation.

### **LES ARCHIVES DU MÉSO SCAPHE**

Un objet présenté durant l'atelier va rester dans votre classe! Il s'agit d'une reproduction miniature du Mésoscaphe Auguste Piccard, donnée par le Musée du Léman (Nyon). Toute la classe peut donc chercher des informations sur le Mésoscaphe et réaliser une légende, similaire à celles que l'on trouve dans les musées (voir ci-dessus). Afin d'enrichir cette mini-exposition, les élèves peuvent

sélectionner des images d'archives sur internet (voir propositions de sites p.11) et compléter avec les informations issues de leurs propres recherches.

## 9-11S

Réponses au jeu des "Lettres mélangées" dans le carnet de muséographie:

1. Musée / 2. Céramique / 3. Herbier / 4. Chapeau

### **LE MUSÉE IDÉAL (TEXTE)**

Après avoir vu différents types de musées, les élèves auront certainement des préférences. Proposez-leur de rédiger un texte décrivant leur musée idéal ; qu'est-ce qui y serait exposé ? Y aurait-il plutôt des objets anciens, du numérique ou les deux ? A quoi ressembleraient les espaces, seraient-ils plutôt sobres ou très chargés ? Quel serait le sujet / le thème de leur musée et pourquoi ?

Vous pouvez ensuite nous envoyer ces créations à [info@museealempor.ch](mailto:info@museealempor.ch), que nous mettrons en avant sur notre site internet si vous nous en donnez l'autorisation.

### **DOSSIER SUR LE MÉSCAPHE**

Un objet présenté durant l'atelier va rester dans votre classe! Il s'agit d'une reproduction miniature du Mésoscaphe Auguste Piccard, donnée par le Musée du Léman (Nyon). Toute la classe peut donc chercher des informations sur le Mésoscaphe et réaliser une légende, similaire à celles qu'on trouve dans les musées, en faisant au préalable un dossier grâce à des recherches sur internet ou des informations distribuées en classe.

Quelques sources utiles:

- ✨ <https://blog.nationalmuseum.ch/fr/2021/12/le-sous-marin-mesoscaphe-auguste-piccard/>
- ✨ <https://www.rts.ch/archives/9722848-la-fantastique-epopee-du-mesoscaphe.html>
- ✨ <https://www.letemps.ch/suisse/apres-annees-rouille-mesoscaphe-va-retrouver-blancheur-dantan>

## VISITE D'UN MUSÉE PARTENAIRE

Presque tous les musées présentés lors de l'atelier proposent des visites scolaires. L'atelier "À la découverte des musées vaudois" peut faire office d'introduction à une visite de musée. Vous pourrez alors rappeler aux élèves d'observer les légendes des musealia, et leur demander par exemple d'en présenter un au reste de la classe, à l'instar de ce qui a été fait pendant l'atelier de Musée à l'emporter.

## ATELIER APPROFONDI

Il est possible de prolonger l'atelier avec Musée à l'emporter en organisant un deuxième volet. Celui-ci s'adapte à l'âge des élèves et aux objectifs de l'enseignant·e·x, autour de la création d'audioguides.

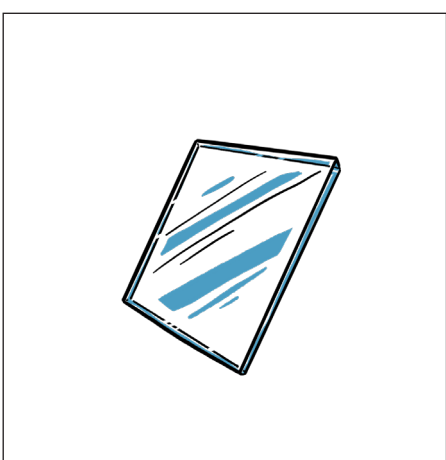
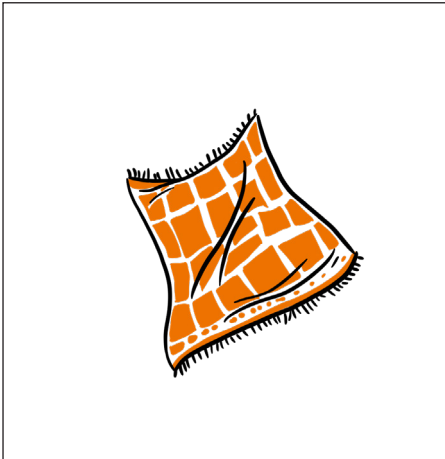
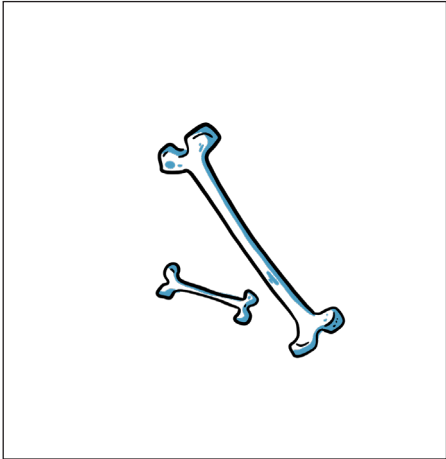
Il faut prévoir 8 à 10 périodes pour cet atelier, qui amène à travailler la recherche d'informations, la rédaction et la production orale, et permet d'expérimenter l'enregistrement audio et le montage (dès la 7P).

Prix: CHF 480.-

Des ateliers intergénérationnels sont organisés plusieurs fois par année avec des EMS ou des centres d'accueil temporaires. Si vous pensez que votre classe pourrait être intéressée à rencontrer des personnes âgées pour échanger sur des souvenirs liés aux muséalia et réaliser des audioguides uniques, contactez-nous!

Vous trouverez la plupart des informations sur [museealemporter.ch/ateliers/](https://museealemporter.ch/ateliers/) ou en nous écrivant à [info@museealemporter.ch](mailto:info@museealemporter.ch)

ANNEXE





**COPYRIGHT**

© Musée à l'emporter (2026). Musée à l'emporter dans votre classe. Lausanne.

Illustrations: Oriane Masserey

**Musée à l'emporter**

info@museealemporter.ch

www.museealemporter.ch