



MUSEE NOTRE HISTOIRE





Ouvert depuis le 1^{er} mai 2013, le musée Notre Histoire est consacré à l'histoire de la ville et de son territoire. Il est situé dans l'ancien magasin de tabacs, bâtiment emblématique du développement de la ville à la fin du XIX^{ème} siècle. Le site du musée a été entièrement rénové récemment.

Le parcours permanent présente l'évolution de Rumilly. Il se déploie autour des actions qui organisent et structurent la société : se représenter, administrer, croire... Chaque thème abordé est replacé dans une chronologie historique.

Les objets présentés donnent à voir les traces matérielles de ces événements et aident à percevoir les ruptures et les continuités entre notre société et celles qui nous ont précédées.

Chaque année, les expositions temporaires sont l'occasion de présenter une période historique ou un thème caractéristique de notre histoire.

Le musée est **gratuit** pour les enseignants et les moins de 22 ans en visite libre. N'hésitez pas à venir découvrir le parcours permanent et les expositions.

Ouverture au public : du mercredi au samedi de 14h30 à 17h30.

Accueil des classes

Visite guidée, atelier de sensibilisation, jeu de piste... chaque activité propose de mettre l'enfant au cœur du processus de découverte et d'apprentissage. De la maternelle au lycée, chacune des offres permet de s'adapter aux connaissances et compétences de l'élève et le rendre ainsi acteur de son propre savoir.

L'équipe du musée se tient à disposition pour accueillir les enseignants en amont et préparer la visite au musée : échanges sur les contenus, réservation, adaptation des propositions aux objectifs pédagogiques, déroulement des activités, présentation des outils pédagogiques, repérage des espaces, ressources documentaires, consultation d'ouvrages et bibliographies... tout est étudié ensemble pour garantir le meilleur accueil possible !

Les activités

Les activités de médiation proposées aux scolaires incitent à porter un nouveau regard sur l'histoire, la ville et le patrimoine.

LES PACKS

PACK LA VILLE REVÉE - DUREE 1H

DE LA MOYENNE SECTION DE MATERNELLE AU CYCLE 2

Un moment poétique pour rêver et créer sa ville. Les activités proposées permettent aux enfants d'alterner temps d'attention, de découverte, et d'expérimentation.

La visite « Conter la ville »

Les élèves découvrent la ville et ses questionnements à travers des contes. Dans la première histoire racontée par la médiatrice, les enfants découvrent la fondation de la ville et son développement. Le deuxième conte, proposé en théâtre d'ombres, rappelle que la ville est avant tout une communauté, une façon de vivre ensemble.

Chaque histoire évoque ainsi un aspect différent du phénomène urbain et habitue les jeunes enfants à y participer.



VILLE / COMMUNAUTE / SOLIDARITE / CITOYENS / IMAGINAIRE

L'atelier « L'Herbier urbain »

Dessine-moi ta ville, décris ce que l'on y trouve et je te dirai ce qu'il y a dans la mienne...

Dans ce jeu de composition, les élèves se questionnent sur ce que l'on trouve dans les villes et les campagnes.

A l'aide de tampons et d'encre de couleurs, ils organisent sur leur page les éléments de leur quotidien : aéroport ou ferme ; poule ou aigle ; maison en bois ou immeuble ?

Grâce au support des images, ils décrivent leur environnement et découvrent celui des autres.

Pourquoi s'arrêter à la réalité ? Pourquoi ne pas faire appel à son imagination pour mettre sur papier sa ville rêvée ou explorer divers continents et découvrir nos différences ?



VILLE/CAMPAGNE / PAYSAGE / HABITAT / FAUNE & FLORE

PACK LE MUSEE A LA LOUPE - DUREE 1H

DE LA MOYENNE SECTION DE MATERNELLE AU CYCLE 2



Des jeux d'observation et de déduction pour comprendre les objets exposés dans le musée.

La visite « Le Jeu de piste des collections »

Un uniforme de soldat, une galoche, Sophie la girafe... à travers le livret de jeu, les élèves partent à la découverte du musée en retrouvant ses objets phares. Par des devinettes ou des dessins, ils apprennent à observer les détails du musée et à mieux se repérer dans ce lieu encore inhabituel à leur âge.

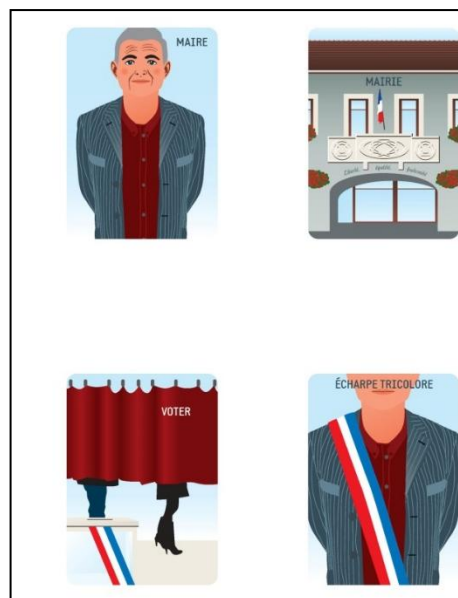


MUSEE / HISTOIRE / VILLE

L'atelier « Le Loto de la ville »

Qui dirige la ville ? Qui soigne les malades ?
Où se déroulent ces actions ?

En associant par le jeu des lieux, des personnages, des objets et des actions, les élèves sont sensibilisés aux activités pratiquées dans la ville. Ces 10 actions leur permettent de découvrir les institutions visibles dans l'espace urbain et de comprendre le rôle de ces bâtiments dans la vie des citoyens.



VILLE / METIERS / LIEUX / CITOYENNETE

LES ATELIERS A LA CARTE



1-2-3 COULEURS ! – VISITE ATELIER- DUREE 1H

DE LA PETITE A LA GRANDE SECTION

Après le récit d'une courte histoire, les enfants visitent le musée à la recherche des couleurs présentes sur les objets. Au cours de ce parcours coloré, les élèves découvrent ce lieu nouveau et observent les couleurs primaires et secondaires. La séance se termine avec un atelier créatif : les enfants s'approprient les couleurs en réalisant leur propre arbre aux feuilles multicolores.

MUSEE / OBJETS / COULEURS PRIMAIRES ET SECONDAIRES



LES ANIMAUX DU MUSEE – VISITE - DUREE 1H

PETITE ET MOYENNE SECTION

Après un temps de conte, la classe part en voyage avec les animaux du musée : où se cachent-ils ? Pourquoi sont-ils là ?



MUSEE DES FORMES – VISITE - DUREE 1H

DE LA MOYENNE A LA GRANDE SECTION

Découverte des collections du musée à partir des formes géométriques présentes dans les œuvres et objets exposés. Après avoir identifié carrés, triangle et rectangles parmi les collections, les élèves reproduisent les œuvres sous forme de tangram colorés.

(RE)DORE TON BLASON – ATELIER- DUREE 1H30

DU CP AU CM2



Après une initiation aux codes et au vocabulaire de l'héraldique, chaque enfant invente, à partir de gabarits en carton et de papiers colorés, sa devise et crée son propre blason ou son sceau. Ils réfléchissent ainsi sur la représentation de soi ou d'une ville par des symboles, objets, animaux ou couleurs et les messages que peuvent faire passer une image. L'atelier comprend une visite thématique du musée et un atelier pratique permettant aux élèves d'expérimenter leur apprentissage.

HISTOIRE / MUSEE / ICONOGRAPHIE / VILLE / REPRESENTATION

GALERIE DE PORTRAITS – ATELIER- DUREE 1H30

DU CP AU CM2



A travers les tableaux du musée les élèves découvrent les ficelles de la représentation de soi. Pourquoi ce bourgeois rumillien a l'air si sérieux, pourquoi ce pompier est-il en uniforme ? Pourquoi se dessiner en astronaute ou en marin ? A cheval ou sur son vélo ? Que nous disent les accessoires utilisés dans un portrait ? Une fois dans l'atelier, les élèves composent leur portrait.

DECOUVRIR L'HISTOIRE - VISITE DU MUSEE - DUREE 1H

DU CE2 AU CM2



Comment peut-on savoir ce qui s'est passé il y a des centaines d'années ? Comment sait-on où vivaient les gens, ce qu'ils faisaient comme travail, ce qu'ils mangeaient ? Comment connaît-on l'histoire ?

Une sélection d'objets du musée permet aux élèves de comprendre quelles traces de l'histoire sont parvenues jusqu'à nous. Ces témoignages des activités humaines sont les sources même du travail de l'historien. Au fil de la découverte du parcours permanent, la méthode historique se dévoile et les élèves comprennent comment étudier et faire partager le passé.

HISTOIRE / MUSEE / ARCHEOLOGIE / REPRESENTATION



CONSTRUIRE LA VILLE – ATELIER - DUREE 1H30

DU CM1 AU CM2

Elever les remparts, choisir l'implantation des maisons, définir le tracé de la voie de chemin de fer... A travers un jeu en équipe, les élèves construisent leur Rumilly en respectant les moyens et les contraintes des époques.

Après le jeu, les élèves découvrent dans le musée les acteurs de l'aménagement du territoire et les impératifs pour répondre aux besoins de la population.

HISTOIRE ET REPRESENTATION DE LA VILLE / ACTEURS DE LA VIE PUBLIQUE / URBANISME
/ PAYSAGE / INSTITUTIONS FRANÇAISES



JEU DE L'OIE DE L'HISTOIRE - ATELIER - DUREE 1H30

DU CM1 AU CM2

Chaque question ou action est l'occasion d'évoquer une partie de l'Histoire de Rumilly et de réfléchir aux conséquences sur la ville d'aujourd'hui et le patrimoine conservé.

Répartis en équipes, les élèves progressent chronologiquement dans l'avancée du jeu et relèvent les défis donnés par les cartes actions/missions ou répondent à des questions.

Autant de jeux qui invitent, seul ou en groupe, à s'interroger sur la vie administrative, politique, militaire, religieuse des rumilliens au cours des siècles précédents.

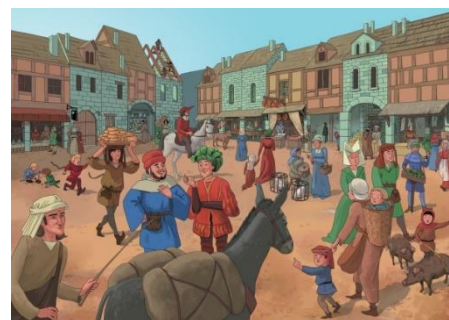
THEMES : HISTOIRE / VILLE / ACTEURS DE LA VIE PUBLIQUE

LES VISITES DE LA VILLE A LA CARTE

MOYEN-AGE ET LECTURE DE FAÇADES - DUREE 1H30

DU CE2 AU CM2

Portes, fenêtres à meneaux, voûtes et croisées d'ogives, retrouver dans l'architecture du centre-ville les traces du Moyen-âge, apprendre à les observer, les décrire et en faire un croquis à la manière d'un archéologue.



HISTOIRE / URBANISME / ARCHITECTURE

AU FIL DE L'EAU A RUMILLY - DUREE 1H30

DE LA MOYENNE SECTION DE MATERNELLE AU CM2

S'imprégner des bruits de la rivière, sentir l'odeur du cuir, découvrir les fontaines ...Tous les sens sont en éveil dans cette balade au fil de l'eau !

Une approche du patrimoine de Rumilly où, guidés par la médiatrice, les élèves se laissent porter de jeux en quizz, à la rencontre du meunier et des lavandières.

Expériences et défis invitent la classe à voyager dans le temps sur les traces du patrimoine hydraulique de la cité. Une balade ludique autour de l'histoire de l'eau dans la ville !



HISTOIRE / URBANISME / ROLE ET PARCOURS DE L'EAU DANS LA VILLE

LA BALADE URBAINE INDUSTRIE - DUREE 1H30

QUAND L'INDUSTRIE PREND SES QUARTIERS.

CM2 ET COLLEGES

Parcours urbain et lecture de paysage : en explorant le quartier de l'Aumône, la rue de l'industrie et le quartier du Lait Mont-Blanc, les élèves comprennent le développement d'un secteur industriel dans une ville à travers l'exemple de Rumilly.

Choix géographique dans la ville, atouts du site et organisation : que peut-on apprendre de l'architecture des habitations du 20^e siècle, celle d'un ouvrier et celle d'un directeur ?



INFOS PRATIQUES

TARIFS

Nous contacter

Gratuité pour les accompagnateurs

Accueil des groupes du mardi au vendredi

De 8h30 à 17h30

Echanger, s'adapter à vos objectifs pédagogiques : c'est notre métier !

Nous sommes à votre disposition pour construire ensemble votre projet. N'hésitez pas à nous contacter.

Si vous souhaitez guider votre classe vous-même dans le musée, c'est possible ! Nous conviendrons ensemble d'un moment pour vous accueillir.

Le musée est **gratuit** pour les enseignants et les moins de 18 ans en visite libre : venez découvrir les collections permanentes et les expositions temporaires.

CONTACTS



Notre Histoire – Musée de Rumilly

5 place de la Manufacture

74150 RUMILLY

04 50 64 64 18

contact@musee-rumilly74.fr

TOUTES NOS ACTIVITES EN UN CLIN D'ŒIL !

					PS	MS	GS	
Au Musée	Ville	Solidarité	Développement urbain		Pack ville rêvée			
	Découverte musée		Collection	Acteurs de la ville	Pack musée à la loupe			
	Découverte musée		Couleurs	Arts plastiques	1-2-3 couleurs !			
	Découverte musée		Animaux	Contes	Les animaux du musée			
	Découverte musée		Formes	Art plastique	Musée des formes			
En Ville	Cycle de l'eau	Paysage	Anciens métiers		Au fil de l'eau			

						CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Au Musée	Ville	Solidarité	Développement urbain		Pack ville rêvée					
	Musée		Collection	Acteurs de la ville	Pack musée à la loupe					
	Arts plastiques	Iconographie	Moyen âge		(Re)dore ton blason					
	Arts plastiques	Représentation			Galerie de portrait					
	Histoire	Sources historiques	Collections	Archéologie	Découvrir l'histoire					
	Histoire	Développement urbain	Paysage		Construire la ville					
En Ville	Histoire	Moyen âge	Développement urbain	Architecture	Moyen âge et lecture de façade					
	Histoire	XIXe siècle	Développement urbain	Paysage	Rumilly au XIXe siècle					
	Cycle de l'eau	Anciens métiers		Paysage	Au fil de l'eau					
	Histoire	Développement quartier industriel		Paysage	Quand l'industrie prend ses quartiers					

