

30 000 objets
conservés dans
les collections du
musée

2 expositions
temporaires
par an

15 salles à découvrir

1 service dédié aux scolaires

Plus de 20 000 visiteurs par
an



Le Musée d'Art, Histoire et Archéologie

Installé au pied de la cathédrale d'Évreux dans un ancien palais épiscopal classé Monument historique, le Musée d'Art, Histoire et Archéologie d'Évreux offre une expérience de visite unique: une traversée dans l'histoire et les arts de la Préhistoire au 21^e siècle !

Dans ce lieu à l'architecture remarquable qui bénéficie de l'appellation « Musée de France », les riches collections, allant de l'archéologie aux beaux-arts en passant par les arts décoratifs, l'ethnologie et l'art contemporain, vous mèneront hors-du-temps.

Consacré il y a 150 ans aux découvertes archéologiques locales, le musée est devenu aujourd'hui un lieu de visite incontournable pour comprendre le passé de la ville, et plus largement pour découvrir un panorama original et universel sur l'art et l'histoire.

Le musée accueille les groupes scolaires de la maternelle au lycée. Des activités adaptées aux différents niveaux scolaires sont proposées chaque année par les médiatrices culturelles du service des publics du musée pour découvrir les collections et les expositions temporaires.

OFFRES ÉDUCATIVES PROPOSÉES

- > Visites accompagnées
- > Visites-expérimentations
- > Visites avec mallettes pédagogiques
- > Ateliers en classe
- > Ressources pédagogiques autour des œuvres

Le musée propose également aux différents niveaux scolaires des projets à l'année :

- > «La classe, l'œuvre» (de la maternelle au lycée)
- > «Les défis-musée» (de la maternelle au CM2)
- > «Les muséales en Normandie» (du collège au lycée)

INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES DES ACTIVITÉS PROPOSÉES

- > Permettre la découverte du musée et de ses collections en multipliant les regards et les approches (artistique, historique, technique, patrimoniale, etc.)
- > Proposer des visites et des ateliers ludiques et interactifs basés sur l'échange, le dialogue, l'observation, la manipulation et l'expérimentation
- > Créer la rencontre avec des œuvres d'art et développer des liens entre les élèves et les œuvres



● MA PREMIÈRE VISITE AU MUSÉE

Visite accompagnée

Niveau scolaire : TPS

Descriptif : Où sommes-nous ? Quel est ce grand bâtiment ? Après la lecture de l'album «Le musée des Ours» d'Isabelle Gil, les enfants partent à la découverte du musée. Retrouveront-ils les ours cachés dans les différentes salles ?

Intérêts pédagogiques :

- > Découvrir les espaces du musée
- > Sensibiliser à la notion de visite au musée

Durée de l'activité :

1 séance de 30 à 45 min

Effectif : 1 classe

● M COMME MUSÉE

Visite accompagnée

Niveau scolaire : PS, MS, GS

Descriptif : Entre abécédaire et imagier, cette visite propose une découverte

du musée, de ses espaces et de ses collections. Un parcours idéal pour une première visite au musée !

Intérêts pédagogiques :

- > Découvrir le lieu «musée» et quelques objets des collections
- > Acquérir le vocabulaire nécessaire pour une première appréhension du musée et de ses collections

Durée de l'activité :

1 séance de 45 min à 1h

Effectif : 1 classe

● POSTURES ET EXPRESSIONS

Visite accompagnée

Niveau scolaire : PS, MS, GS

Descriptif : Qu'expriment nos gestes et postures corporelles ? Comment le corps peut-il traduire des émotions ? Un parcours dans le musée où les corps et la figure humaine deviennent supports d'expressions

Intérêts pédagogiques :

- > Développer le vocabulaire autour de

VOS CONTACTS

Musée d'Art, Histoire et Archéologie
2, esplanade Anne-Baudot
27000 Évreux

Médiatrice culturelle du service des publics - Magali Le Séguillon
02 32 31 81 97
mleseguillon@epn-agglo.fr

> Développer l'imaginaire autour de la découverte d'œuvres d'art

Durée de l'activité :

1 séance de 45 min à 1h

Effectif : 1 classe

● À VOS PINCEAUX !

Visite-expérimentation

Niveau scolaire : PS, MS, GS

Descriptif : Une visite pour découvrir les gestes, les supports et les outils du peintre à travers l'observation de deux œuvres de la collection d'art abstrait du musée. Un temps d'expérimentation est prévu en fin de séance. Deux expérimentations au choix : «Faire couler la peinture» ou «Inventer ses outils pour peindre»

Intérêts pédagogiques :

> Découvrir les grandes caractéristiques de l'art abstrait

> Expérimenter une technique artistique à partir d'une œuvre observée au musée

Durée de l'activité :

1 séance de 45 min à 1h

Effectif : 1 classe

● DRAGON & COMPAGNIE

Visite-expérimentation

Niveau scolaire : PS, MS, GS

Descriptif : Une drôle de créature sème la pagaille dans le musée. Les enfants partent sur ses traces. Ce nouveau parcours les mènera aux différents animaux qui se cachent dans les œuvres du musée

Intérêts pédagogiques :

> Découvrir des œuvres du musée autour de la thématique des animaux

> Créer collectivement un animal imaginaire en utilisant la technique du collage

Durée de l'activité :

1 séance de 45 min à 1h

Effectif : 1 classe

● COMPTINES ET AUTRES FORMULETTES

Visite libre avec prêt d'une mallette pédagogique

Niveau scolaire : PS, MS, GS

Descriptif : Quand des œuvres du musée font écho à des comptines célèbres, on les regarde différemment

Intérêts pédagogiques :

> S'approprier les œuvres du musée à l'aide de comptines et de petites chansons

> Découvrir la diversité des collections (peintures figurative et abstraite, pendule, tapisserie, sculpture)

Durée de l'activité :

1 séance de 45 min à 1h

Effectif : 1 classe

● EN PLEIN AIR

Visite libre avec prêt d'une mallette pédagogique

Niveau scolaire : PS, MS, GS

Descriptif : Partez à la découverte des paysages du musée. Ecoutez ou imaginez par exemple les sons que vous pourriez entendre au bord de la rivière, en bord de mer ou en pleine campagne

Intérêts pédagogiques :

> Sensibiliser à la peinture de paysages

> Explorer les œuvres du musée en mobilisant ses sens et son imaginaire

Durée de l'activité :

1 séance de 45 min à 1h

Effectif : 1 classe

● DÉCOUVRIR UNE OEUVRE D'ART EN CLASSE

Atelier à l'école

Niveau scolaire : TPS, PS, MS, GS

Descriptif : Le musée vous rend visite et vous propose de découvrir une œuvre de ses collections au sein de votre classe

Intérêts pédagogiques :

> Développer le vocabulaire pour appréhender une œuvre du musée

> Permettre un contact privilégié avec une œuvre du musée

Durée de l'activité :

1 séance de 35 min à 1h

Effectif : 1 classe



● LES APPRENTIS-ARCHÉOLOGUES

Atelier à l'école

Niveau scolaire : CP, CE1, CE2

Descriptif : Le temps de l'atelier, les élèves découvriront quelques facettes de cette science que l'on appelle l'archéologie. L'animation permettra d'évoquer la notion du passé avec les élèves à partir d'exemples locaux. Quelques vestiges archéologiques, retrouvés à Évreux ou dans l'Eure et d'époques variées, accompagnés de fac-similés seront présentés aux élèves

Intérêts pédagogiques :

> Développer ses connaissances autour de l'archéologie à partir d'exemples locaux

> Appréhender le passé par la manipulation de fac-similés et de copies d'objets

Durée de l'activité :

1 séance d'1h

Effectif : 1 classe

● LA CHASSE AUX ŒUVRES

Visite libre avec prêt d'une mallette pédagogique

Niveau scolaire : CP, CE1, CE2

Descriptif : Partez avec vos élèves à la chasse aux œuvres du musée en résolvant des énigmes. Les élèves découvriront la richesse et la diversité des collections du musée (peinture, sculpture, mobilier, tapisserie, etc.)

Intérêts pédagogiques :

> Découvrir la diversité des collections

> Explorer le musée par le jeu en mobilisant le sens de l'observation

Durée de l'activité :

1 séance d'1h à 1h30

Effectif : 1 classe

● REPRÉSENTER UN CORPS HUMAIN

Visite libre avec prêt d'une mallette pédagogique

Niveau scolaire : CP, CE1, CE2

Descriptif : Comment les artistes arrivent-ils à donner l'impression du mouvement à un corps?

Qu'expriment les gestes et les postures des modèles? Un parcours dans le musée où les corps et la figure humaine deviennent supports d'expressions



Intérêts pédagogiques :

> Observer différentes manières de représenter le corps dans les œuvres d'art

> Développer le vocabulaire autour du corps et des émotions

Durée de l'activité :

1 séance d'1h

Effectif : 1 classe

● LE MUSÉE GRANDEUR NATURE

Visite accompagnée

Niveau scolaire : du CP au CM2

Descriptif : Qu'est-ce qu'un musée ? À quoi ça sert ? Les élèves tenteront de répondre à ces questions au cours de leur visite. Des activités ludiques leur feront découvrir les missions clés du musée : la conservation, la présentation et l'étude de ses collections

Intérêts pédagogiques :

> Découvrir, par le jeu, le musée, ses missions et ses collections

> Acquérir le vocabulaire relatif aux missions du musée

Durée de l'activité : 1 séance d'1h

Effectif : 1 classe

● À VOS PINCEAUX

Visite accompagnée

Niveau scolaire : du CP au CM2

Descriptif : Une première découverte des gestes, des supports et des outils du peintre à travers l'observation de deux œuvres de la collection d'art abstrait du musée. Un temps d'expérimentation est prévu en fin de séance. Deux expérimentations au choix : « Peindre en noir » ou « Inventer ses outils pour peindre »

Intérêts pédagogiques :

> Découvrir les grandes caractéristiques de l'art abstrait

> Expérimenter une technique artistique à partir d'une œuvre observée au musée

Durée de l'activité :

1 séance d'1h

Effectif : 1 classe



● LES PIEDS DANS L'EAU

Visite-expérimentation. Cette visite peut être couplée avec la Micro-Folie

Niveau scolaire : du CP au CM2

Descriptif : De bord de mer en forêt, de la ville à la campagne, promenez-vous dans les paysages du musée à la rencontre de l'eau sous toutes ses formes. Observez ensuite l'eau aux abords du musée et tentez de le peindre !

Intérêts pédagogiques :

- > Explorer les œuvres du musée en mobilisant ses sens
- > Expérimenter la représentation de l'eau en peinture

Durée de l'activité :

1 séance d'1h

Effectif : 1 classe

● ROMAINS D'UN JOUR

Visite accompagnée d'avril à juillet 2024 - Cette visite peut être couplée avec le site archéologique de Gisacum

Niveau scolaire : du CP au CM2

Descriptif : Une découverte de la vie quotidienne des Gallo-Romains à

partir d'observation de fac-similés et de vestiges archéologiques retrouvés à Évreux et ses alentours. Des activités de recherche en groupes rythment la visite

Intérêts pédagogiques :

- > Développer des connaissances sur les Gallo-Romains à partir d'exemples locaux
- > Explorer les collections archéologiques

Durée de l'activité :

1 séance d'1h

Effectif : 1 classe

● LA MYTHOLOGIE À TRAVERS LES ARTS

Visite-expérimentation - Cette visite peut être couplée avec le parcours «Les déesses du temple» proposé par le site archéologique de Gisacum

Niveau scolaire : CE2, CM1, CM2

Descriptif : Comment les artistes ont-ils représentés certains personnages ou épisodes de la mythologie gréco-romaine ? Quels choix iconographiques ont-ils effectué dans l'Antiquité ? Et aux 17^e et 18^e siècles ? Une visite qui mêle objets archéologiques et œuvres picturales

Intérêts pédagogiques :

- > Développer des connaissances sur la mythologie à partir d'exemples locaux.
- > Expérimenter la représentation d'un récit mythologique par le dessin.

Durée de l'activité :

1 séance d'1h

Effectif : 1 classe

● LE PORTRAIT DANS TOUS SES ETATS

Visite libre avec prêt d'une mallette pédagogique

Niveau scolaire : CM1, CM2

Descriptif : Pourquoi et comment se faire représenter ? Quels usages et fonctions peut avoir un portrait ? Cette visite multiplie les questionnements sur la représentation de soi. En fonction de l'accrochage, il sera possible d'aborder également l'autoportrait

Intérêts pédagogiques :

- > Multiplier les regards sur l'art du portrait (techniques, historiques, etc.)
- > Acquérir le vocabulaire nécessaire pour appréhender l'art du portrait (cadres, points de vue, etc.)

Durée de l'activité :

1 séance d'1h à 1h30

Effectif : 1 classe

● LES AGRICULTEURS-ÉLEVEURS DU NÉOLITHIQUE

Atelier à l'école

Niveau scolaire : CM1, CM2

Descriptif : Le temps de l'atelier, les élèves exploreront à travers différents pôles d'activités le mode de vie des hommes du Néolithique (habitat, alimentation, outils, art).

À partir d'exemples locaux, de vestiges archéologiques retrouvés à Évreux ou dans l'Eure et de fac-similés, les élèves partiront sur les traces d'occupation des agriculteurs-éleveurs de la Préhistoire

Intérêts pédagogiques :

- > Développer ses connaissances autour du Néolithique à partir d'exemples locaux
- > Appréhender l'histoire par des manipulations de fac-similés et de copies d'objets

Durée de l'activité :

1 séance d'1h

Effectif : 1 classe

●● COPIER, CRÉER, TRANSFORMER, DÉTOURNER

Visite-expérimentation

Niveau scolaire : CM1, CM2, 6^e

Descriptif : Une statuette antique revisitée? Des portraits du 18^e siècle source d'inspiration pour un photographe? Un visage que l'on retrouve sur deux œuvres différentes? Venez explorer l'univers d'artistes qui jouent avec les codes et imaginent de nouvelles formes artistiques

Intérêts pédagogiques :

> Sensibiliser à la création artistique (l'œuvre, sa création et sa présentation, l'intention de l'artiste)

> Expérimenter le détournement d'une œuvre du musée par le dessin ou le collage

Durée de l'activité :

1 séance d'1h

Effectif : 1 classe

●● CHERCHEURS D'ŒUVRES

Visite accompagnée - Cette visite peut être couplée avec le parcours «Dans la peau d'un archiviste» proposé par les Archives Départementales de l'Eure

Niveau scolaire : CM1 à 6^e

Descriptif : Partez avec vos élèves à la recherche de quelques œuvres

du musée. Résolvez les énigmes et explorez la richesse et la diversité des collections du musée (peinture, sculpture, tapisserie, mobilier, etc.). Les élèves découvriront qu'une œuvre peut cacher bien des secrets...

Intérêts pédagogiques :

> Découvrir la diversité des collections et les missions du musée

> Explorer le musée par le jeu en mobilisant le sens de l'observation

Durée de l'activité:

1 séance d'1h à 1h30

Effectif: 1 classe

●● LES MÉTIERS DU MUSÉE

Visite accompagnée - Cette visite peut être couplée avec le parcours «Dans la peau d'un archiviste» proposé par les Archives Départementales de l'Eure

Niveau scolaire : collège, lycée

Descriptif : La visite invite les élèves à s'interroger sur l'institution muséale comme lieu de conservation du patrimoine, d'étude, d'exposition, de diffusion et d'accueil du public

Intérêts pédagogiques :

> Se familiariser avec un lieu culturel et patrimonial

> Acquérir le vocabulaire relatif aux missions du musée

Durée de l'activité :

1 séance d'1h à 1h30

Effectif : 1 classe

●● PORTRAIT ET REPRÉSENTATION DE SOI

Visite-expérimentation - Cette visite peut être couplée avec le parcours «En quête d'identité» proposé par les Archives Départementales de l'Eure

Niveau scolaire : collège, lycée

Descriptif : Cette visite s'intéresse plus spécifiquement au thème du portrait de commande et multiplie les questionnements sur la représentation de soi: Pourquoi et comment se représenter ? Quelle image donner aux autres ?

Intérêts pédagogiques :

> Appréhender le thème du portrait dans sa diversité

> Développer son sens critique

Durée de l'activité :

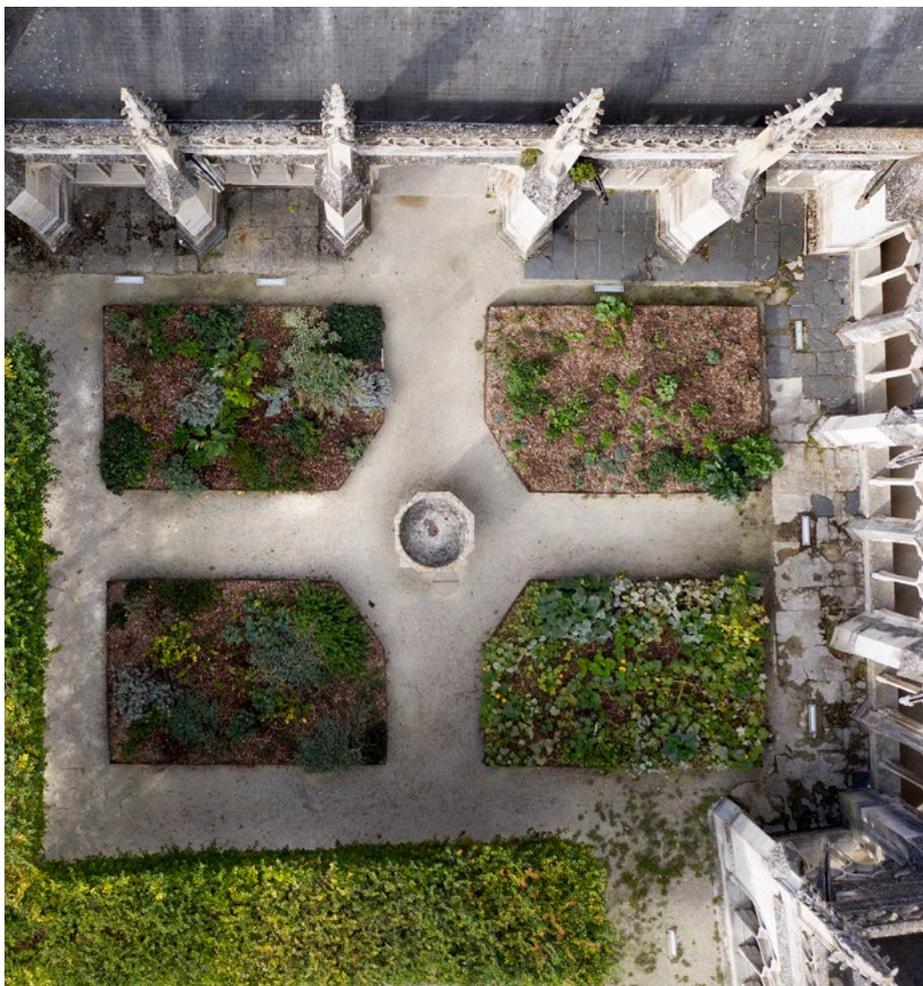
1 séance d'1h à 1h30

Effectif : 1 classe

●● LA MYTHOLOGIE À TRAVERS LES ARTS

Visite-expérimentation - Cette visite peut être couplée avec le parcours «Les déesses du temple» proposé par le site





archéologique de Gisacum

Niveau scolaire : collège, lycée

Descriptif : Ce parcours propose d'interroger la mythologie romaine comme source d'inspiration pour les artistes des 17^e et 18^e siècles. Quels rapports ont-ils entretenus avec les mythes antiques ? Comment les ont-ils interprétés et représentés ? Une visite qui interroge le lien entre l'œuvre d'art, le mythe et la religion

Intérêts pédagogiques :

- > Développer ses connaissances sur la mythologie à partir d'exemples locaux
- > Expérimenter la représentation d'un récit mythologique par le dessin

Durée de l'activité :
1 séance d'1h à 1h30

Effectif : 1 classe

● C'EST MON PATRIMOINE

Visite accompagnée - Cette visite peut être couplée avec le parcours «Focus sur le patrimoine» proposé par le Musée des instruments à vent

Niveau scolaire : lycée

Descriptif : Qu'est-ce que le patrimoine ? Pourquoi conserver ? Cette visite propose de s'interroger sur les notions de patrimoine, de mémoire, de conservation et de transmission

Intérêts pédagogiques :

- > Découvrir la diversité du patrimoine (matériel et immatériel, mobilier et immobilier)
- > S'interroger sur la notion de patrimoine, sa conservation et sa transmission

Durée de l'activité :
1 séance d'1h à 1h30

Effectif : 1 classe

● ARTS, SCIENCES ET INNOVATIONS TECHNOLOGIQUES

Visite-expérimentation

Niveau scolaire : lycée

Descriptif : De l'invention de la perspective à celle de la photographie, ce parcours propose de découvrir

l'apport des sciences et des progrès industriels et technologiques dans la création artistique. Un volet dédié à la place de l'innovation technologique en art et dans les musées sera proposé

Intérêts pédagogiques :

- > Comprendre le lien entre les arts, les sciences et les innovations technologiques
- > Développer son esprit critique

Durée de l'activité :
1 séance d'1h à 1h30
Effectif : 1 classe

● LE MUSÉE, UN LIEU-RESSOURCES POUR L'ENSEIGNEMENT PROFESSIONNEL

Visite accompagnée

Niveau scolaire : lycée

Descriptif : Le musée peut créer des parcours adaptés à des formations techniques dispensées au lycée et/ou dans les centres de formations professionnelles (par exemple : La sécurité et l'accessibilité dans un établissement recevant du public (ERP), les techniques de construction en bois (le trait de charpente, le montage du mobilier ancien, le travail de la marqueterie), le musée et le numérique)

Intérêts pédagogiques:

- > Porter un autre regard sur le musée
- > Développer son esprit critique

Durée de l'activité :
1 séance d'1h à 1h30

Effectif : 1 classe

● LES INCONTOURNABLES

Visite libre avec prêt d'une mallette pédagogique.

Niveau scolaire : collège, lycée

Descriptif : À l'aide d'articles de presse, de notices d'œuvres et de documents d'archives, les élèves devront retrouver les chefs-d'œuvre du musée. Une traversée dans les arts et l'histoire de la Préhistoire à nos jours !

Intérêts pédagogiques :

- > Découvrir la diversité des collections et les missions du musée
- > Créer des repères dans l'histoire de l'art à partir d'exemples locaux

Durée de l'activité :
1 séance d'1h à 1h30

Effectif : 1 classe