

Animations pédagogiques scolaires 2024-2025

Musée & Parc Buffon de Montbard



Musée et Parc Buffon
Rue du Parc Buffon
21500 Montbard
03 80 92 50 42 (administration)
charlotte.teyssier@montbard.fr

Retrouvez les animations pédagogiques et l'actualité sur notre site internet :
www.musee-parc-buffon.fr

Sommaire

Tableau récapitulatif des animations pédagogiques	3
Exposition temporaire « Anatomie comparée des espèces imaginaires »	4
Réel ou imaginaire ? Folklores, légendes, fiction et compagnie Classification et évolution Daubenton et l'anatomie comparée	
Buffon	8
L'illustration naturaliste Un ouvrage en 36 volumes L'art d'étudier la nature	
Château de Montbard / Parc Buffon.....	9
Explorer le parc Buffon Objets de fouilles	
Projet suivi : la Classe, l'Oeuvre.....	10
Anatomie comparée d'un Pokémon	
Fête de la Science « Océans de savoirs ».....	11
Trésors de la mer Biodiversité marine	
Informations pratiques	13
Modalités de réservation	14
Fiche d'inscription	15

Tableau récapitulatif des animations pédagogiques

	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Cycle 4
ANATOMIE COMPARÉE DES ESPÈCES IMAGINAIRES				
Réel ou imaginaire ?	x	x		
Folklores, légendes, fiction et compagnie			x	x
Anatomie comparée		x	x	x
Classification et évolution			x	x
CHÂTEAU DE MONTBARD / PARC BUFFON				
Explorer le parc Buffon	x	x	x	x
Objets de fouilles		x	x	x
BUFFON				
L'illustration naturaliste	x	x	x	x
Un ouvrage en 36 volumes : <i>l'Histoire naturelle, générale et particulière</i>		x	x	x
L'art d'étudier la Nature	x	x	x	x
LA CLASSE, L'ŒUVRE				
Anatomie comparée d'un Pokémon		x	x	x
FÊTE DE LA SCIENCE				
Trésors de la mer	x	x		
Biodiversité marine			x	x

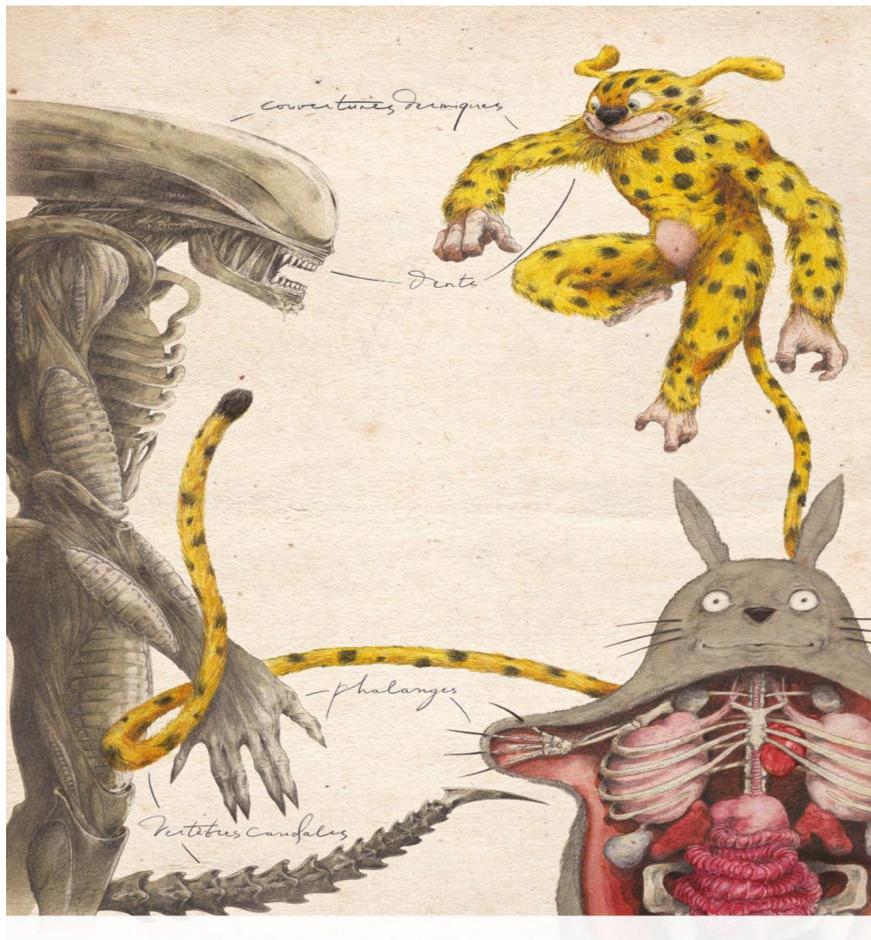
Les fiches pédagogiques des animations sont disponibles en consultation sur notre site internet : <https://www.musee-parc-buffon.fr/fiches-pedagogiques/>

N'hésitez pas à contacter le service de médiation pour la création d'une animation pédagogique personnalisée en fonction de vos attentes.

Exposition temporaire :

« Anatomie comparée des espèces imaginaires »

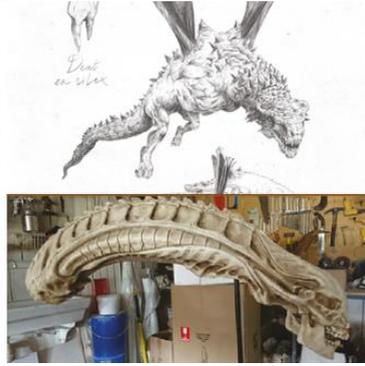
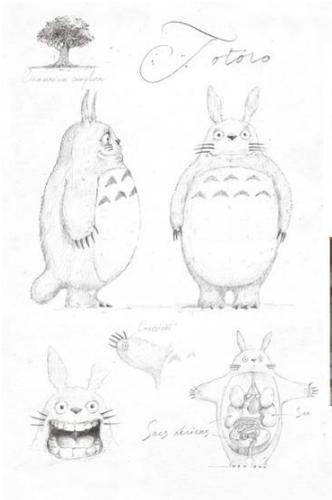
Du 01 novembre 2024 à septembre 2025



Espèces mythiques (Dragon,...), fantastiques (Big Foot, Loup-garou,...), de la science-fiction (Spock,Wolverine,...) ou dessinées (Marsupilami, Totoro)

Ces créatures imaginaires seront les supports pour faire des sciences en s'amusant !

Cette exposition est basée sur le livre de J.Sébastien Steyer, paléontologue au CNRS et au Muséum de Paris et Arnaud Rafaelian, illustrateur naturaliste. Elle est accompagnée de 10 sculptures réalisées par Manu Janssens, sculpteur anatomiste, plasticien et naturaliste (société Ophys).



Il s'agit de considérer les créatures imaginaires comme réelles pour expliquer la méthode scientifique et développer l'esprit critique. Une exposition didactique qui mêle esprit scientifique et culture des mondes imaginaires.

Objectifs pédagogiques :

- Éveiller la curiosité afin de redonner goût aux sciences
- S'approprier des démarches scientifiques
- Pratiquer une démarche d'investigation
- Travailler sur les notions de réel et imaginaire
- Découvrir et comprendre les principes de l'anatomie comparée
- Vulgariser les sciences de l'évolution
- S'approprier la classification du vivant
- Aborder la biodiversité sous l'angle des adaptations
- Croiser connaissances scientifiques et références culturelles

Le thème de l'exposition et le choix des sculptures sont traités de façon à être abordable pour tous les âges.

**Des visites de présentation de l'exposition
seront proposées aux enseignants à la rentrée 2024**

Réel ou imaginaire ?

Cycles 1-2

Atelier d'1h30-2h

Les contes et les mythes ont mis en scène des animaux fantastiques nés de l'imagination de l'homme. Ils nous fascinent, nous font rêver,... Parfois la frontière entre l'imaginaire et le réel est assez mince.

Entre animaux imaginaires (licorne, dragon,...) et animaux réels mais étranges (ornithorynque,...) cet atelier permettra d'amener les élèves à s'interroger sur cette distinction entre réel et imaginaire.



Folklores, légendes, fiction et compagnie

Cycles 3-4

Atelier de 2h

Nous employons souvent les termes «mythe», «légende» ou «folklore» comme s'ils étaient synonymes alors qu'il s'agit de concepts aux significations bien différentes.

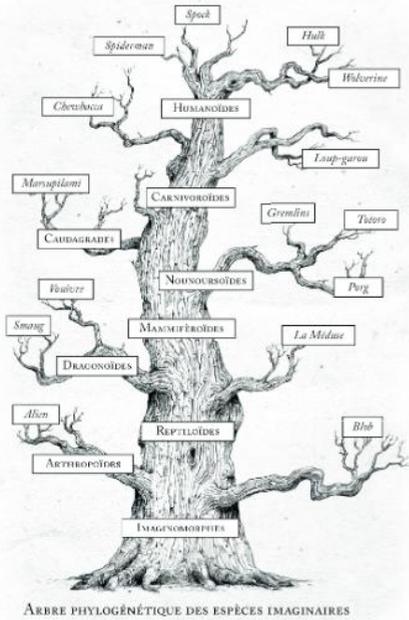
En s'appuyant sur les espèces imaginaires présentées dans l'exposition, cet atelier sera l'occasion de découvrir certaines de ces créatures légendaires et leur évolution au fil du temps. Un atelier où l'on mêle littérature, art et science.

Classification et évolution

Cycles 3-4 2 ateliers de 2h

La classification est une démarche scientifique qui cherche à rendre compte de l'histoire évolutive du vivant. Ce module de 2 séances propose de s'approprier cette démarche en observant les caractères morphologiques des espèces vivantes réelles et imaginaires du musée.

En étudiant les caractères communs, les élèves construisent une classification reflétant l'histoire du vivant.

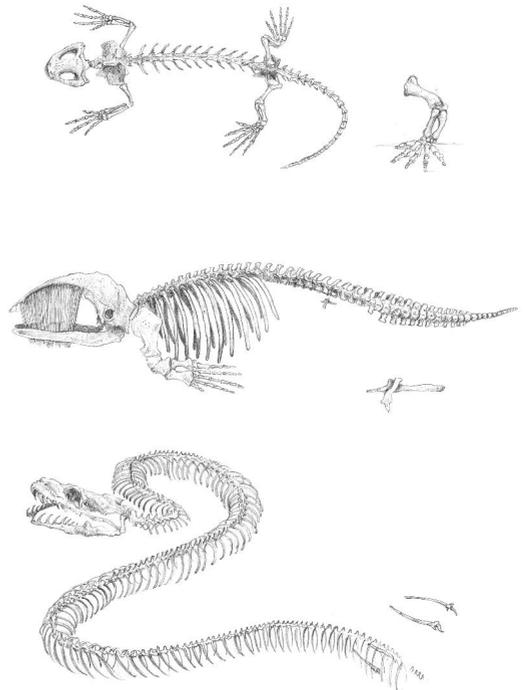


Daubenton et l'anatomie comparée

Cycles 2-3-4 Atelier de 2h

L'anatomie comparée est une science qui a pour but de comparer l'anatomie de différentes espèces pour en déterminer les liens de parenté et les processus d'adaptation à leur environnement. Les descriptions anatomiques de Daubenton, collaborateur de Buffon, peuvent être considérées comme le point de départ de l'anatomie comparée.

Lors de cet atelier les élèves pourront découvrir cette discipline et l'appliquer à des espèces réelles et aussi imaginaires.



Buffon

Les activités pédagogiques autour de l'œuvre de Buffon permettent aux élèves de s'initier à l'histoire de l'histoire naturelle ainsi qu'à l'histoire des sciences. L'accent est mis sur la pratique d'une démarche scientifique qui permet aux élèves de se questionner, d'émettre des hypothèses et d'expérimenter pour parvenir à un résultat.

L'illustration naturaliste

Cycles 1-2-3-4

Atelier d'1h30-2h

Après avoir réfléchi aux caractéristiques d'une illustration naturaliste par rapport à d'autres images, décrypté des estampes originales de *l'Histoire naturelle*, évoqué la diversité des techniques artistiques employées et le rôle de ces images, les enfants s'initient au dessin.



Un ouvrage en 36 volumes : *L'Histoire Naturelle, générale et particulière*

Cycles 2-3-4

Atelier d'1h30-2h

Cet atelier est dédié à *l'Histoire naturelle* en tant qu'ouvrage et l'ampleur de cette production littéraire et scientifique majeure du siècle des Lumières, aux côtés de *l'Encyclopédie* : quantité de thématiques abordées, écriture d'un texte à plusieurs, rôle de l'illustration, style de l'ouvrage. Les supports sont nombreux pour permettre aux élèves d'exercer leur plume.

L'art d'étudier la Nature

Cycles 1-2-3-4

Atelier d'1h30-2h

Buffon et Daubenton engagent les voyageurs à « se servir de leurs lumières, et à ne pas renoncer à leurs yeux pour prendre la lunette des autres » pour étudier l'histoire naturelle. Des manipulations permettront aux élèves de découvrir et de se familiariser avec des outils scientifiques d'observation. La visite se poursuit en extérieur, pour une mise en pratique sur le terrain.

Château de Montbard / Parc Buffon

Explorer le parc Buffon

Cycles 1-2-3-4

Visite-atelier d'1h30-2h

Buffon crée son jardin sur les vestiges du château des Ducs de Bourgogne. Son parc est aménagé autour de quatorze terrasses organisées en jardin à la française. Cette visite-atelier permettra selon le niveau des élèves et les attentes des enseignants de redécouvrir le parc Buffon sous des angles différents : historique, archéologique, botanique,...



Objets de fouilles

Cycles 2-3-4

Visite-atelier d'1h30-2h

L'étude du mobilier archéologique (objets retrouvés en fouille) permettra aux élèves de découvrir divers aspects de la vie quotidienne au Moyen-âge. L'atelier sera complété par une visite guidée des vestiges médiévaux du parc (salles souterraines, tour de l'Aubespain, remparts,...) qui offrira aux élèves un retour dans le passé.



La classe, l'œuvre :

Anatomie comparée d'un Pokémon

Cycles 2-3-4

Projet suivi sur l'année scolaire 2024/2025

L'un des enjeux de la franchise «Pokémon» (littéralement «pocket monsters») est de faire un inventaire complet de leur faune et flore en attrapant un représentant de toutes les «espèces» existantes. Ces données sont consignées dans un carnet naturaliste nommé «pokédex». Face à ce constat, la comparaison avec les missions d'inventaires naturalistes est facile à faire.



A poils, à plumes, à écailles, à feuilles, avec des pattes en nombres variées, des dards,... ils sont inspirés de tous les embranchements du vivant.

Ce projet suivi sur plusieurs séances permettra selon le niveau des élèves et le souhait des enseignants de faire plusieurs liens entre Pokémon et science : description naturaliste, lien entre les Pokémon et leur milieu de vie, réflexion autour des écosystèmes, notion de symbiose, classification,... afin de comprendre que la méthodologie est la même pour les êtres vivants réels !

Une partie artistique sera également demandée avec la création par les classes participantes d'une petite sculpture et/ou d'un dessin anatomique d'un spécimen de Pokémon. Ces créations seront présentés dans le parcours d'exposition du musée.

Cette restitution se fera lors de la Nuit des musées 2025 (mai 2025) avec la présentation par les élèves de leurs travaux.

Fête De la Science : Océans de savoirs

du 4 au 14 octobre 2024

Le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche organise chaque année la fête de la Science. Cet évènement national a pour but de promouvoir la science auprès du grand public.



Elle aura pour thème cette année « Océan de savoirs ». De tous temps, l'océan a suscité notre fascination et stimulé notre imaginaire. Longtemps redoutée pour sa puissance et son caractère imprévisible, la mer ou l'océan apparaît aujourd'hui comme un bien précieux dont il faut prendre soin.

Cette thématique est l'occasion pour le musée et parc Buffon de faire découvrir aux élèves les travaux du comte de Lacépède (1756-1825).

Collaborateur de Buffon pour son *Histoire Naturelle*, il publiera également de nombreux ouvrages sur la faune marine.

Entre 1798 et 1803, il fait paraître un important ouvrage sur les poissons intitulé *Histoire Naturelle des poissons* et en 1804 il écrit *Histoire des cétacés*.

Son impact sur l'ichtyologie (branche des sciences naturelles qui étudie les poissons) est important.



Cycles 1-2

Atelier d'1h30

Cet atelier est l'occasion de découvrir pour les élèves le milieu marin et les trésors qu'il renferme. Coraux, poissons, coquillages,... à travers différents petits jeux sensoriels, d'observation et de reconnaissance, ils se sensibiliseront à la biodiversité marine.



Biodiversité marine

Cycles 3-4

Atelier de 2h

Cet atelier a pour objectif de découvrir une branche de la biodiversité moins connus par les élèves : la biodiversité marine. Il n'y a pas que des poissons dans la mer. Découverte et classification des animaux marins, jeux sur la chaîne alimentaire et les relations entre ces êtres vivants... permettront de plonger dans cet écosystème fascinant.



8 créneaux disponibles sur la semaine du 7 au 11 octobre 2024 :

- Lundi matin
- Lundi après-midi
- Mardi matin
- Mardi après-midi
- Jeudi matin
- Jeudi après-midi
- Vendredi matin
- Vendredi après-midi

Sur inscription au 03 80 92 50 42 ou par mail charlotte.teyssier@montbard.fr

Informations pratiques

Jours et horaires d'animation :

Mardi toute la journée

Mercredi matin

Jeudi toute la journée

Vendredi toute la journée



Les classes seront accueillies au parc Buffon à **9h30 ou à 14h**.

Toute modification des horaires doit être convenue à l'avance avec la médiatrice.

Le lieu de RDV est au **musée Buffon** à partir du 1^{er} décembre 2024.

Pour les ateliers Fête de la Science, le lieu de RDV est le **bâtiment de l'Orangerie**.

Au musée et au parc, les élèves sont sous la responsabilité de l'enseignant.

Tarifs sur site:

Classes de Montbard: **gratuit**

Classes hors Montbard: **65€** par atelier

Possibilité de payer grâce au Pass Culture : rendez-vous sur Adage

Capacité d'accueil :

Nous pouvons nous organiser pour accueillir 2 classes à la fois selon les thématiques choisies. Sur votre demande, un local avec toilettes peut être mis à votre disposition pour vous restaurer.

Formulaire d'inscription

Toute réservation confirmée engage votre présence à la date convenue.

Nom de l'école:

Adresse:

Code postal:

Ville:

Téléphone:

E-mail (obligatoire):

Nom de l'enseignant :

Joignable de préférence (jours et heures):

Niveau scolaire et section:

Nombre d'enfants (une seule classe):

Thématique choisie:

Atelier :

Projet suivi :

Anatomie comparée d'un Pokémon

Jours de préférence:

Formulaire à renvoyer par courrier ou par mail :

Musée et Parc Buffon

Rue du Parc Buffon

21500 Montbard

charlotte.teyssier@montbard.fr

Partenaires:

