

# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

## *LE FLE AU MUSÉE*



Page de couverture :  
Boîte, ivoire et laque, 1<sup>ère</sup>  
moitié du XIX<sup>e</sup> siècle, Japon,  
Étui en toile.  
MAD 2765

# ***LE FLE AU MUSÉE***

## ***POURQUOI ENSEIGNER LE FLE***

### ***AU MUSÉE***

*Robe d'intérieur (ou banyan)*  
de Jacques Vaucanson, vers  
1770-1780, Paris.  
MT 2015.1.1



Lier les arts à l'apprentissage du français permet d'aborder l'étude de la langue de manière ludique et innovante, tout en développant la culture des apprenants et en les sensibilisant à la création artistique. En favorisant les interactions et en libérant la parole dans un cadre différent, la visite d'un lieu culturel peut offrir plusieurs activités, de l'analyse d'une œuvre d'art à la participation à un atelier. Les apprenants réinvestissent alors par la pratique les notions vues tout en donnant du sens à leurs apprentissages. La pratique artistique permet en outre de développer la créativité et de favoriser l'épanouissement personnel et la confiance en soi.

Le musée, intimement lié à l'histoire et à la culture lyonnaises, présente des collections exceptionnelles. Pour ce qui est du textile, il conserve aujourd'hui la plus importante collection au monde, avec près de deux millions cinq cent mille pièces, provenant de différentes parties du monde, alors que la partie Arts décoratifs abrite la deuxième collection de France et offre une vision synthétique du mobilier français, de la Renaissance au début du XIX<sup>e</sup> siècle.

Les visiteurs découvriront donc des œuvres remarquables. Ils pourront apprendre à nommer et caractériser des objets du quotidien, et en particulier des pièces textiles. Le tissu, par sa dimension universelle, se prête en effet particulièrement bien aux échanges entre apprenants de différentes origines.

## DIFFÉRENTES ACTIVITÉS VOUS SONT PROPOSÉES

Atelier plastique au musée.



### Visites

Une [visite](#) simple et rapide des chefs d'œuvre, une visite touche-à-tout centrée sur la découverte des matières, ou encore une visite thématique (sur le costume, le motif floral, la couleur, la soie...) se limitant à quelques œuvres et dans un français facile. Un [glossaire](#) est à la disposition des enseignants comme des apprenants.

### Jeux et activités

L'enseignant peut également avoir un temps libre pour faire faire à ses apprenants des jeux et des activités. Nous vous proposons pour cela une fiche pédagogique « *Jeux et activités* » avec différentes pistes. À adapter en fonction de vos groupes.

### Des ateliers

Un [atelier](#) d'1h30, 2h ou 3h, animé par nos plasticiens peut permettre de passer à la pratique, à travers une réalisation individuelle comme la personnalisation d'un vêtement ou une création collective sur un thème donné. Des consignes simples, éventuellement accompagnées de cartes images, sont données aux apprenants pour leur permettre de s'approprier le lexique des techniques, des couleurs, des outils, tout en leur permettant de laisser libre cours à leur créativité. La production peut ensuite donner lieu à la réalisation d'un cartel, à une présentation orale ou une exposition.

Merci à Ghislaine Bellocq pour ses précieux conseils.

Pour aller plus loin, n'hésitez pas à consulter la page [Arts et FLE](#)

# JEUX ET ACTIVITÉS

## ALLER AU MUSÉE

Exposition « Le Génie de la Fabrique », salle des Expositions universelles, 2016.



### Objectifs

- Repérer et comprendre des informations, se repérer dans un lieu culturel.

Demander à l'élève de repérer sur le site Internet puis de restituer les informations pratiques pour se rendre au musée, de se repérer dans le musée avec un plan, de retrouver et lire un cartel, de demander une information à un agent de salle.

À partir du site internet, faire choisir aux apprenants un parcours de visite, en choisissant les œuvres qu'ils ont le plus envie de découvrir.

Avant la visite, faire faire la liste de ce qu'on peut et de ce qu'on ne peut pas faire au musée, en commençant par exemple par « Au musée, on peut ... » et « Au musée, il est interdit de... ».

## APPRENDRE À VOIR

*Croquis de fleurs,*  
Raoul DUFY, 1953, 1<sup>ère</sup>  
moitié du XX<sup>e</sup> siècle, France.  
AM 2923 D 445



### Objectifs

- Travail du lexique des couleurs, des motifs et des formes.
- Travail des prépositions.

Les apprenants se mettent par groupes de quatre. Deux élèves se bandent les yeux, les deux autres décrivent un tissu de leur choix en essayant d'être le plus précis possible. Les deux premiers enlèvent leur bandeau et doivent alors retrouver le tissu qui vient de leur être décrit.

**Variante :** un élève amène un de ses camarades vers une œuvre de son choix et lui demande de rester le dos tourné. Il décrit l'œuvre choisie à son camarade, qui doit en faire le dessin au fur et à mesure. A la fin de l'activité, les deux apprenants comparent le dessin et l'œuvre décrite et commentent les différences et les difficultés rencontrées.

## À LA RECHERCHE DE...

*Décor composé de branches fleuries, d'oiseaux et autres animaux, bordé d'une frise végétale, Maison Bianchini-Férier, Lyon.  
BF 636.6.17638*



### **Objectifs**

- Travail du lexique des couleurs, des formes, des animaux et des végétaux.
- Travail de description.

Retrouver et identifier le plus grand nombre d'animaux dans une œuvre exposée ou dans une salle. Chaque apprenant présente ensuite au groupe, en le caractérisant, un des animaux qu'il a découverts.

La même activité peut être proposée avec des végétaux, les couleurs....

*Robe de cour dite  
« de Joséphine », J-F. Bony,  
vers 1804-1810. Lyon.  
MT 29754*



**Objectifs**

- Travail du lexique des couleurs, des motifs et des formes.
- Travail du conditionnel.

Après l'étude d'un ou plusieurs costumes, chaque élève doit imaginer une tenue et la décrire aux autres, en commençant par exemple par : « *Si je vivais au XVIII<sup>e</sup> siècle, j'aurais une robe ou un costume...* » ou « *Si je faisais faire la robe ou le costume de mes rêves, elle ou il serait...* ».