



Le musée est présent pour tous les âges et pour tous les apprentissages qu'il s'agisse de l'acquisition de connaissances ou du savoir-vivre et être en groupe. À cette fin le Musée Narbo Via avec cette proposition « Sortie au musée », donne quelques pistes pour vivre un moment ludique et convivial au musée.

La visite :

Pour se repérer dans l'espace, demander le plan guide en billetterie.



Introduction

≡ S'installer en extérieur ou sur les gradins face au mur lapidaire

1- Echanger sur ce qu'est un musée

« Un musée est un lieu où sont conservés (gardés) et exposés (montrés) des objets du passé qui aujourd'hui ne sont plus utilisés. Plusieurs personnes travaillent au musée, ceux qui étudient les objets pour mieux les connaître, ceux qui accueillent les visiteurs, ceux qui entretiennent le bâtiment.

Le musée, c'est surtout un lieu public qui appartient à tous les citoyens, c'est votre musée.»

2- Présenter le Narbo Via

« Le Narbo Via est un musée qui regroupe les vestiges antiques de Narbonne. C'était la première colonie romaine fondée en 118 avant notre ère. En -47, Jules César y a installé les militaires de sa Xe légion : des vétérans. Narbonne s'appelait alors *Narbo Martius*, cette cité a fait partie de l'empire romain durant six siècles. On y trouvait des arènes et des temples comme à Nîmes, un théâtre comme à Orange. Au musée on peut voir des traces de cette cité romaine et des objets du quotidien des habitants de *Narbo Martius*.»

3- Présentation de la séance

« Nous sommes venus au musée pour passer un moment agréable durant lequel nous allons jouer avec l'histoire et ses traces. Mais attention, le musée est un lieu partagé, d'autres visiteurs sont présents.»

Temps d'échange :

« Comment s'organiser pour être en harmonie avec les autres ?

Parler en chuchotant (ne pas crier).

Marcher calmement (ne pas courir).

On a le droit de rire et de s'amuser en faisant attention aux personnes et aux objets (ne pas toucher les objets).»

SORTIE AU MUSÉE

Des activités à proposer au groupe :

Jeu du « qui je suis ? »

≡ **Espace** : La galerie lapidaire

Devant le mur de pierres sculptées désigner ou tirer au sort un joueur, l'inviter à choisir un bloc sans le signaler. Selon l'âge des participants, délimiter un espace dans le mur.

Les autres joueurs doivent deviner son choix en le questionnant, il ne peut répondre que par « oui » ou « non » :

« C'est un bloc de la première rangée ? C'est un bloc avec une inscription ? On voit une personne ? On voit un animal ? etc. »

Le premier qui trouve la réponse a gagné, à lui de faire deviner !

Le jeu du « Qui cherche trouve »

≡ **Espace** : toutes les salles

Chaque section du musée permet cette activité, nous vous proposons de la faire dans la section I «La première colonie romaine en Gaule », dédiée au monument de *Narbo Martius*.

L'animateur ou un autre joueur observe l'espace, il cite un mot qui correspond à un élément observable sur les objets exposés et invite les jeunes dans le silence et dans le calme à se poster devant un élément qui correspond à la requête.

Exemple : « une feuille » – le joueur peut se placer devant un bas-relief (une plaque sculptée) ou un chapiteau orné de feuilles d'acanthé. Selon les âges la difficulté peut être augmentée.

Entre deux activités vous pouvez installer les jeunes par groupe dans les alcôves numériques dédiées à la découverte de la cité antique et du temple du Capitole. Cela leur permettra de contextualiser les éléments supports de leur jeu.

Le jeu du mime

≡ **Espace** : III «Société et nécropoles»
et IV «Riches demeures urbaines»

Avancer jusqu'à la séquence III dédiée à la société de *Narbo Martius*.

Parmi les sculptures, têtes ou statues, choisir des personnages ou des animaux à mimer.



Le jeu de mélodie

≡ **Espace** : V «Un port marchand sur la Méditerranée»

Vous pouvez installer le groupe en cercle assis par terre. Réfléchir ensemble à des chansons en lien avec la thématique du port, de la mer, du bateau et les chanter, ou pour corser l'activité : demander à un joueur de fredonner l'air et aux autres de trouver les paroles.

Pour préparer la sortie

En amont de la sortie, vous pouvez venir repérer les différents espaces du musée, et si vous le souhaitez, prendre rendez-vous avec un médiateur pour en discuter et découvrir les collections.

Ressources

Ressources pédagogiques du Musée sur narbovia.fr

Des albums et des livres jeunesse

<https://www.babelio.com/liste/7122/Au-musee-jeunesse>

Des liens internet

<https://la-revue.alienor.org/pourquoi-un-musee/>

<https://mom-art.org/museojeux-et-guide-de-survie/>

Réservation obligatoire

Laure Challiez, chargée des réservations, 04 68 90 28 98 /
reservation@narbovia.fr