

Programme scolaire 2018-2019 | Primaire

Contes, mythes et légendes

Cette visite vous propose une incursion dans le monde captivant des récits fantastiques des œuvres du Musée, véritables témoins de l'héritage culturel d'ici et d'ailleurs.

Atelier : 60 min de visite + 60 min d'activité créative 260 \$

Exploration : 60 min de visite + 30 min d'activité créative 230 \$

Envie de prendre un peu plus de temps ? Nous offrons aussi des forfaits d'une journée au Musée 450 \$

LA VISITE

L'élève explore les thématiques énoncées lors d'un parcours interactif élaboré autour des œuvres de la collection d'art québécois et canadien ainsi que de la collection d'art international ancien.

Tout au long du parcours, l'élève participe à différentes activités liées aux thématiques :

- Récits de contes et légendes
- Jeux d'associations
- Discussions interactives

Version ATELIER

L'élève s'inspire de sa visite afin de réaliser une collagraphie (impression) représentant un personnage de légende inventé.

Matériaux utilisés :

- Cartons à coller
- Encre d'impression, rouleaux
- Papiers

Version EXPLORATION

L'élève s'inspire de sa visite afin de réaliser une impression représentant un personnage de légende inventé.

Matériaux utilisés :

- Plaques de mousse
- Marqueurs et crayons
- Cartons

PROGRESSION DES APPRENTISSAGES

Grâce à sa collection encyclopédique, le Musée est un terrain propice pour réfléchir à des questions éthiques, aborder l'histoire, s'ouvrir à la diversité des cultures ou développer son sens critique. Au-delà de la découverte artistique, c'est sa compréhension du monde que l'élève construit au Musée. Dans le cadre de cette activité, l'enfant apprend plus spécifiquement à :

Tous les cycles

Développement de la personne

- Manifester une compréhension du phénomène religieux à travers le concept des représentations du divin et des êtres mythiques et surnaturels.

Arts

- Nommer (1^{er} cycle), identifier (2^e cycle) ou différencier (3^e cycle) les gestes transformateurs et les outils.
- Nommer (1^{er} cycle), identifier (2^e cycle) ou différencier (3^e cycle) le langage plastique.
- Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique.
- Réaliser des créations plastiques personnelles.

2^e cycle et 3^e cycle

Univers social

- Connaissances liées à la diversité des sociétés et de leur territoire

LES THÈMES EXPLORÉS

Contes et légendes : L'élève associe les légendes autochtones, québécoises ou internationales aux œuvres de la collection.

Valeurs et sociétés : L'élève découvre les systèmes de valeurs et les fondements de l'organisation de la société liés à ces légendes.

POUR ALLER PLUS LOIN

ÉDUCART est un outil pédagogique interdisciplinaire pour les enseignants et les enseignantes du Québec, conçu par le Musée des beaux-arts de Montréal.

Parmi les œuvres proposées sur la plateforme, nous vous suggérons de consulter la capsule de [Mattiusi Iyaituk](#) en lien avec le thème de la transmission.

RÉSERVATIONS

Pour réserver ou parler à une adjointe, téléphonez au 514-285-2000, option 3 / 1-800-899-6873, poste 440.