

BROCHURE PEDAGOGIQUE 2022/2023

—

«LE CARTON VOYAGEUR» MUSEE DE LA CARTE POSTALE



SOMMAIRE

| | |
|--|---------|
| Sommaire | p.2 |
| Présentation du musée | p.3 |
| Offre pédagogique | p.4 |
| - <i>Visites de l'exposition</i> | p.5 |
| - <i>Ateliers thématiques</i> | pp.6-18 |
| - <i>Exposition d'art postal</i> | p.15 |
| Informations pratiques | p.20 |
| Venir au musée | p.21 |
| Bulletin de réservation | p.22 |

LE MUSÉE DE LA CARTE POSTALE

En 1995, la ville de Baud constitue un fonds patrimonial consacré à la carte postale ancienne. Ce fonds de départ est une collection de près de 12 000 cartes sur la Bretagne, datant pour la majorité des années 1900-1930, mais allant jusqu'à nos jours. Celui-ci n'a cessé de croître depuis pour atteindre les 100 000 cartes !

Existant depuis 1996, le Cartopole est remplacé depuis septembre 2016 par un nouvel espace muséographique intégré au Quatro, pôle culturel de la ville de Baud : le « Carton Voyageur », Musée de la carte postale.



La carte postale des années 1900 est une photographie de la vie quotidienne. On y retrouve les noces de 1800 convives, les petits métiers disparus, la vie en ville et en campagne, les moyens de transport, les industries, les grèves, les pardons... Son intérêt documentaire est énorme, car elle permet de pénétrer l'univers de nos ancêtres grâce à ses images et correspondances.



A travers une présentation entièrement repensée se dévoile l'histoire de la carte postale. Le groupe déambule à travers différentes thématiques qu'il découvre par le biais des cartes postales exposées et des dispositifs interactifs et multimédia à sa disposition.

Toutes les facettes de la Bretagne apparaissent via ce carton de correspondance et sont abordées au sein de différents espaces thématiques: tels que le paysage, le costume, la 3D des années 1900 ou encore l'engagement des bretons pour leur région.

Au delà du parcours de visite permanent, une exposition temporaire annuelle prend place dans le musée. Elle a pour but de développer l'oeuvre d'un artiste, d'un courant artistique important dans l'histoire de la carte postale. En 2022, l'Exposition temporaire portera sur Geo-Fourrier entre Japon et Bretagne. Cette exposition vous fera découvrir les estampes japonaises de ce dessinateur, illustrateur et graveur.



Un tel fonds iconographique, s'étendant de la fin du XIX^e au milieu du XX^e siècle, est une occasion exceptionnelle de montrer aux jeunes générations la formidable évolution de cette période. L'offre pédagogique proposée par le musée vous permettra d'aborder à travers l'objet « carte postale » des sujets aussi variés que la culture régionale, l'image mise en scène, les deux guerres mondiales ou la vie quotidienne au début du XX^e siècle.

OFFRE PÉDAGOGIQUE

CRÉÉE PAR CYCLES

L'équipe du « Carton Voyageur » - Musée de la carte postale met tout en oeuvre pour accueillir au mieux vos élèves. Quelle que soit la formule que vous choisirez, nous avons pensé et développé des outils et animations leur permettant de découvrir la Bretagne traditionnelle à travers le prisme de la carte postale ancienne.

Depuis cette année, une professeure relais est attachée au Musée de la carte postale et peut vous accompagner dans la mise en oeuvre de vos projets.

Si votre classe est déjà venu visiter le musée, les ateliers proposés peuvent s'effectuer directement à l'école avec une médiatrice.

| THÈMES | CYCLES |
|---|---|
| Visite libre du musée | Cycle 1 / Cycle 2 / Cycle 3 / Collège / Lycée |
| Visite commentée du musée | Cycle 1 / Cycle 2 / Cycle 3 / Collège / Lycée |
| Atelier « Les coulisses du musée » | Cycle 1 / Cycle 2 / Cycle 3 / Collège |
| Atelier « L'Art à travers la carte postale » | Cycle 1 / Cycle 2 / Cycle 3 / Collège |
| Atelier « Vivre en Bretagne au début du 20 ^e siècle » | Cycle 2 et 3 |
| Atelier « L'observatoire du paysage breton » | Cycle 3 / Collège |
| Atelier « La correspondance » | Cycle 3 / Collège |
| Atelier « L'atelier du photographe » | Cycle 2 / Cycle 3 / Collège |
| nouveauté Atelier « La reconstruction, Lorient » | Collège / Lycée |
| nouveauté Atelier « Mutations et urbanisation à Vannes au début du 20 ^e siècle » | Collège / Lycée |
| expo 2022 Geo-Fourrier, entre Japon et Bretagne | Collège / Lycée |
| Atelier « Culture régionale et patrimoine » | Cycle 3 / Collège / Lycée |
| Atelier « Propagande et guerres mondiales » | Collège / Lycée |
| Atelier « La vie d'un enfant breton pendant la Grande Guerre » | Cycle 3 / Collège / Lycée |
| Atelier « l'importance du courrier pendant la Grande Guerre » | Collège / Lycée |

visite libre

« venez jouer au musée » (cycle 1 et 2)

Par équipe de deux ou trois les élèves partent à la découverte de la Bretagne à travers la carte postale et l'image. Le but du jeu ? Trouver les réponses aux questions posées par la médiatrice dans le musée et remporter la course de l'oie !

« venez mener l'enquête au musée » (cycle 3 / collèges)

La carte la plus rare du musée a disparu ! A l'aide de leurs journaux de bord, les élèves sont chargés d'aider le petit Malo, gardien du musée, à la retrouver. A travers une succession de jeux et d'énigmes, ils parcourent la Bretagne du XX^e siècle pour démasquer le voleur et restituer la précieuse carte à l'équipe du musée.



visite commentée

« découverte du musée et de ses collections »

Les médiatrices du « Carton Voyageurs » - Musée de la carte postale présentent les expositions permanente et temporaire aux élèves pendant 55 minutes, dans le but de découvrir la carte postale et son histoire.

Une présentation du traitement du fonds de cartes postales (numérisation, catalogage, conservation) est aussi réalisée afin d'introduire les métiers du musée aux enfants et ce qui se cache derrière les expositions.

Si l'enseignant choisit la formule « visite - atelier », la visite sera adaptée à la thématique de l'atelier pour l'introduire.

ATELIER «LES COULISSES DU MUSÉE»

| | |
|------------------------|--|
| Niveaux | Cycle 1 / Cycle 2 / Cycle 3 / Collège |
| Nombre d'élèves | Classe entière |
| Supports | les salles du musée et ses réserves Des exemples de dégradations des objets et des solutions pour bien les conserver Un jeu de photographies |

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Explication de ce qu'est un musée et de son rôle de conservation et transmission d'un patrimoine.
Découverte des risques encourus par les collections et des différents facteurs (humains, conditions de conservation, insectes...) qui les menacent.
Recherche dans le musée des outils mis en place pour éviter la dégradation des objets exposés.

BUTS DE LA VISITE-ATELIER

- Découvrir et comprendre à quoi sert un musée
- Découverte de l'organisation des réserves et de leur fonctionnement
- Acquérir des notions de conservation préventive

COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Découverte de notre patrimoine, de comment on le conserve et le met en scène pour que tous puissent y accéder
- Expérimentation scientifique à partir des risques de dégradations des collections



ATELIER «L'ART À TRAVERS LA CARTE POSTALE»

| | |
|------------------------|---|
| Niveaux | Cycle 1 / Cycle 2 / Cycle 3 / Collège |
| Nombre d'élèves | Classe entière |
| Supports | Matériel pour la création d'une carte postale Collections du musée |

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Pour les cycles 1, 2 et 3, il s'agit de créer sa propre carte postale fantaisie ou multivues.
Pour le collège il s'agit de réaliser une carte postale à la manière des Seiz Breur (mouvement artistique breton des années 1930) puis d'en rédiger le verso.

BUTS DE LA VISITE-ATELIER

La visite-atelier a pour but de faire découvrir aux enfants différents éléments:

- l'évolution de la carte postale depuis son invention
- les différents types de cartes postales : illustrées, avec photos, cartes fantaisie, publicitaires...
- les différents éléments composant une cartes postale
- le circuit de la carte postale : de l'éditeur au destinataire, en passant par l'imprimeur, le vendeur et l'expéditeur, etc
- la carte postale comme mode de correspondance, comme moyen de communication et d'échange
- la carte comme support d'expression graphique et artistique, comme 1^{er} contact avec le monde de l'art et du patrimoine.

COMPÉTENCES MOBILISÉES

- la rédaction d'une adresse complète
- la production et structuration d'un écrit
- la transmission d'une émotion par l'écrit ou le dessin, et le choix du visuel
- les formules affectueuses, de politesse, de salutation et la signature
- l'imagination et motricité fine pour créer l'illustration
- découverte des courants artistiques et des techniques utilisées.



ATELIER «VIVRE EN BRETAGNE AU DÉBUT DU XX^e SIÈCLE»

| | |
|------------------------|--|
| Niveaux | Cycle 2 et 3 |
| Nombre d'élèves | Classe entière |
| Supports | Diaporama présentant les différents temps d'une journée au début du XX ^e siècle Collections du musée |

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

A partir d'une sélection de cartes postales, les élèves doivent restituer par petits groupes la journée type d'un enfant breton au début du XX^e siècle. S'en suit un moment d'échange pour comparer le mode de vie actuel et celui de leurs ancêtres.

Un diaporama reprenant les cartes postales de chaque groupe est utilisé comme support.

BUTS DE LA VISITE-ATELIER

- Appréhender la vie de nos ancêtres à travers la carte postale.
- Apprendre à utiliser la carte postale ancienne en tant que témoignage et document du passé : découvrir la carte comme témoin d'un mode de vie différent de celui d'aujourd'hui.

COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Apprendre à décrire une image en détail et à la décoder,
- se repérer dans le temps à travers la chronologie d'une journée,
- raconter une scène, une histoire,
- faire une comparaison entre hier et aujourd'hui.



ATELIER «L'OBSERVATOIRE DU PAYSAGE BRETON»

| | |
|-----------------|-----------------------------------|
| Niveaux | Cycle 3 / Collège |
| Nombre d'élèves | Classe entière |
| Supports | Collections du musée Diaporama |

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

En utilisant une série de cartes extraites des réserves du musée, les élèves répartis en groupes sont invités à remettre dans l'ordre chronologique l'ensemble des cartes qui représentent une même vue du début du XX^e siècle à nos jours.

A eux ensuite d'expliquer à leurs camarades quels indices les ont guidés dans leur choix (observation de ce qu'il y a sur les photos - voitures, bitume, apparition des trottoirs...)

BUTS DE LA VISITE-ATELIER

- Découvrir la notion de paysage : naturel, construit, rural, urbain...
- Apprendre à lire un paysage : voir comment les hommes vivent et aménagent leur territoire.
- Mettre en lumière l'évolution physique d'une ville ou d'un bourg au fil des décennies.
- Expliquer comment et pourquoi les architectes, urbanistes et géographes utilisent la carte postale ancienne dans leur travail.
- Découvrir les types de paysages que la carte postale a véhiculé et valorisé au fil des décennies.

COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Apprendre à décrire une image et à la décoder,
- faire une comparaison entre hier et aujourd'hui,
- se repérer dans le temps : chronologie sur un siècle,
- resituer les vues dans un contexte historique, social, économique et culturel.



ATELIER «LA CORRESPONDANCE»

| | |
|-----------------|--|
| Niveaux | Cycle 3 / Collège |
| Nombre d'élèves | Classe entière |
| Supports | Diaporama présentant l'évolution des correspondances Collections du musée |

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Pour le cycle 3 :

- Présentation de la carte postale en tant qu'outil de communication et d'échange.
- Diaporama expliquant les composantes d'une carte postale, leurs emplacements et leurs fonctions.
- Atelier d'écriture.

Pour les collégiens (à partir de la 5^e) :

- Diaporama présentant l'évolution de la carte postale, de la forme et du contenu des correspondances.
- Les élèves doivent replacer chronologiquement un panel de cartes en tenant compte des différents paramètres expliqués dans le diaporama.
- Atelier d'écriture : production d'une correspondance.



BUTS DE LA VISITE-ATELIER

- Savoir identifier l'émetteur, le destinataire et l'objet d'une correspondance. À quels moments et pour quelles raisons écrit-on ?
- Définir toutes les composantes d'une carte postale au recto comme au verso : emplacement et fonction.
- Mesurer l'évolution de la langue française et de la réglementation postale.
- Jouer avec les usages variés de la correspondance (informatif, jeux de mots, poésie, codage et sens caché).



COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Imaginer un texte et en comprendre la structuration
- Compétences écrites et langagières dans toutes leurs dimensions
- Maîtriser les différents registres de langage
- Transmettre une émotion par l'écrit
- Apprendre à rédiger une adresse complète
- Etablir un parallèle entre les évolutions technologiques, sociétales et réglementaires

ATELIER «L'ATELIER DU PHOTOGRAPHE»

| | |
|-----------------|--|
| Niveaux | Cycle 2 / Cycle 3 / Collège |
| Nombre d'élèves | Classe entière |
| Supports | Eléments de création Collections du musée |

DEROULEMENT DE L'ATELIER (CHOIX ENTRE DEUX)

Atelier 1: Par petits groupes les enfants décryptent les procédés utilisés par les photographes et les éditeurs pour mettre en scène des éléments sur les cartes postales, faire passer un message précis et ainsi tromper la réalité.

Différents thèmes permettent de dégager ces procédés : la pauvreté, le rapport à l'environnement, la société maritime, les stéréotypes véhiculés sur les bretons.

Atelier 2 : Création d'une carte postale mise en scène par enfant. Chaque enfant dispose d'un fond de carte postale et compose sa propre mise en scène. Celle-ci doit expliciter un message précis choisi par l'enfant avant de commencer la réalisation. La médiatrice peut donner quelques exemples ou indiquer un thème commun à tous. C'est à l'enfant d'inscrire sa propre légende sur la carte.

BUTS DE LA VISITE-ATELIER

- Développer le jugement critique
- Restituer une image dans un contexte social, politique, économique...
- Etablir le lien entre le visuel et sa légende
- Appréhender la photographie et l'image comme moyens pour transmettre une idée, un message
- Découvrir ce que sont un cliché, un stéréotype, une caricature



COMPETENCES MOBILISEES

- Apprendre à décrire une image et à en décrypter le sens
- Etablir le lien entre le visuel et la légende
- Développer un jugement critique sur les images, retransmettent-elles toujours la vérité ?
- Resituer la carte dans un contexte social, politique, économique à l'échelle régionale, nationale et européenne.



ATELIER «LA RECONSTRUCTION, L'ORIENT»

| | |
|------------------------|---|
| Niveaux | Collège / Lycée |
| Nombre d'élèves | Classe entière |
| Supports | Diaporama et cartes postales des collections du Musée |

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

- A partir d'une sélection de cartes postales des collections du Musée, et en s'appuyant sur des plans, les élèves devront observer les différentes étapes de la reconstruction dans un secteur de Lorient différent pour chaque groupe.
- S'en suivra une présentation des différents éléments observés et un partage en prenant appui sur la projection du diaporama.

BUTS DE LA VISITE-ATELIER

- Découvrir comment les habitants de la ville ont été intégrés dans le projet de la reconstruction après sa destruction pendant la 2nd Guerre Mondiale et consultés pour les choix structurant la ville.
- Découverte de la variété des architectures retenues.
- Réflexion sur l'organisation des espaces (administratif, résidentiel, portuaire...) dans une ville moderne.

COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Lecture et interprétation d'images.
- Utilisation des plans pour se situer.
- Compréhension de la construction d'une ville moderne.
- Découverte de l'architecture contemporaine.



ATELIER «MUTATIONS ET URBANISATION A VANNES AU DEBUT DU 20^E SIECLE»

| | |
|-----------------|---|
| Niveaux | Collège / Lycée |
| Nombre d'élèves | Classe entière |
| Supports | Diaporama et cartes postales des collections du Musée |

DEROULEMENT DE L'ATELIER

- A travers des sélections de cartes postales et en s'appuyant sur un plan les élèves par petits groupes devront repérer les éléments qui structurent les activités d'une ville en pleine transformation avec l'entrée dans le 20^e siècle et la modernité.
- Une restitution des observations faite sera partagée via la projection d'un diaporama.

BUTS DE LA VISITE-ATELIER

- Découvrir les différents espaces structurant une ville (préfecture, halle , gares, marché...).
- Prise de conscience de l'importance de faire évoluer un espace urbain, jusque-là figé dans le passé, pour répondre à de nouvelles attentes.
- Compréhension de l'organisation d'un territoire urbain et de ses différents pôles d'activité.

COMPETENCES MOBILISEES

- Lecture d'image et sélection des aspects structurant, concernant la géographie d'un territoire.
- Se repérer dans l'espace à partir des cartes postales et des plans.
- Compréhension de l'importance de faire évoluer une ville pour le bien être de ses habitants.



ATELIER «GEO-FOURRIER, ENTRE JAPON ET BRETAGNE»

| | |
|------------------------|--|
| Niveaux | Collège / Lycée |
| Nombre d'élèves | Classe entière |
| Supports | Exposition temporaire Geo-Fourrier, entre Japon et Bretagne et portraits des séries de cartes bretonnes de l'artiste |

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

- Visite guidée de l'exposition sur Geo-Fourrier graveur, dessinateur, photographe, décorateur, céramiste, illustrateur et éditeur de cartes postales. L'exposition permet de découvrir les différentes étapes de création d'une carte postale: du carnet de dessin à l'estampe finale en passant par la gravure et la colorisation du pochoir.
- L'atelier, à partir de supports découpés qui décomposent un portrait, permet de réaliser et mettre en couleur l'un des motifs de Geo-Fourrier pour en comprendre les étapes.

BUTS DE LA VISITE-ATELIER

- Découverte du Japonisme, courant d'inspiration de Geo-Fourrier.
- Découverte du travail de l'artiste par la composition de l'image.
- Expérimentation de la technique du pochoir.

COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Connaissance des courants artistiques du début du 20e siècle.
- Description d'une image et des différents éléments la composant.
- Mise en oeuvre d'une technique: Le Pochoir.



ATELIER «CULTURE REGIONALE ET PATRIMOINE»

| | |
|------------------------|--|
| Niveaux | Cycle 3 / Collège / Lycée |
| Nombre d'élèves | Classe entière |
| Supports | Diaporama et extraits musicaux Jeux Collections du musée |

DEROULEMENT DE L'ATELIER

Pour le cycle 3 : introduction à la culture bretonne sous forme de jeux et de manipulations

- Présentation géographique de la Bretagne, de son drapeau et de ses langues
- Présentation de la musique bretonne et de ses instruments à travers une série d'extraits sonores
- Présentation du costume traditionnel et de son vocabulaire.

Pour les lycéens : réflexion sur l'évolution d'une identité

- Interrogation sur les traditions d'autrefois : quelles sont-elles ? Existent-elles toujours aujourd'hui ?
- Définition de ce qui caractérise la culture bretonne au début du XX^e siècle via les cartes postales
- Définition des notions d'« identité », de « patrimoine », de « culture » et de « folklore »
- Réflexion sur l'image de la Bretagne aujourd'hui.



BUTS DE LA VISITE-ATELIER

- Appréhender la carte postale ancienne comme un document iconographique à part entière : elle porte un intérêt documentaire et patrimonial.
- Appréhender le patrimoine, l'histoire et l'identité culturelle de la Bretagne.
- Découverte des représentations des particularités patrimoniales et culturelles de la Bretagne véhiculées à travers la carte postale.



COMPETENCES MOBILISEES

- Apprendre à décrire une image et à en décrypter le sens
- Etablir le lien entre le visuel et la légende
- Resituer la carte dans un contexte social, politique, économique à l'échelle régionale, nationale.

ATELIER «PROPAGANDE ET GUERRES MONDIALES»

| | |
|-----------------|--|
| Niveaux | Collège / Lycée |
| Nombre d'élèves | Classe entière |
| Supports | Diaporama illustrant la propagande guerrière Collections du musée |



DÉROULEMENT DE L'ATELIER

A travers une sélection de cartes postales, les élèves découvrent les mécanismes de propagande utilisés lors des deux guerres mondiales dans le but de manipuler les populations. Pour ce faire, les élèves analysent différentes cartes postales afin d'en dégager le message, les mises en scène et les symboles.

BUTS DE LA VISITE-ATELIER

- Définir les notions de « propagande », « d'information » et de « censure ».
- La carte postale comme un média d'information utilisé par les Français et par l'Etat.
- Découvrir de quelles manières on utilisait l'image pour une véritable guerre d'information.

COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Décrire une image et à en décrypter le sens
- Etablir le lien entre le visuel et la légende
- Resituer la carte dans un contexte social, politique, économique; à l'échelle régionale, nationale et européenne



ATELIER «LA VIE D'UN ENFANT BRETON PENDANT LA GRANDE GUERRE»

| | |
|-----------------|---|
| Niveaux | Collège / Lycée |
| Nombre d'élèves | Classe entière |
| Supports | Diaporama illustrant la vie d'un enfant breton pendant la Grande Guerre Collections du musée |



DÉROULEMENT DE L'ATELIER

A travers une sélection de cartes postales, les élèves découvrent la vie d'un enfant breton pendant la Grande Guerre: l'organisation de la vie à l'arrière, les bataillons scolaires et la préparation des enfants au combat. Pour ce faire ils manipulent des cartes sorties spécialement des réserves du musée.

BUTS DE LA VISITE-ATELIER


- Découvrir la vie des enfants à l'arrière pendant la Grande Guerre
- Définir des notions telle que « bataillon scolaire »
- Découvrir l'utilisation de la figure de l'enfant dans la propagande de guerre

COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Resituer la carte dans un contexte social, politique, économique; à l'échelle régionale, nationale et européenne
- Décrire une image et à en décrypter le sens



ATELIER «L'IMPORTANCE DU COURRIER PENDANT LA GRANDE GUERRE»

| | | |
|-----------------|---|---|
| Niveaux | Collège / Lycée |  |
| Nombre d'élèves | Classe entière | |
| Supports | Diaporama illustrant la correspondance pendant la Grande Guerre Collections du musée | |

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

A travers une sélection de cartes postales, les élèves découvrent par groupe le principe de la correspondance pendant la Première Guerre mondiale : les échanges entre les soldats pour leur famille, les maraines de guerre, les types de cartes envoyées... Pour ce faire, les élèves analysent différentes cartes postales afin d'en dégager les composantes et les messages.

BUTS DE LA VISITE-ATELIER

- Découvrir l'utilisation de la carte postale dans un contexte de guerre (entre les soldats et leur famille, entre les membres d'une famille restée à l'arrière)
- Définir les notions de « censure », de « marraine de guerre »
- Découvrir le type de cartes postales éditées pendant la Première Guerre mondiale

COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Restituer la carte dans un contexte social, politique, économique; à l'échelle régionale, nationale et européenne
- Décrire une image et à en décrypter le sens



APPEL A MAIL ART

LE «MAIL ART» OU «ART POSTAL», QU'EST-CE QUE C'EST ?

L'art postal est l'art d'envoyer des courriers décorés. La lettre et l'enveloppe deviennent ainsi des supports artistiques à part entière et permettent de donner autant d'importance à l'apparence du courrier qu'à son contenu.

LE PROJET DU « CARTON VOYAGEUR »

Chaque année le « Carton Voyageur » organise un appel à mail art. Pour 2022, le thème de cet appel est « Inspiration Japon ». Les créations sont valorisées dans le musée et mises en avant sur le site internet du musée.

Chacun est libre de réaliser une carte postale de la taille, de la forme, de la couleur et de la matière qu'il souhaite. La seule condition est que cette dernière respecte le règlement de la Poste.

Si vous souhaitez participer, envoyez votre création avant le 31/12 /2022 à :

« Le Carton Voyageur » - Musée de la carte postale
3 Avenue Jean Moulin
56150 Baud

Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site du musée : www.lecartonvoyageur.fr

CI-DESSOUS QUELQUES CREATIONS DE L'EXPOSITION D'ART POSTAL SUR LE THEME DE LA MER :



INFORMATIONS PRATIQUES

Nous vous proposons dans cette brochure différentes formules pour découvrir le musée ainsi qu'un certain nombre d'ateliers. Mais de nombreuses autres thématiques peuvent être abordées à partir de nos collections. La professeure relais est à votre disposition pour élaborer avec vous les visites et ateliers les mieux adaptés à votre projet pédagogique.

Contacts du service des publics:

Rozenn Le Rohellec - Professeure relais

Katell ARCHAMBAUD & Pauline BISIAUX

Renseignements et réservations : 02 97 51 15 14

lecartonvoyageur@mairie-baud.fr / www.lecartonvoyageur.fr

| Formules | Prix * | Durée |
|--|---|---------|
| Visite libre « Venez jouer au musée » « Venez mener l'enquête au musée » | 2,50€ / élève | 1h30 |
| Visite commentée « Découverte du musée et de ses collections » | 2,50€ / élève | 1h |
| Visite-atelier | 3€ / élève | 2h |
| Animation pédagogique au sein de l'établissement scolaire ** | Forfait 100€ Frais de déplacement en sus (0,35€ / km) | 1h-1h30 |

Tarifs scolaires 2022-2023

Gratuit pour les enseignants et accompagnateurs

* Nous réalisons désormais des animations pédagogiques au sein même des établissements mais nous

** conseillons de les programmer après une première visite au musée. Ce afin que les élèves et les enseignants découvrent ensemble, au préalable, la carte postale ancienne en tant qu'objet témoin d'une époque et issu d'une collection muséale.

- Offres collectives pour les ateliers pédagogiques disponible sur ADAGE avec Pass Culture.

Horaires d'accueil des groupes

Du 1^{er} Septembre au 30 Juin, du mardi au vendredi, de 9h00 à 12h30

Pour préparer la visite

Avant de venir au musée, un temps peut être prévu en classe afin de sensibiliser les élèves à la thématique de l'animation choisie, la visite-atelier se plaçant comme une continuité de ce que l'enseignant propose. Le but de la visite est aussi de comprendre les finalités d'un musée : Qu'est-ce qu'un musée ? A qui appartient-il ? Qu'y montre-t-on ? Qu'est ce qu'une collection ?

Réservation

Toute visite en groupe, qu'elle soit libre ou avec un médiateur, doit faire l'objet d'une réservation

VENIR AU MUSÉE

Pour le bon déroulement de votre visite

- L'effectif de chaque groupe ne doit pas dépasser 30 élèves.
- Visiter léger est un gage de confort : les cartables et sacs à dos, manteaux et vestes, seront laissés à l'accueil du musée ou dans la salle d'atelier.
- Calme et discrétion sont indispensables : les élèves sont sous la responsabilité de l'enseignant, en aucun cas cette responsabilité ne peut être déléguée à l'équipe du musée.

Se restaurer

Les salles d'accueil du Quatro ne sont disponibles qu'en cas d'intempérie, les encadrants devront donc prendre les dispositions nécessaires à ce sujet :

- Des aires de pique-nique et espaces verts sont à votre disposition : le parc du Quatro, la *Coulée verte* est à 5 mn à pied (tables de pique-nique, aire de jeux).



Comment venir au musée ?

« Le Carton Voyageur » - Musée de la carte postale
3 avenue Jean-Moulin
56150 BAUD
Tél : 02 97 51 15 14
Coordonnées GPS : 47.870302, -3.02134



BULLETIN DE RESERVATION

Pour que nous puissions organiser votre venue au Musée de la Carte Postale, merci de remplir le bulletin ci-après. Un bulletin est nécessaire pour chaque type de visite différent. Vous pouvez nous le renvoyer par mail à l'adresse: lecartonvoyageur@mairie-baud.fr

| | |
|--|--|
| Activité souhaitée : <input type="checkbox"/> Visite libre <input type="checkbox"/> Visite commentée <input type="checkbox"/> Visite-atelier <input type="checkbox"/> Animation en classe | Nom de l'établissement scolaire : _____ _____ |
| Intitulé : _____ | Adresse de facturation : _____ _____ _____ |
| Classe : | Numéro de SIRET : _____ |
| Date souhaitée : 1 ^{er} choix: 2 ^e choix: | Téléphone : _____ |
| Dans quel projet pédagogique s'inscrit la visite ? _____ _____ _____ | Mail : _____ |
| Nom et numéro de téléphone du professeur référent : _____ _____ _____ | Pass Culture : A partir de la 4 ^{ème} , possibilité de réserver directement sur la plateforme ADAGE grâce à l'offre collective de Pass Culture. |