

Carnet pédagogique

# NOMMER

# LE VIVANT

DIRE LE MONDE



موزه  
ethnographic  
museum  
民族  
Museum  
ethnographic

MEB / Musée d'ethnographie de  
l'université de Bordeaux

université  
de BORDEAUX

Niveau : minimum cycle 3      Durée : 1h

## Fiche pédagogique : atelier "Ça se discute"

### Présentation de l'atelier

Inspiré du jeu *Rigolosophy* d'Astrapi, cet atelier vise à développer l'art oratoire et l'argumentation chez les participantes et participants. L'objectif est de philosopher, échanger et rire tout en prenant le débat au sérieux.

L'activité prend la forme d'un jeu de cartes ; les participants piochent des cartes et doivent exprimer leur avis sur la question posée.

L'atelier encourage la spontanéité, l'écoute bienveillante et la construction collective des idées.

### Objectifs

- Développer la capacité à formuler et argumenter un point de vue.
- Encourager l'écoute et le respect des opinions différentes.
- Favoriser la réflexion collective et la construction d'idées.
- S'initier à l'art oratoire et à la médiation de débats.





## Liens avec les programmes et le socle commun

### **Français**

Comprendre et s'exprimer à l'oral, développer l'argumentation.

### **Enseignement moral et civique**

Respect des opinions, écoute et dialogue.

### **Parcours citoyen**

Développement de l'esprit critique et de la participation collective



Niveau : cycle 2 - cycle 3      Durée : 1h

## Fiche pédagogique : Atelier "Les explorateurs du MEB"

### Présentation de l'atelier

À travers cet atelier, les enfants sont invités à devenir des explorateurs et à découvrir l'exposition par le biais d'une succession d'épreuves qui leur permettront de résoudre une énigme finale.

Des cartes au trésor pleines de courtes épreuves en lien avec l'exposition leur seront distribuées.

L'atelier encourage l'esprit d'équipe, l'écoute et la mobilité dans l'espace.

### Objectifs

- Se repérer dans le temps et l'espace
- Comprendre, s'exprimer et raisonner en équipe
- Observer, analyser, comparer des éléments
- Résoudre des problèmes





## Liens avec les programmes et le socle commun

### **Sciences de la Vie et de la Terre (SVT)**

Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu. Déterminer les régimes alimentaires de quelques animaux. Comment reconnaître le monde vivant ?

### **Questionner le monde**

- Se situer dans l'espace
- Se situer dans le temps
- Explorer les organisations du monde



Niveau : 14 ans et +      Durée : 1h

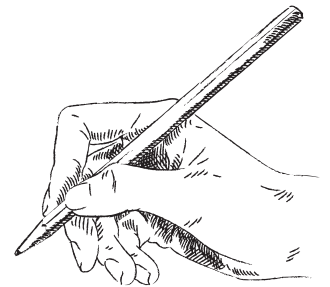
## Fiche pédagogique : atelier "Dessin scientifique"

### Présentation de l'atelier

Inspiré des méthodes d'observation et de représentation utilisées en sciences naturelles, cet atelier propose une initiation au dessin scientifique.

À travers une approche à la fois historique et pratique, les participants découvriront comment le dessin a joué un rôle central dans la transmission des savoirs, de la Renaissance à nos jours.

Guidés par les médiateurs, ils pourront également expérimenter les étapes clés du dessin d'observation.



### Objectifs :

- **Développer l'esprit d'observation** : apprendre à regarder avec précision et méthode.
- **Comprendre le rôle du dessin scientifique** : saisir son importance dans la transmission des connaissances et la recherche.
- **Questionner les fonctions du dessin scientifique** : transmission, conservation, alerte.
- **Encourager la réflexion collective** : partager et confronter les différentes observations.



## [Liens avec les programmes et le socle commun](#)

### **Sciences de la Vie et de la Terre (SVT)**

#### Collège

Développer des compétences d'observation et de représentation, essentielles pour l'étude des organismes vivants et des phénomènes naturels.

#### Lycée

Approfondir la méthode de l'étude scientifique, notamment dans le cadre des enseignements de spécialité.

### **Arts Plastiques**

#### Collège et Lycée

Explorer les liens entre art et science, en mettant l'accent sur la fonction informative et analytique du dessin.

### **Enseignement scientifique**

#### Lycée

Renforcer l'apprentissage de la démarche scientifique par la pratique de l'observation et de la représentation.

### **Parcours Avenir**

#### Collège et Lycée

Découvrir des métiers liés à la recherche, à l'illustration naturaliste ou à la médiation scientifique.



**Niveau : Maternelle (3-5 ans)**

**Durée : 45min - 1h**

[Fiche pédagogique :](#)

[Atelier "Prudence à la découverte du monde"](#)

### Présentation de l'atelier

Cet atelier invite les enfants à suivre les aventures de Prudence, une exploratrice imaginaire.

À travers des activités ludiques et interactives, les enfants développent leur curiosité, leur capacité d'observation et leur imagination.

Conçu pour être immersif et participatif, l'atelier se déroule en trois escales, chacune centrée sur un sens ou une thématique distincte.



### Objectifs

- **Stimuler la curiosité.** Éveiller l'intérêt pour le monde qui nous entoure.
- **Développer les sens.** Affiner l'observation, l'écoute et le toucher.
- **Encourager l'expression.** Favoriser la participation orale et gestuelle.
- **Promouvoir la coopération.** Apprendre à écouter et à interagir avec les autres.



## [Liens avec les programmes et le socle commun](#)

### **Mobilisation du langage :**

- Échanger et réfléchir avec les autres, exprimer ses idées.
- Comprendre et apprendre : écouter des histoires, des consignes et des questions pour développer la compréhension.
- Jeu théâtral : imiter des animaux et des situations.

### **Explorer le monde :**

- Découvrir les objets et la matière : observer, toucher et décrire des objets du quotidien et de la nature.
- Explorer le vivant : reconnaître les caractéristiques des animaux et des plantes.
- Potentielle découverte des musées



Niveau : cycle 2

Durée : 1h

### Fiche pédagogique :

### Atelier "Prudence à la découverte du monde"

#### Présentation de l'atelier

Cet atelier invite les enfants à suivre les aventures de Prudence, une exploratrice imaginaire à la découverte du vivant.

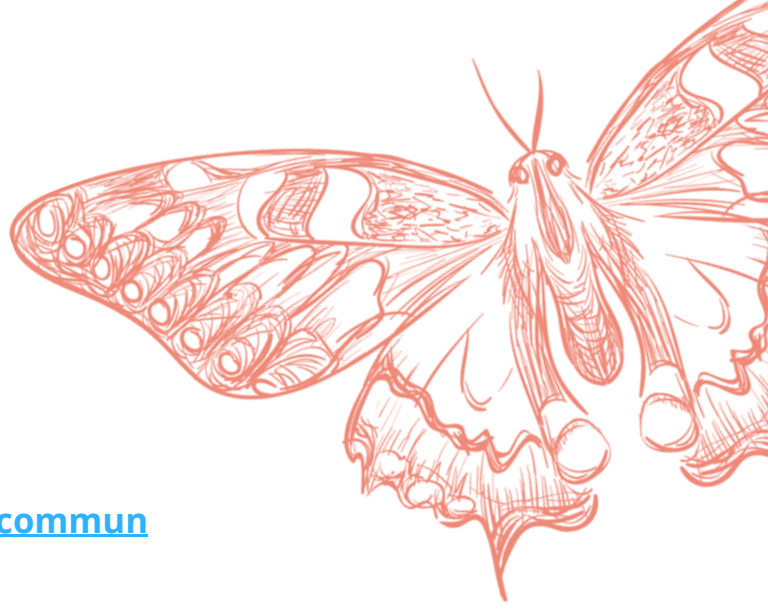
À travers des activités ludiques et interactives, les enfants développent leur curiosité, leur capacité d'observation, leur imagination et leur connaissance du vivant.

Conçu pour être immersif et participatif, l'atelier se déroule en trois escales. Chacune d'entre elles permettra d'acquérir des notions sur la classification et la nomination du vivant .



#### Objectifs

- **S'initier à une démarche scientifique.** Comprendre le principe de classification des êtres vivants. Identifier des critères de regroupement.
- **Développer les sens.** Faire le lien entre un détail et un objet complet, améliorer le sens de l'observation.
- **Encourager la coopération.** Apprendre à écouter et à interagir avec les autres.



## Liens avec les programmes et le socle commun

### **Mobilisation du langage :**

- Échanger et réfléchir avec les autres, exprimer ses idées.
- Comprendre et apprendre : écouter des histoires, des consignes et des questions pour développer la compréhension.

### **Explorer le monde :**

- Découvrir les objets et la matière : observer, toucher et décrire des objets du quotidien et de la nature.
- Explorer le vivant : reconnaître les caractéristiques des animaux et des plantes.

# Infos Pratiques

## Horaires d'ouverture

Lundi-Jeudi : 12h-18h

Vendredi : 10h-14h

Le musée est fermé les week-ends et les jours fériés.

## Tarifs:

Le musée est gratuit pour tous et nos ateliers sont également gratuits.

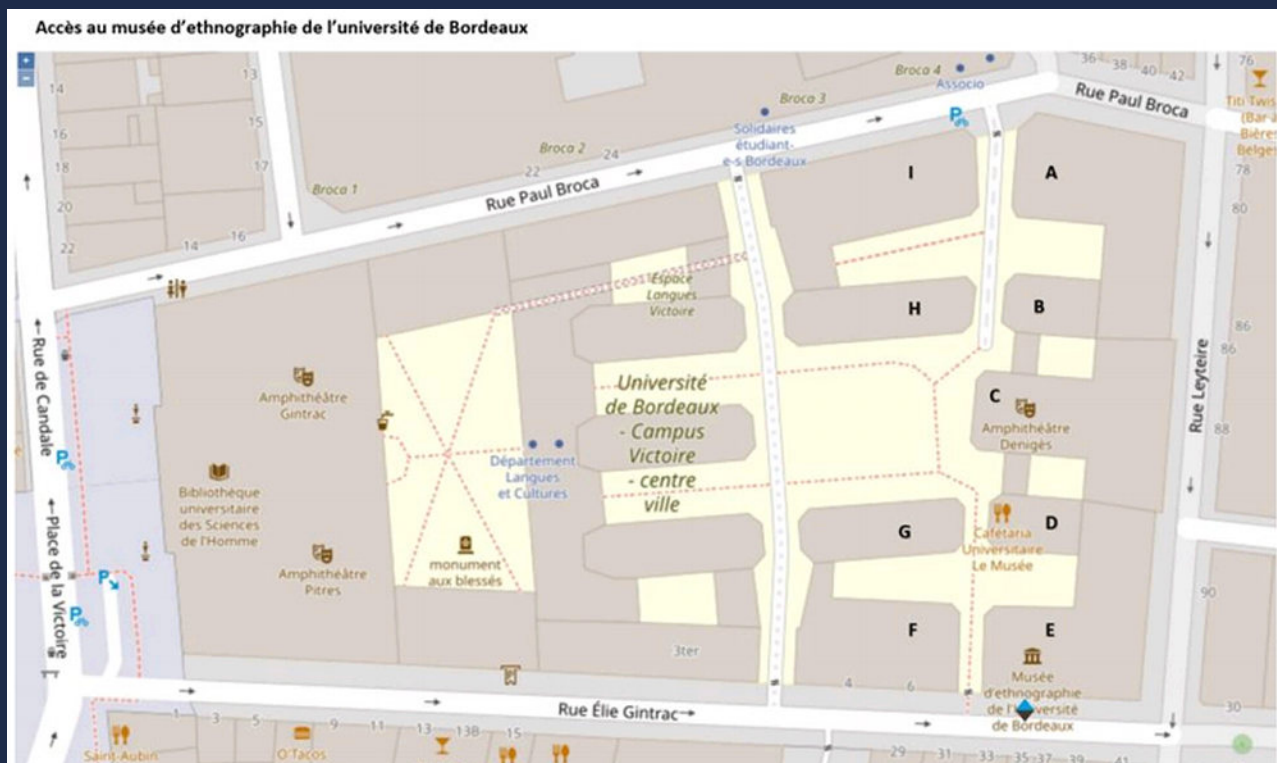
## Contact pour la réservation d'atelier

**Musée d'Ethnographie de l'université de Bordeaux, Service de la médiation**

Tél. : 05 57 57 31 61

Mail : [mediation.meb@u-bordeaux.fr](mailto:mediation.meb@u-bordeaux.fr)

## Plan



Musée d'ethnographie de l'université de Bordeaux  
3 ter, Place de la Victoire  
33076 Bordeaux CEDEX  
(Accès par la rue Élise Gintrac - Bâtiment E)