

LES ANIMATIONS PEDAGOGIQUES

Une offre pédagogique variée et adaptée

Familles, groupes scolaires, centres de loisirs, enseignants, associations... Toutes les animations sont conçues pour répondre aux envies et aux attentes du public et s'y adaptent.

Les **ateliers (6-12 ans)** prolongent la découverte des collections du musée par une réalisation concrète.

Les **jeux d'enquêtes (7-12 ans)** proposent aux détectives en herbe de passer des épreuves et de dénouer des énigmes.

Les **visites-contes (7-12 ans)** sont animées par une conteuse qui fait revivre des personnages à travers les collections du musée (tels des soldats de l'armée napoléonienne)

Les **visites commentées-découverte (tout public)** sont l'occasion de découvrir les grandes périodes historiques (Moyen Âge, Renaissance, Grand Siècle, Premier Empire, Première Guerre mondiale, Seconde Guerre mondiale). Ces parcours sont modulables en fonction des intérêts de l'enseignant.

Les **visites thématiques (tout public)** apportent un éclairage plus original sur les collections, à travers des thèmes aussi variés que l'Antiquité, la mode, la conservation du patrimoine, le concept de propagande ou de guerre totale.

Les visiteurs préférant découvrir librement le musée - enseignants ou familles- peuvent préparer leur parcours en téléchargeant des documents pédagogiques sur le site web.invalides.org : des parcours-jeux, des fiches de présentation des départements et des fiches-objets détaillant certains objets – emblématiques, uniques, insolites... - présentés dans les salles.

Les animations proposées dans les salles du département moderne (réfectoires et étages)

1 / Louis XIV et le Grand Siècle

Jeu d'enquêtes *À la recherche de la clef des Invalides* : la clef remise à Louis XIV a disparu ! Un groupe de jeunes espions part à sa recherche. Énigmes et mystères sont au rendez-vous de cette visite pleine de rebondissements !

Jeu d'enquêtes *L'hôtel des Invalides dans tous les sens !* : avez-vous un œil de lynx, l'odorat d'un cochon truffier, l'ouïe fine d'un chat, la langue gourmande d'un ours et le délicat toucher d'un mille-pattes ? Vous avez donc les qualités requises pour participer à cette quête à travers le siècle de Louis XIV.

Visite-conte *L'invalides Jacques Valot de la Rosière* : le conte fait revivre grâce à ce personnage l'hôtel royal des Invalides au temps de Louis XIV.

Visite commentée-découverte : Louis XIV et l'Hôtel des Invalides

2 / De Napoléon Bonaparte à Napoléon Ier

Jeu d'enquêtes *Sur les traces de l'Empereur* : sous la direction d'un maître de jeu, nos jeunes aventuriers explorent le site des Invalides où sont évoqués batailles, monuments et institutions napoléoniens.

Jeu d'enquêtes *Mission impossible au temps de Napoléon* : suivez l'épopée napoléonienne dans les nouveaux espaces du musée. Un périple qui vous mènera de l'Italie à la glaciale Russie, en passant par la chaleur du désert égyptien.

Visite-conte *Napoléon Bonaparte : l'histoire et la légende* : la vie de Napoléon est racontée à travers les collections du musée et s'achève par la présentation du tombeau de l'empereur sous le dôme.

Visite-conte *Les soldats de la Grande Armée* : récits de soldats, cantinières et officiers de la Grande Armée illustrent les uniformes et portraits des collections modernes.

Visite commentée-découverte : Napoléon I^{er} et l'Hôtel des Invalides.

3 / 1815-1871

Jeu d'enquêtes *" Qui est qui ? " au Second Empire* : les enfants partent à la découverte d'une période mal connue mais riche en transformations culturelles et technologiques (photographie, développement du chemin de fer, mode, cartographie...). C'est l'occasion pour nos jeunes enquêteurs de résoudre les énigmes et de déjouer les pièges du maître de jeu. Épreuve finale : dévoiler l'identité du personnage-mystère...

Visite commentée-découverte : 1815-1871 dans les collections du musée de l'Armée

Et aussi, une visite thématique transverse : *L'image du pouvoir de Louis XIV à Napoléon III.*

CONTACT

Bureau d'action pédagogique. + 33 (0) 1 44 42 51 73 / jeunes-ma@invalides.org