

Différents groupes d'élèves peuvent intervenir dans la salle des automates, le cœur véritable de cette visite école-musée centrée sur l'automate. Nous proposons ici quelques pistes d'activités :

Les historiens :

En se basant sur le dossier pédagogique ou sur des leurs propres recherches, les historiens résument les informations et dates-clés jalonnant l'histoire des automates.

Les mécaniciens

Les étapes de la réalisation d'un automate sont :

1. réalisation d'une sculpture et de ses différents moulages
2. réalisation de la mécanique
3. réalisation des cames (= mémoire de l'automate)
4. réalisation des habits et du mobilier

A partir du schéma d'un automate (androïde ou autre), les mécaniciens nomment les différents éléments constitutifs de l'automate et expliquent comment celui-ci bouge (mécanisme et cames).

Les conteurs

En prenant pour inspiration quelques automates du musée, les élèves conçoivent une petite saynète. Pour ce faire, les élèves peuvent, par exemple, s'inspirer des éléments récurrents donnant naissance à la statue animée :

1. un matériau inerte : le créateur utilise un matériau courant (argile, eau)
2. une expertise humaine : l'homme qui crée sa statue maîtrise son art à la perfection
3. une intervention magique : l'homme seul n'a pas le pouvoir de donner la vie ou l'intelligence. Seule l'intervention divine ou celle d'une force naturelle (p.e. la foudre) pour accomplir cela.

L'enseignant peut aussi donner une liste de mots-clés que les élèves doivent impérativement utiliser.

Le spectacle des automates



L'amphithéâtre

