

BIENVENUE AU MUSÉE D'HISTOIRE DE MARSEILLE !



Munissez-vous d'un crayon et suivez les numéros des séquences reportés sur le livret et indiqués en rouge sur les vitrines.

Des vestiges antiques du site archéologique de la Bourse, à la Cité Radieuse du Corbusier, partez sur les traces d'un chat affamé et malicieux !

Quelques énigmes jalonnent le parcours.
Reportez-vous à la fin du livret pour trouver les solutions.



Durée : **1h30**

Ce livret permet de parcourir toute l'étendue du musée pour un bon aperçu général des collections.

2



LE SITE ARCHÉOLOGIQUE DU PORT ANTIQUE



Je suis un chat ! Dos rond, truffe mouillée,
griffes pointues et aiguës,
yeux marrons éclairés, moustaches poilues aux aguets !
Je suis venu au musée, chat savant affamé de curiosités !
Je me lèche les babines car dehors, au milieu de tous ces vestiges en ruine,
se cachent plein de souris qui me mettent en appétit !

Je suis une souris, bien à l'abri sous ces pierres millénaires.
Tu ne me vois pas car je suis cachée à l'étroit dans ces murailles d'autrefois.
Mais voici un matou qui vient me chercher des poux.
Il veut faire de moi son festin et me déguster au milieu du jardin.
Ne me mange pas le chat, je suis microscopique et j'ai un goût de terre,
file au Port antique et cherche ton repas sur les pierres !



Dirigez-vous vers le quai. Regardez la pointe du port et les pierres du haut, à droite des escaliers.



3





Me vois-tu ? Je suis un poisson
fait d'un seul trait tout tordu.
Je suis tout au bout du quai et pour
me dessiner, les hommes ont gratté.
On dit que je suis gravé dans la pierre.
Le gros chat m'a repéré !

J'ai peur d'être bientôt dévoré
tout entier !



Reproduis le poisson
d'un seul coup de patte,
sans lever ton stylo !



File matou, rentre à petits pas de chat chercher ton dîner
dans les vitrines du musée.

SÉQUENCE 2

LE MONDE DE PYTHÉAS

Sèche tes babines matou, il n'y a plus rien sur nous.
Nous étions de gros thons ! Il ne reste de nous que nos arêtes !
Si tes yeux sont bons, tu devrais voir nos squelettes.



Les hommes qui habitaient cette cité il y a très longtemps adoraient pêcher
de temps en temps. Pêcher, mais aussi manger et même dessiner.
Si tu regardes à côté, tu verras une ardoise (une pierre grise) où est gravée
une scène de pêche.



VITRINE 2.1 LE PORT HELLÉNISTIQUE

Sur cette ardoise est gravée une scène de pêche.
Un cheval, deux rochers, deux hommes dont un avec un bonnet, trois poissons et un dauphin bidon.
Comment faisaient-ils avec tout ça pour attraper leur repas ?



- Arrives-tu à reconnaître :**
- les deux rochers
 - les 3 poissons
 - le cheval
 - les 2 bonshommes (dont un avec un bonnet)
 - le filet de pêche
 - le dauphin

À ton avis, comment faisaient-ils pour attraper les poissons ?

Invente puis écris ta scène de pêche ci-dessous (si tu écris comme un chat, demande à un adulte de l'écrire pour toi).

Pour pêcher...



Le chat a vu un gros poisson, dirige-toi vers le fond de la salle.



En tout cas Monsieur le chat, si tu veux manger un gros poisson, dirige-toi vers le fond de la salle.

SÉQUENCE 4

DE MASSALIA À MASSILIA LA VILLE ROMAINE

4.2 UNE VILLE À LA ROMAINE

Regarde bien matou, je ne suis pas un poisson, je suis un dauphin. J'ai certes une nageoire et une queue de poisson, mais il faut appeler un chat un chat et un dauphin n'est pas un poisson et encore moins un amphibien !

Enfin, je suis bien trop gros pour toi et les anciens disaient même que je suis très proche des humains.



On raconte qu'en des temps lointains, un dieu fût enlevé par des pirates. « Bas les pattes marins farfalles » leur dit-il et il les plongea dans l'eau bouillante ! Les pirates tout patraques se noyèrent et il fallut que le Dieu de la mer les transforme en dauphin pour qu'à nouveau ils se sentent bien.

SÉQUENCE 6

UN MOYEN ÂGE MARSEILLAIS

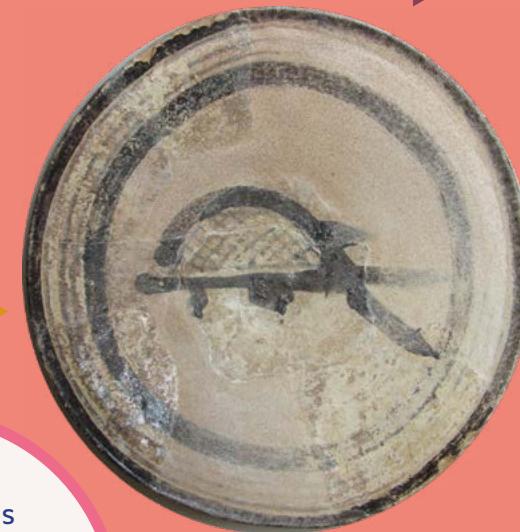
VITRINE 6.1 LES PORTS ET LA VILLE

Petit minou, le dauphin a été bien malin de te diriger vers nous

Il y a plein de vaisselle ici, des plats tout cassés mais aussi des assiettes très belles.

La mienne, elle est toute décorée, de vert et de gris colorée. Le dauphin a raison, je suis bien un poisson mais je suis stylisé !

Je ne ressemble pas vraiment à un vrai poisson même si tu me reconnais. Si tu me mangeais, tu n'aurais que des ronds, des lignes et des carrés à digérer



Va plutôt voir les chapiteaux de l'église Saint-Martin, ils abritent tout plein d'animaux pour ton festin !

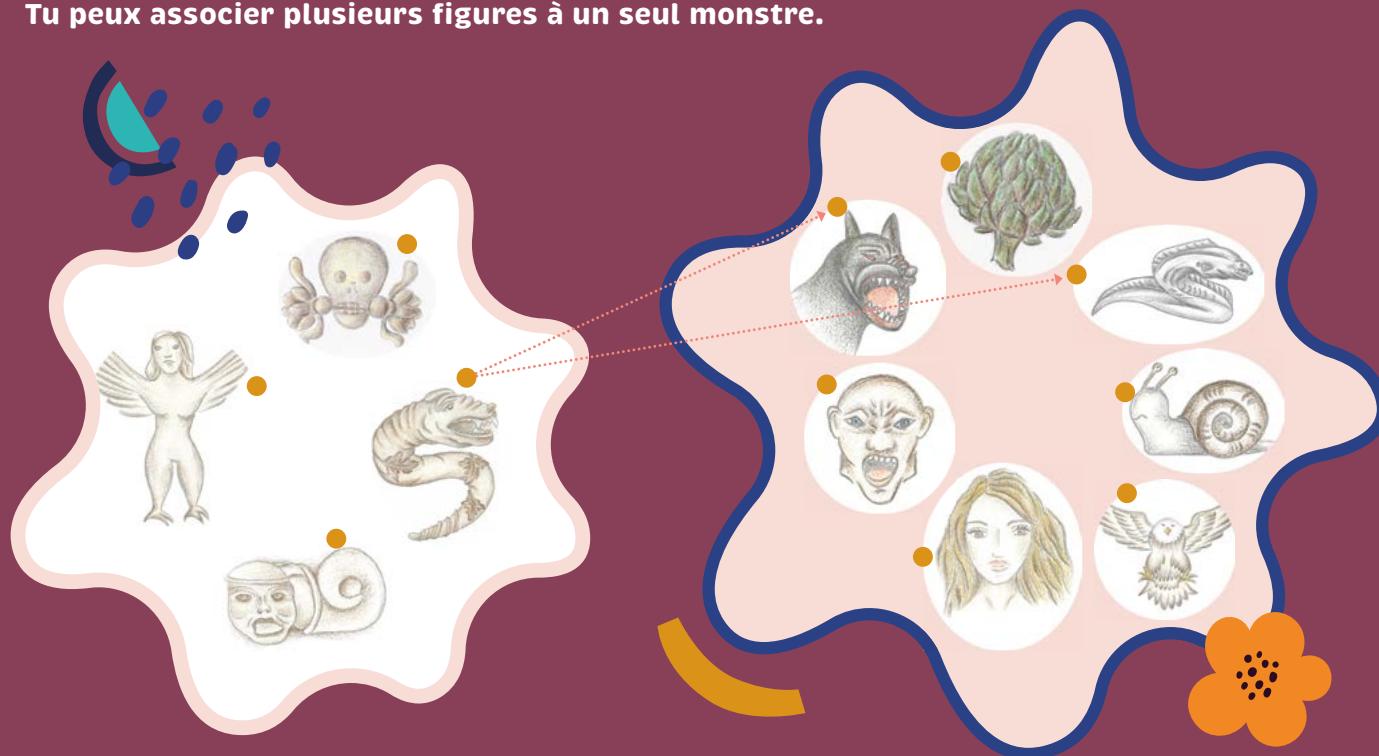
ESPACE THÉMATIQUE : L'ÉGLISE SAINT - MARTIN

« Chatastrophe » !

Te voici dans un charivari de monstres chagrins et chafouins !

Diffformes et effroyables, protéiformes et abominables, ils sortent des rêves les plus fous de sculpteurs capables de travailler des heures ! Ils ont mélangé humains, animaux et plantes pour créer leurs monstres.

Repère-les sur les chapiteaux de l'église puis associe-les, comme dans l'exemple, aux figures de droite. Tu peux associer plusieurs figures à un seul monstre.



Chat, fuis avant que ces monstres ne te chatouillent et même si ton ventre encore gargouille. Bondis vers les escaliers et pars chercher du réconfort auprès de grands carnivores !

SÉQUENCE 8 MARSEILLE ET LE ROI SOLEIL

SOUS-SÉQUENCE 8.2 MARSEILLE, TERRE ADJACENTE DU ROYAUME DE FRANCE

Dirige-toi vers le tableau où est représenté l'animal ci-dessous.



Bonjour mon cousin, je suis bien plus gros que toi mais je suis aussi un félin. J'ai des crocs et tu as des canines, je rugis pendant que tu ronronnes, tu es d'ici, moi je viens de Bayonne.

Non, je rigole, je viens de loin, d'un autre continent, de l'autre côté de l'océan, je suis un jaguar américain. Sur ce tableau, nous venons tous de loin et à part ma maîtresse et moi, tout le monde regarde une dame habillée de bleu et de blanc et un monsieur barbu avec un trident.

Détail du tableau de Jean-Baptiste de Faudran, Marseille protégée par les Dieux ou L'Apothéose de Marseille, 1665-1660, Huile sur Toile.

Cette dame c'est Marseille et le monsieur c'est le Dieu de la mer, ils reçoivent des cadeaux de la terre entière. Le peintre a voulu dire en dessinant que de la ville où tu te trouves tu peux aller dans le monde entier, les bateaux peuvent t'y mener, tu peux t'installer et ronronner.



Parmi ces animaux sauvages, retrouve et entoure ceux qui ne sont pas des félins.

Loup

Lion

Chacal

Ours

Lynx

Léopard

Jaguar

Girafe



Mais ne va pas si loin, un autre félin rôde dans les collections, tapi dans la poterie, caché dans le vaisselier.

SÉQUENCE 9

DES LUMIÈRES À LA RÉVOLUTION

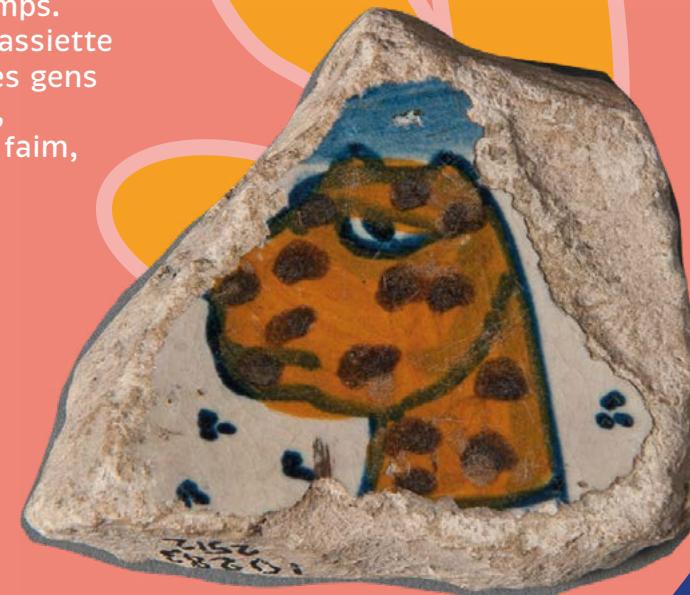
SOUS-SÉQUENCE 9.1 MARSEILLE PORT MONDIAL

Mi-léopard, mi-girafe, mi-jaune, mi-marron mignon, mie de pain.

Une tranche de pain était peut-être posée sur mes oreilles il y a fort longtemps. Je suis dessiné sur une ancienne assiette toute cassée. Je faisais voyager les gens pendant qu'ils mangeaient. Et toi, mon pauvre chaton, tu dois avoir faim, pas de pain mais de poisson.



Si tu continues ton chemin, tu trouveras un marché en bas des escaliers. Vas-y et bon appétit !



SÉQUENCE 10

UN PORT, DES INDUSTRIES ET DES HOMMES

SOUS-SÉQUENCE 10.3

UNE VILLE MÉTAMORPHOSÉE SOUS LE SECOND EMPIRE

Muges ou mulets, sardines, crabes, anguilles, maquereaux, baudroies je ne sais plus où faufler mes moustaches. Je croque, je lèche, je savoure et je tache mon beau pelage mais ce festin vaut bien ce carnage. De chat savant je suis aussi devenu chat gourmand. De chat chatoyant, je suis devenu chat dégoûtant. Je n'ai plus faim, je suis repu, j'ai le ventre plein et les poils qui puent ! Pour être beau à nouveau, il me faut de l'eau, pour sentir bon, il me faut du savon.



Crabe

Sardine

Congre

Muge

Baudroie

Arrives-tu à reconnaître les poissons visibles sur ce tableau ?
Relie les noms des poissons aux dessins correspondants.

SOUS-SÉQUENCE 10.4 LE PORT ET LES INDUSTRIES

Comme moi, il se trouve à la maison, comme moi il est tout doux, comme moi il est tout propre, comme moi il s'appelle le chat. Vous avez vu comme je suis beau, fier et propre sur cette affiche ! Les gens pouvaient me voir dans la rue et ainsi ils se rappelaient qu'ils pouvaient acheter un savon pour la salle de bains ou la cuisine, pour être doux et propre comme mes babines.



Relie les animaux ci-dessous aux symboles correspondants :



- La force et la majesté
- La propreté
- La paix
- La ruse
- La sagesse
- La fidélité



En parlant de domicile, je file à la maison, avec un peu de chance il reste un peu de thon.

SÉQUENCE 12

MARSEILLE, VILLE SINGULIÈRE ET PLURIELLE

Dirige-toi vers les trois photographies en noir et blanc et retrouve l'animal qui s'y trouve

Me voyez-vous ? Je suis tout sage. Assis sur mes pattes pendant que la famille mange du fromage. Ils n'ont pas encore fini leur repas, ils discutent de leur nouvel appartement dans la « maison du Fada ». C'est vrai qu'il est étrange l'immeuble de l'appartement. Ici, tout se range. Les boîtes de thon, les gants, les glaçons et même les enfants !

L'homme qui a inventé ce bâtiment se faisait appeler **Le Corbusier**, il avait plein d'idées. Certains disent qu'on est serré comme des sardines dedans, d'autres qu'on est comme un poisson dans l'eau.



Pour moi, tout ça, c'est du pipi de chat, je m'en vais ronronner sur le sofa !
PS : Je me repose puis je repars à la pêche !

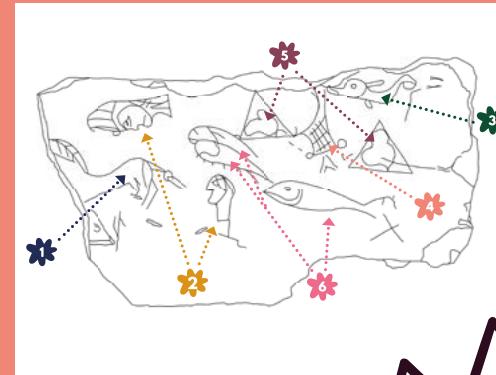


J'ai entendu, grâce à mes grandes oreilles pointues, que d'autres poissons nageaient dans les tableaux, les sculptures et les autres objets des musées de Marseille. Au musée Cantini, au musée des Beaux-Arts, à la Vieille Charité, au musée d'Art Contemporain et dans tous les autres musées. Il y a à voir une sacrée bouillabaisse d'art et d'Histoire !

Miaou!

SOLUTIONS

Page 8



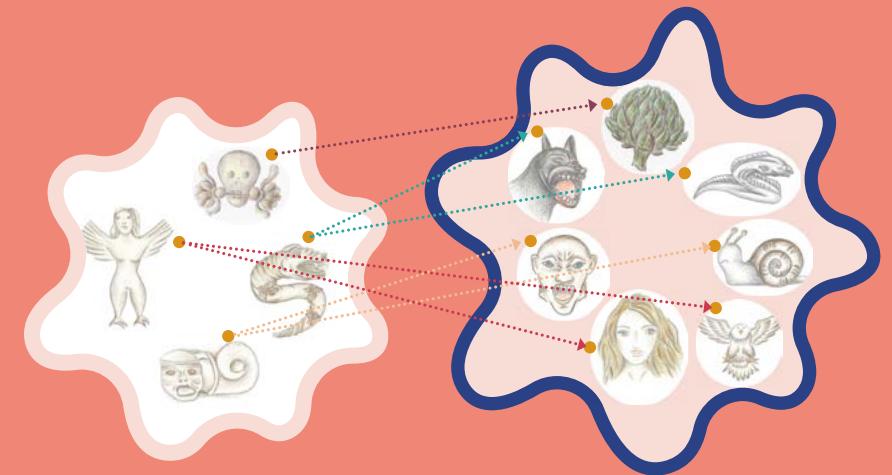
Arrives-tu à reconnaître :

- les deux rochers 5
- les 3 poissons 6
- le cheval 1
- les 2 bonshommes 2 (dont un avec un bonnet)
- le filet de pêche 4
- le dauphin 3

Pour pêcher : Les pêcheurs emprisonnent les poissons dans un filet tendu entre deux rochers. Une fois le filet bien rempli, il devient très très lourd. Les pêcheurs l'accrochent à un cheval pour le tirer hors de l'eau. Voici les associations possibles mais ton imagination pourrait t'avoir dicté d'autres solutions. Rien n'est faux dans ce petit jeu !

Page 8

Voici les associations possibles mais ton imagination pourrait t'avoir dicté d'autres solutions. Rien n'est faux dans ce petit jeu !



Page 11

Les animaux qui ne sont pas des félins sont entourés en bleu.





Crabe

Sardine

Congre

Muge

Baudroie



La force et la majesté

La propreté

La paix

La ruse

La sagesse

La fidélité

18



INFOS PRATIQUES

MUSÉE D'HISTOIRE DE MARSEILLE

2 rue Henri Barbusse, 13001 Marseille

Tél. secrétariat/réservations :

04 91 55 36 00

musee-histoire@marseille.fr

sites associés :

> mémorial de la marseillaise
23-25 rue Thubaneau,
13001 Marseille

> musée des docks romains
10, place Vivaux, 13002

> mémorial des déportations
Avenue Vaudoyer, 13002

HORAIRES

Ouvert du mardi au dimanche de 9h à 18h

> fermeture hebdomadaire le lundi,
sauf les lundis de Pâques et de Pentecôte

> fermeture les jours fériés suivants :

1 novembre, 11 novembre,

25 décembre, 1 janvier et 1 mai



TRANSPORTS

Métro 1 : Vieux-Port ou Colbert

Métro 2 : Noailles

Tramway 2 et 3 : Belsunce Alcazar

Bus 35, 49, 55

Parking Centre-Bourse

Accès handicapés par le baladoir
qui surplombe le Port antique



19



musees.marseille.fr



M | M

MUSÉE
D'HISTOIRE
DE MARSEILLE



VILLE DE
MARSEILLE