



SERIE B - ACTIVITES PEDAGOGIQUES

B1 – Visites de lieux littéraires

B1.1 Maison

Fiche Descartes – Descartes à la carte

Après avoir passé son enfance dans la petite ville de La Haye-en-Touraine, René Descartes (1596-1650) entame des études, mais décide très vite de voyager dans toute l'Europe afin de chercher en lui-même la source du savoir. Issu d'une famille de magistrats aisés, il pourra mener à bien son grand projet intellectuel qui prendra forme dans *Le Discours de la méthode pour bien conduire sa raison et chercher la vérité dans les sciences* (1637). Il s'installe en Hollande (1628-1649), oeuvrant pour l'avancée des sciences par la méthode du doute et de l'expérimentation, et publiant ses écrits. En 1649, il se rend à Stockholm sur l'invitation de la reine Christine de Suède, où il meurt en 1650.

Dans la maison où il a été élevé par sa grand-mère, un musée d'interprétation fait connaître la vie et l'œuvre du philosophe et met à la portée de tous l'essentiel de la pensée cartésienne.

Maison Musée René Descartes

29 rue Descartes

37160 DESCARTES

Tél. : 02 47 59 79 19

Courriel : musee@ville-descartes.fr

www.ville-descartes/tourisme

Responsable : Sylvie Garnier

VISITE DECOUVERTE DE LA MAISON MUSEE RENE DESCARTES : *DESCARTES A LA CARTE*

"Je voudrais qu'on le parcourût d'abord tout entier ainsi qu'un roman, sans forcer beaucoup son attention..."

René Descartes, lettre-préface des Principes de la Philosophie(1647)

PROJET

Offrir aux enseignants la possibilité de faire visiter la Maison à leurs élèves suivant le thème qui les intéresse (la musique, l'astronomie, la correspondance, l'amitié, la société du 17^{ème} siècle...), ou la matière enseignée (l'histoire, les sciences, la littérature, la philosophie, les mathématiques, les arts, le latin...), en leur fournissant un lieu d'accueil approprié et une visite adaptée.

OBJECTIFS

Dans la maison natale et maison d'enfance de René Descartes, complètement rénovée par une scénographie riche, originale et colorée, partir sur les traces du personnage.

- Découvrir l'œuvre et la vie d'un des plus grands philosophes.
- Connaître la vie d'un enfant au sein de sa famille au 17^{ème} siècle.
- Evoquer les conditions de voyage à cette époque (Descartes part "*lire dans le grand livre du monde*")
- Appréhender l'Histoire européenne du 17^{ème} siècle, au travers des guerres et conflits (Guerre de Trente Ans, catholiques/protestants)
- Aborder les grandes découvertes scientifiques depuis la Renaissance jusqu'au 17^{ème} siècle, et assister à la naissance de l'esprit méthodique, du doute et de l'expérimentation.
- S'approprier le patrimoine local : le changement de nom de la ville.
- Répondre à la question "Qu'est-ce qu'un philosophe ?". A quoi sert la philosophie ?

PUBLIC

La visite de la Maison Musée René Descartes concerne toutes les classes, de la maternelle au Lycée, et niveaux supérieurs. Mais les élèves de Première et Terminale tireront particulièrement profit de cette visite.

Pour les plus petits, la visite sera partielle (rez-de-chaussée) avec évocation du personnage et de son époque devant le mannequin de cire. Pour les plus grands, elle s'enrichira de l'évocation de l'œuvre au 1^{er} étage, et pourra être suivie d'une réflexion philosophique.

Les commentaires seront adaptés au niveau scolaire et au projet pédagogique de l'enseignant.

EFFECTIFS

Une classe de 25 élèves maximum. Au-delà, et pour les plus grands, un dédoublement sera prévu avec projection d'un film réalisé par une spécialiste de René Descartes, Mme Rodis-Lewis.

DUREE

Prévoir en moyenne 1 heure.

ENCADREMENT

La responsable du lieu assure les visites et prévoit les animations. Il est nécessaire de la contacter préalablement pour organiser au mieux l'accueil de la classe et orienter la visite sur un thème ou une matière.

Les professeurs accompagnateurs assureront l'encadrement et la discipline.

DESRIPTIF

Un **cheminement** dans les pièces de cette belle maison familiale (du 16^{ème} au 19^{ème} siècle) où le petit René a passé son enfance, permet de suivre le personnage parti guerroyer dans toute l'Europe en proie aux conflits armés, puis voyager en solitaire *"roulant ça et là dans le monde, tâchant d'y être spectateur plutôt qu'acteur en toutes les comédies qui s'y jouent"*, enfin s'installer en Hollande sans pour autant trouver le repos...

- deux salles introduisent à l'Histoire de la Renaissance au 17^{ème} siècle, puis aux Arts et aux Lettres, au moyen de petits cabinets de curiosités.
- une longue salle évoque l'enseignement qu'il reçoit et son refus de se contenter des anciennes connaissances, sa décision de partir aux armées puis celle de s'engager dans son grand projet philosophique et scientifique (*"Descartes, ce grand capitaine de l'esprit"*, Charles Péguy, *Variété*) ; l'état des connaissances de l'époque et les conditions de voyage sont visuellement retracés. Un mannequin représentant René Descartes permet de matérialiser le personnage dans un univers très conceptuel.
- l'escalier, égrainant au moyen de reproductions de gravures anciennes les diverses résidences qu'il a eues en Hollande, fait la transition avec le 1^{er} étage consacrée à la philosophie cartésienne.
- le 1^{er} étage figure un verger où les pommes de la connaissance ponctuent les grandes idées de Descartes qui s'articulent sur une table-puzzle très ludique...
- les grands ouvrages de René Descartes sont présentés sous forme de livres géants, donnant des indications fournies sur chacun.
- Enfin la visite du musée s'achève en beauté sur une double pièce ouverte sur la Philosophie en général, avec des noms de philosophes avant et après Descartes, des citations tirées de leurs écrits et leurs biographies respectives insérées dans des cabinets de curiosités où les visiteurs peuvent piocher à leur guise.

ACTIVITES ASSOCIEES

- Au cours de la visite, le musée ne possédant pas vraiment de collections, les élèves ne voient pas d'objets ayant appartenu à Descartes ou de mobilier d'époque. Pour remédier à cette difficulté, la visite s'effectue de façon interactive en questions et réponses.

- Un jeu intitulé *A la recherche de la vérité*, présentant un « malin génie » trompeur, est disponible à l'accueil ; les élèves le font en petits groupes ou par deux, et après vérification une récompense est remise.

- Avec ce musée, les enseignants disposent d'un outil pédagogique performant qu'ils peuvent exploiter eux-mêmes dans leur discipline ou en fonction de leur projet.

- La visite du musée peut être associée à un *Goûter Philo* ou à un *Point Philo* (voir fiches pédagogiques correspondantes) suivant le niveau des classes concernées.

Pour un projet plus élaboré (mise en place d'expositions ou d'expériences scientifiques, constructions d'objets en rapport avec la lumière ou la perspective, participation aux animations annuelles comme la Semaine de la Langue française, la Fête de la Science...), ou pour des ateliers nécessitant l'aide d'un intervenant (Initiation à la Langue des signes, goûters philo, calligraphie, reliure...) prendre contact en début d'année scolaire.

TARIFS

Gratuit jusqu'à 16 ans. Pour les groupes de jeunes à partir de 10 personnes : 1.00€/ personne. Gratuit pour les enseignants et parents accompagnateurs.

Responsable des activités pédagogiques :
Sylvie Garnier