

# MUSÉE DU TEXTILE ET DE LA MODE

## Fiche visite-atelier

### " Le vêtement et le développement durable "

---

#### **PRÉSENTATION DE LA VISITE :**

Le but de cette visite est de sensibiliser les élèves au développement durable en abordant une partie de l'histoire de l'industrie du textile, ses conséquences et ses enjeux actuels. Dans un premier temps, ils retracent le cycle de fabrication d'un vêtement, depuis la fibre jusqu'à la confection. Dans un second temps, le jeu de plateau " Itinéraire d'un jean " permet aux élèves d'appréhender les enjeux de l'industrie du textile d'aujourd'hui.

#### **DURÉE DU PARCOURS : 2h**

Visite : 1h

Jeu de plateau : 1h

Au-delà de 20 élèves, il est préférable que le groupe soit divisé en deux : un groupe fait la visite avec le guide pendant que l'autre groupe fait le jeu de plateau en autonomie avec un enseignant, puis les groupes échangent.

#### **NIVEAUX CONCERNÉS : CM2 – Collège**

---

## DÉROULEMENT DE LA VISITE :

Salle	Visuel	Commentaires
Bâtiment d'accueil		<p><b>Introduction</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduction au développement durable.</li> <li>• Présentation des métiers à tisser et de la Révolution industrielle.</li> <li>• Mise en avant du passage de l'artisanat à l'industrie avec les métiers à tisser.</li> </ul>
Salle des cuves		<p><b>Présentation de l'usine et de la salle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Présentation des anciens salariés de l'usine et du travail des enfants.</li> <li>• Faire un rapprochement avec les conditions de travail aujourd'hui dans le monde.</li> </ul>
Salle des sèches		<p><b>Présentation du métier à tisser et du tissage du mouchoir rouge</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Artisanal, local et écologique.</li> </ul>
Salle de la machine à vapeur		<p><b>Présentation de l'impact environnemental et social de la machine à vapeur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparatif entre les débuts de la machine à vapeur et aujourd'hui.</li> </ul>

<p>Salle du Blanc</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Étude de cas</b> : Le mouchoir en tissu qui s'inscrit dans le développement durable.</li> <li>• Point sur la délocalisation des usines et ses conséquences</li> </ul>
<p>Salle Mode</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>L'industrie du luxe dans la région choletaise</b></li> <li>• Retour des usines en France grâce au luxe.</li> <li>• Conséquences pour l'acheteur et mise en lien avec le phénomène de " fast fashion ".</li> </ul>
<p>Espace médiation</p>		<p><b>Jeu de plateau " Itinéraire d'un jean "</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diviser les élèves en 4 équipes.</li> <li>• À chaque tour et par équipe, un élève lance le dé et bouge le pion. Lorsque l'équipe tombe sur une case bleue, un élève de l'équipe lit le texte d'information concernant le pays.</li> <li>• Ne pas hésiter à dire aux élèves de s'éloigner du plateau de jeu lorsque ce n'est pas leur tour s'ils sont nombreux.</li> </ul>