

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. Après avoir retracé le cycle de fabrication d'un vêtement, depuis la fibre jusqu'à la confection, 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 suit la visite guidée pendant que l'autre groupe fait le jeu de plateau en autonomie avec un·e enseignant·e, puis les groupes échangent.

NIVEAUX CONCERNÉS : CM2 – Collège

CHOlet [Ⓢ]
agglomération

MUSÉE(S)
de Cholet

DÉROULEMENT DE LA VISITE :

Salle	Visuel	Commentaires
Bâtiment d'accueil		Introduction • Introduction au développement durable. • Présentation des métiers à tisser et de la Révolution industrielle. • Mise en avant du passage de l'artisanat à l'industrie avec les métiers à tisser.
Salle des cuves		Présentation de l'usine et de la salle • Présentation des anciens salariés de l'usine et du travail des enfants. • Faire un rapprochement avec les conditions de travail aujourd'hui dans le monde.
Salle des sèches		Présentation du métier à tisser et du tissage du mouchoir rouge • Artisanal, local et écologique.
Salle de la machine à vapeur		Présentation de l'impact environnemental et social de la machine à vapeur • Comparatif entre les débuts de la machine à vapeur et aujourd'hui.

Salle du Blanc		• Étude de cas : Le mouchoir en tissu qui s'inscrit dans le développement durable. • Point sur la délocalisation des usines et ses conséquences
Salle Mode		• L'industrie du luxe dans la région choletaise • Retour des usines en France grâce au luxe. • Conséquences pour l'acheteur·euse et mise en lien avec le phénomène de "fast fashion".
Espace médiation		Jeu de plateau " Itinéraire d'un jean " • Diviser les élèves en 4 équipes. • À chaque tour et par équipe, un·e élève lance le dé et bouge le pion. Lorsque l'équipe tombe sur une case bleue, un·e élève de l'équipe lit le texte d'information concernant le pays. • 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.