

# → Visite-atelier

## Il était un petit navire... 1850-1950

### Descriptif

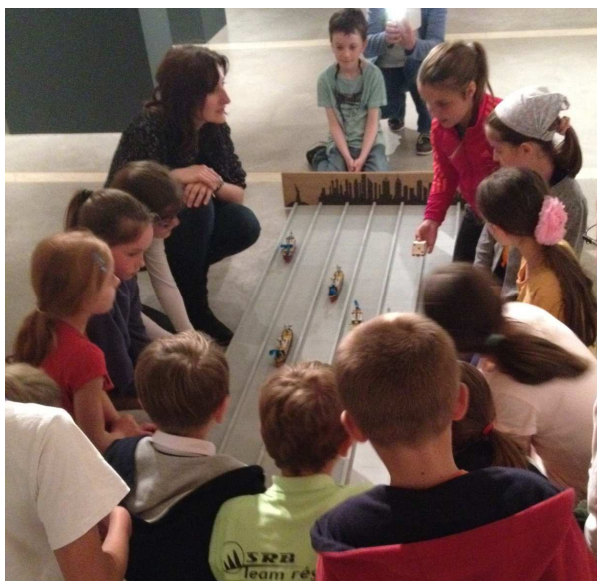
Le bateau jouet est abordé dans le contexte de révolution industrielle, une période marquée par des transformations techniques, économiques et sociales. Voiliers, paquebots, canots de course ou navires de guerre, ils témoignent d'une intense actualité maritime. Destinés à la distraction d'une bourgeoisie croissante, on les retrouve dans les chambres des élites, les stations balnéaires et les bassins urbains de toutes les grandes villes comme Brest, où l'Arsenal connaît les grands bouleversements de l'âge industriel.

### Durée

1 heure

### Objectifs

Faire le lien entre l'industrie du jouet et la révolution industrielle. Comprendre l'expansion industrielle et urbaine au XIXe siècle. Comprendre le temps du travail en usine et des progrès techniques. Exploiter et analyser des documents de l'époque.



La course du Ruban bleu © MnM LLL

### Liens avec les programmes

#### ■ Cycle trois (CM1-CM2)

##### Français

S'exprimer à l'oral et à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis en lien avec l'expansion industrielle.

Comprendre des mots nouveaux mots et les utiliser à bon escient.

Raisonner, argumenter, structurer sa pensée.

##### Sciences expérimentales et technologie

Source d'énergie : produire un mouvement.

##### Histoire

La France dans une Europe en expansion industrielle et urbaine Identifier les principales périodes de l'histoire étudiée : l'Ancien Régime, la monarchie, le Second Empire.

L'industrialisation. L'essor urbain. Les progrès scientifiques et techniques. Les transports.

Savoir lire un texte littéraire, une photographie, un dessin, un schéma, une chronologie.

Savoir se repérer dans le temps et dans l'espace.

#### ■ Collège

##### Histoire

L'industrialisation au XIXe siècle en France.

Des moyens de transports. Le commerce.

Les nouvelles technologies. Les nouvelles sources d'énergie.

Des classes sociales en mutation. Les ouvriers.

Connaître et utiliser des repères chronologiques en lien avec l'étude choisie : l'Ancien Régime, la Révolution française, le Second Empire. Napoléon III.

## Histoire des arts

**Domaine artistique** : Architecture, urbanisme, arts plastiques

#### Cycle trois

Le XIXe siècle : une architecture industrielle, un moyen de transport.

#### Collège

Arts, techniques, expressions  
Arts, État et pouvoir

# Plan de la visite-atelier

Introduction : le bateau jouet tiré de l'oubli

## 1. L'apparition du bateau jouet manufacturé

La révolution industrielle

L'invasion du fer blanc

La Marine : de la voile à la vapeur

## 2. Jouer au bateau

Jouer à la maison

Urbanisation et jeux de bassin

Chemin de fer et tourisme balnéaire

## 3. Fabriquer et vendre le rêve

Fabricants allemands et fabricants français

Des objets réservés à une élite

Le génie mécanique

Conclusion : et si on faisait la course ?

## Quelques œuvres...

- *Le Comte de Hainaut*, navire à roues, 1859, Alphonse Giroux, France, Musée national de la Marine
- Brest, le château et la place - carte postale du début du XXe siècle - Archives municipales et communautaires de Brest
- Paquebot le *Léviathan*, mécanisme d'horlogerie, France, Musée national de la Marine



## Conseils pour une bonne visite

Toute visite en groupe est soumise à la réservation.

Dans les salles du musée, les élèves doivent rester sous votre responsabilité et sous la surveillance des adultes accompagnateurs. Veillez à ce que votre groupe ne gêne pas les autres visiteurs par des courses intempestives et des éclats de voix. D'autre part, merci de rappeler à vos élèves qu'il est interdit de toucher les œuvres, de boire et de manger dans les salles.

Pour nous contacter : 02 98 37 75 51 - [resagroupes.brest@musee-marine.fr](mailto:resagroupes.brest@musee-marine.fr)

**Musée national de la Marine**

Service culturel, Brest, 2014