

LA MYTHOLOGIE BASQUE

1. Présentation :

Ce parcours conté permet d'évoquer quelques histoires de la mythologie basque à travers des objets du musée.

2. Déroulement :

La classe est accueillie en salle Argitu. Elle est partagée en deux groupes (maximum 15 enfants par groupe) qui seront pris en charge chacun par une animatrice du musée pour un parcours qui comprendra :

- Salle L'agropastoralisme

Découverte de l'objet « Gril à talo » : observation, description, usages. Légende de **Basajaun : les Trois Vérités**.

Découverte du tableau « Paysan basque à cheval » de René Choquet. Observation, description. **Légende de la Jument rouge**.

Découverte de la stèle discoïdale d'Ahetze (XVIIe siècle). Observation, description, usages. **Légende de La Dame d'Aphanize (Mari)**.

- Salle de l'Artisanat

Découverte de l'objet « Peigne à carder » : observation, description, usages. **Légende de la Lamina Amoureuse**.

Découverte de l'objet « Espadrille-enseigne » : observation, description, usages. **Légende de Tartalo et l'anneau magique**.

- Salle de la Navigation

Découverte d'une vertèbre et d'une côte de baleine et d'un harpon : observation, description, usages. **Légende de la Roche percée (Itsas laminak)**.

- Salle du XIXe siècle

Découverte du vitrail de l'archange Saint-Michel et du dragon (Maumejean, église d'Hendaye) : observation, description. **Légende du Dragon d'Alzai**.

Durée totale = 2 heures.

3. Pistes d'exploitations en classe :

En fin de parcours, les élèves peuvent choisir un objet du musée (dans une salle définie à l'avance avec l'enseignant) à partir duquel ils vont imaginer une nouvelle légende. Elle se déroule dans le monde d'aujourd'hui.

Les enfants peuvent aussi imaginer un nouveau personnage mythologique, dont ils vont définir le lieu de vie, les traits de caractère, l'aspect physique... Ce personnage pourra être représenté en 2 dimensions (peinture, collage...) ou modelé.