



Dossier pédagogique

De la maternelle au lycée

Année scolaire 2026/2027



SOMMAIRE

01	Présentation du musée	
	- Un musée unique en France	4
	- Des thématiques variées	5
	- Un acteur de l'EAC	6
02	Nos propositions pédagogiques	
	- Découverte des collections	10
	- Ateliers pédagogiques	14
03	« L'Intelligence de la main », exposition temporaire	
	- Présentation de l'exposition	20
	- Découverte de l'exposition	22
	- Ateliers pédagogiques	24
04	« Jura, terre de talents », exposition itinérante	
	- Présentation de l'exposition	26
	- Découverte de l'exposition	28
05	Préparer votre visite	
	- Fiches d'œuvres	32
	- Chronologies	36
	- Informations pratiques	39
	- Contacts	40

UN MUSÉE UNIQUE EN FRANCE



Découvrez l'histoire de la lunette à monture métallique et l'aventure lunetière morézienne, débutée en 1796 grâce à l'habileté d'un maître-cloutier. Au fil des siècles, les haut-jurassiens ont développé, grâce à leur **ingéniosité** et à leur **savoir-faire**, une véritable filière industrielle reconnue dans le monde entier pour sa **qualité** et sa **créativité**.

Une collection unique au monde



À travers la collection EssilorLuxottica - Pierre Marly, l'une des plus importantes collections au monde, le musée invite à découvrir **l'histoire mondiale de la lunette** dans un voyage qui débute au XIII^e siècle et nous fait traverser l'Europe, l'Asie et l'Amérique du Nord.

Créateur de modèles insolites, Pierre Marly, a dessiné des lunettes pour les plus grandes vedettes de la seconde moitié du XX^e siècle, comme Elton John, Michel Polnareff et Marilyn Monroe. Le « couturier des lunettes » a surtout rassemblé **l'une des plus importantes collections de lunettes et d'instruments d'optique au monde**, des bésicles médiévales aux faces-à-main de Sarah Bernhardt en passant par les lunettes à tempes de Victoire de France (fille de Louis XV).

DES THÉMATIQUES VARIÉES

L'industrialisation

Lorsque l'âge d'or de la lunetterie morézienne débute à la fin du XIX^e siècle, c'est 12 millions de montures qui sont fabriquées par an. Cette production, permise par une **industrialisation « douce »** et une répartition du travail héritée de l'horlogerie, s'exporte à l'international et transforme Morez en « capitale française de la lunette ».



La mondialisation

Si l'**ouverture de Morez sur le monde** et l'**accroissement des échanges** a d'abord permis de faire rayonner le savoir-faire et la production française au niveau mondial, la **mise en concurrence** des territoires a rapidement joué en défaveur des usines et ouvriers moréziens.

La pression des pays à faibles coûts de production a entraîné la **délocalisation** de la production et une **fermeture progressive des usines**, menant à un délitement du tissu économique et social local. En réponse, la lunetterie jurassienne mise sur des marchés de niche pour **faire valoir et faire perdurer le savoir-faire jurassien**, et s'imposer dans un marché où la concurrence est forte.



L'œil et la vue

Grâce à des installations interactives et aux instruments optiques exposés, le Musée de la lunette met en lumière l'œil et les **mécanismes de la vision**, mais aussi l'**histoire de l'optique** et l'évolution de nos connaissances des maladies optiques.

La mode

Lynétaphile, Pierre Marly a rassemblé une collection de lunettes et d'instruments optiques unique au monde. « **Couturier des lunettes** », il laisse une empreinte certaine dans le monde de la lunette. Son travail avec les maisons de haute couture et avec des personnalités majeures de la seconde moitié du XX^e siècle participe activement au passage des lunettes de support médical à **accessoire de mode**.

UN ACTEUR DE L'EAC



En accord avec le plan national « 100% EAC » mis en place au niveau territorial par la DRAC Bourgogne-Franche-Comté, le musée s'engage à promouvoir l'éducation artistique et culturelle par un ensemble d'initiatives liant les thématiques des expositions avec différentes formes et pratiques artistiques.

Attentif aux trois piliers de l'EAC —la rencontre avec l'œuvre, la pratique artistique et l'appropriation— le musée souhaite stimuler la curiosité, encourager la créativité, et développer une sensibilité artistique et culturelle chez tous ses visiteurs.

Le Musée de la Lunette est référencé ADAGE et PASS CULTURE.

Des projets co-construits



Caz'Culture

En co-construction avec le collège Pierre Hyacinthe Cazeaux, les élèves de 4^e et 3^e peuvent bénéficier d'une ouverture culturelle au musée.

Ils découvrent ainsi l'histoire de la lunette et ses spécificités qu'ils remobilisent dans des projets culturels et artistiques.

Derniers projets en date, les cinq courts métrages en stop-motion ont été diffusés lors de la Nuit des Musées 2026 et au SILMO 2026.

Des dispositifs nationaux

Journées Européennes du Patrimoine

Thème national : « Patrimoine en péril ». **Le 18 septembre 2026.**

À travers un circuit de découverte au centre-ville, découvrez comment la lunetterie a façonné la ville d'aujourd'hui et conditionne le Morez de demain (durée : environ 1h30).

À partir du cycle 3. Sur réservation, par mail.

Fête de la science

Thème national : « Saveurs savantes »

Du 5 au 9 octobre 2026

Ayez les yeux plus gros que le ventre au Musée de la lunette. En partenariat les syndicats du Comté et du Morbier, Mont d'or, Bleu de Gex.

Tous les jours du 5 au 9 octobre 2026.

À partir du cycle 2. Sur réservation, par mail.



Journées nationales de l'architecture

Thème national : « Réhabiliter : bâtir l'avenir ».

Les 15 et 16 octobre 2026, à 10h, 13h30 et 15h00.

Tout au long d'un circuit de visite au centre-ville, levez les yeux et décryptez l'histoire des bâtiments que nous croisons quotidiennement (durée : environ 1h30).

À partir du cycle 3. Sur réservation, par mail.

La Classe, l'Œuvre !

Des ateliers sur mesure offrent la possibilité aux élèves de la maternelle au lycée de découvrir et de s'appropriier le patrimoine local, puis de construire une médiation autour de ce patrimoine, présentée à l'occasion de la Nuit Européenne des Musées.

Résultat d'un projet mené l'année précédente, découvrez le parcours jeune public réalisé par les élèves de CE2/CM1 de l'école du Centre dans l'exposition permanente.

Présentation publique des projets lors de la Nuit Européenne des Musées, en mai 2027.





Nos propositions pédagogiques

Découverte des collections

La visite guidée



Niveau : À partir du cycle 3

Durée : Environ 1 heure

En découvrant la naissance de Morez avec l'installation des premiers forgerons, puis le développement de l'artisanat horloger et l'émergence de l'**industrie lunetière** grâce à l'ingéniosité de Pierre-Hyacinthe Caseaux et au travail des nombreux ouvrières et ouvriers qui lui ont succédé, la visite guidée permet un temps de discussion sur les **spécificités de l'industrialisation à Morez**, qualifiée de « douce », et de la continuité entre l'horlogerie et la lunetterie.

La visite permet aussi de découvrir la **grande histoire de la lunette**, en commençant par les bésicles italiennes du XIII^e siècle, puis leur évolution constante à travers les siècles et les continents pour arriver aux lunettes que nous connaissons aujourd'hui.

Déroulé de la visite :

La visite guidée des collections permanentes se scinde en deux temps :

1. L'histoire industrielle de Morez (environ 30 minutes) illustrée par plusieurs maquettes, machines et outils.
2. La grande histoire de la lunette à travers la collection EssilorLuxottica — Pierre Marly et ses 300 pièces exposées : bésicles, lunettes à tempes, lorgnettes, faces-à-main, lancetiers, lunettes d'Inuits, lunettes d'automobilistes, etc. (environ 30 minutes).

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir l'histoire locale, en partie illustrée par des machines et lunettes utilisées et fabriquées dans le Jura.
- Comprendre l'histoire, l'évolution et les spécificités de la lunetterie morézienne.
- Ancrer l'histoire locale dans l'histoire mondiale de la lunette.
- Illustrer les notions vues en cours (industrialisation, etc.).

Des visites thématiques

Niveau : À partir du cycle 2

Durée : Environ 30 minutes

Afin de s'ancrer au mieux dans le parcours d'apprentissage des élèves, il est possible d'organiser votre visite autour de **thématiques spécifiques** en lien avec le programme scolaire.

Le Musée de la Lunette propose, par exemple, des visites thématique :

- Douce industrialisation
- Les lunettes du monde
- L'optique, toute une histoire
- Artisanats moréziens
- 800 ans de lunettes

Les thématiques de visites peuvent être adaptées à vos besoins ; contactez le service des publics.



Déroulé de la visite :

Les visites thématiques se déroulent dans les espaces d'exposition permanente. La durée estimée de ces visites est d'environ 30 minutes.

Conçues sur mesure, ces visites peuvent notamment être associées à la réalisation d'un atelier.



Objectifs pédagogiques :

- Découvrir l'histoire locale, en partie illustrée par des collections provenant du Jura.
- Découvrir et comprendre les spécificités des lunettes produites à Morez ou ailleurs dans le monde.
- Ancrer l'histoire locale dans l'histoire mondiale de la lunette.
- Associer histoire industrielle et histoire scientifique de l'optique.

Abordant des thématiques variées et pouvant être adaptées aux demandes des professeurs, les objectifs peuvent varier d'une visite à l'autre.

Un parcours découverte

Niveau : Cycle 1

Durée : Environ 40 minutes



En **exploration** dans ses galeries, les enfants découvrent ce qu'est un musée ainsi que les lunettes exposées, des plus colorées aux plus originales.

Observation, description, essayage, manipulation : la découverte est **sensorielle** et multi-dimensionnelle pour une expérience ludique et originale.



Déroulé de la visite :

Les enfants découvrent d'abord ce qu'est un musée et se déplacent dans ce grand espace inconnu pour eux (10 minutes).

Ils découvrent ensuite la lunette sous toutes ses formes, à travers une mallette pédagogique pour les TPS/PS ou par une courte visite pour les MS/GS (10 à 15 minutes).

Un temps d'**exploration libre** est accordé aux enfants (10 minutes) avant un temps d'**essayage** de lunettes (10 minutes).

Objectifs pédagogiques :

- Se familiariser avec un lieu nouveau.
- Se repérer et se déplacer dans l'espace.
- Adapter son comportement aux règles du musée.
- Développer sa curiosité.
- S'exprimer et enrichir son vocabulaire.



Ateliers pédagogiques

La folie des couleurs

Niveau : Cycle 1

Durée : environ 30 minutes



À petits pas, les écoliers découvrent la lunette, un objet qui rentre doucement dans leur quotidien. La **découverte est active et sensorielle** grâce à la manipulation et à l'essayage de lunettes (10 minutes).

Vient ensuite le temps de la création de masques peints. Guidés par la médiatrice, les écoliers mélangent différentes couleurs primaires pour créer des couleurs secondaires et tertiaires afin de personnaliser leurs masques (20 minutes).*

Cet atelier peut être précédé d'une visite découverte.

Objectifs pédagogiques	Cycle 1
Adapter son comportement	Découvrir le musée et ses règles, les comprendre et les appliquer.
Coordination œil - main	Prendre en main et manipuler un pinceau pour peindre avec précision.
Expression artistique	Personnaliser un masque neutre en ayant réfléchi à ce qu'on voulait faire (choix de motifs, couleurs, etc.).
Découverte sensorielle	Manipuler et essayer des lunettes. Explorer les textures, les couleurs et les outils (pinceaux, doigts) pour peindre sur un masque neutre.
Développement du langage	Découvrir et remobiliser le vocabulaire de la vue et des lunettes.

* Les enfants peuvent repartir avec leurs masques. Pour faciliter le transport, il est conseillé aux enseignants de ramener un sac (type sac de courses) ou une boîte.

Tu l'as vue celle-là ?

Niveau : Cycle 1 et 2

Durée : 30 à 40 minutes

En exploration dans les galeries du musée, les enfants deviennent **acteurs de leur découverte**.

Après avoir découvert ce qu'est un musée et s'être déplacé dans ce lieu [souvent] inconnu pour eux (10 minutes), ils découvrent la lunette sous toutes ses formes à travers une courte visite guidée (10 à 15 minutes).

Des petits groupes sont ensuite formés et, guidés par des cartes illustrées, ils vadrouillent en équipes entre les vitrines pour retrouver les lunettes qu'ils cherchent (10 à 15 minutes).

La découverte et l'apprentissage sont **actifs**, pour une meilleure appréhension du sujet et un meilleur apprentissage.



Objectifs pédagogiques	Cycle 1	Cycle 2
Découvrir le monde et se déplacer dans l'espace	Découvrir le musée et ses règles. Adapter son comportement aux règles du musée. Se repérer et se déplacer dans l'espace.	
Développement du langage	Décrire avec des mots simples.	Découvrir et employer un vocabulaire adapté.
Observer et mémoriser	Observer une image. Mémoriser des objets et des détails pour les retrouver. Comparer une image et un objet.	
Coopérer, travailler en groupe	Suivre une consigne simple. Attendre son tour. Écouter ses camarades.	Se répartir le travail. Justifier ses choix. Écouter ses camarades.
Construire une culture artistique	Découvrir un objet patrimonial, son importance et ses règles (faire attention, ne pas toucher, etc.).	Découvrir un objet patrimonial et questionner son importance.

Lunettes du monde

Niveau : À partir du cycle 2

Durée : 30 minutes



Si l'invention des lunettes est attribuée aux Européens, les peuples du monde entier ont les mêmes besoins de **protection** et de **correction**.

Une visite (longue ou thématique) permet aux élèves de découvrir des lunettes de formes diverses selon les origines et les ressources à disposition. Ils sont invités à les observer et à les décrire pour **mieux comprendre et apprécier leur diversité**.

Ils fabriquent ensuite des lunettes en argile inspirés des lunettes d'Inuit vues lors de la visite.*

Objectifs pédagogiques	Cycle 2	Cycle 3	Cycle 4
Découvrir le monde	Découvrir des objets d'autres cultures. Identifier et comprendre leurs différences.	Découvrir d'autres cultures et ouvrir une réflexion autour de leurs caractéristiques.	Réfléchir aux liens entre les cultures (et objets) et leurs lieux de développement
Adopter une pratique artistique	Travailler la motricité fine. Identifier et reproduire un objet simple.	Construire sa culture artistique.	Développer sa culture artistique.
	Faire preuve de créativité dans un cadre de création imposé.		
Construire sa culture générale et historique	Découvrir le monde en dehors du présent et en dehors des lieux du quotidien.	Former des repères historiques et géographiques. Construire son ouverture au monde.	
Travailler son expression orale	Enrichir son vocabulaire.		Débattre et argumenter
	Décrire et comparer.	Façonner son esprit critique.	

* L'argile auto-durcissante est sèche en surface à la fin de l'atelier, les élèves peuvent donc repartir avec leurs créations. Pour faciliter le transport avec des groupes de jeunes élèves, il est conseillé aux enseignants de ramener un sac (type sac de courses) ou une boîte.

Curiosités en métal à repousser

Niveau : À partir du cycle 2

Durée : 30 minutes

Comme le montre la visite d'introduction (thématique ou longue), la collection Essilor-Luxottica - Pierre Marly regorge d'**objets bien curieux** : des lunettes à essuie-verres, des boîtes à tabac d'espion, des lunettes sans verres, des cannes-jumelles, des lunettes pour chats et chiens, des ex-voto de métal représentant des yeux, etc.

Inspirés par ce qu'ils ont vu, les élèves fabriquent leurs propres curiosités en gravant de fines feuilles de métal à repousser à l'aide de tiges en bois.

Les élèves repartent avec leurs créations.



Objectifs pédagogiques	Cycle 2	Cycle 3	Cycle 4
Découvrir et s'ouvrir au monde	Découvrir des objets révélant des pratiques et des croyances différentes ou anciennes.		
	Questionner la fonction d'un objet.	Questionner la fonction (pratique et symbolique) d'un objet.	
Adopter une pratique artistique	Travailler la motricité fine.	Développer sa culture artistique.	
	Faire preuve de curiosité et de créativité		
Travailler son expression orale	Enrichir son vocabulaire.		Questionner un objet. Débattre et argumenter.
	Décrire et comparer	Façonner son esprit critique.	

Thaumatropes

Niveau : À partir du cycle 3

Durée : 45 minutes

Jouets inventés au XIX^e siècle, les thaumatropes permettent de construire une image unique à partir de deux images distinctes. Faisant partis de la grande famille des **illusions d'optiques**, ils sont un premier support pour commencer à parler de **l'œil et de la vue** avec les élèves les plus jeunes, et ils sont une porte d'entrée vers une discussion plus complexe autour de la perception visuelle, du **traitement de l'information** et leurs limites avec les élèves plus âgés.

Après avoir testé les illusions d'optique et les thaumatropes proposés au musée (15 minutes), les élèves sont installés en salle pédagogique.

Chacun choisit une scène présentant deux éléments (ex: un fond et un personnage) qu'il dessine sur deux cercles en papier. Pour faciliter ce travail, les élèves peuvent être amenés à utiliser des tables lumineuses. Les dessins sont ensuite collés de chaque côté d'une tige en bois : le thaumatrope est fini (30 minutes).

Les élèves peuvent repartir avec leurs créations.



Objectifs pédagogiques	Cycle 3	Cycle 4
S'approprier des notions scientifiques	Comprendre et questionner les bases du phénomène de la vision. Découverte du principe de persistance rétinienne.	Approfondissement des connaissances autour de la vision.
Adopter une démarche scientifique	Approfondissement du vocabulaire scientifique.	Émettre et tester une hypothèse.
	Apprendre par l'expérimentation.	
Développer sa culture générale et historique	Découvrir l'histoire et les origines des illusions d'optique, notamment les thaumatropes, et comprendre leur rôle dans la naissance des « dessins animés ».	

Le doigt dans l'œil

Niveau : À partir du cycle 3

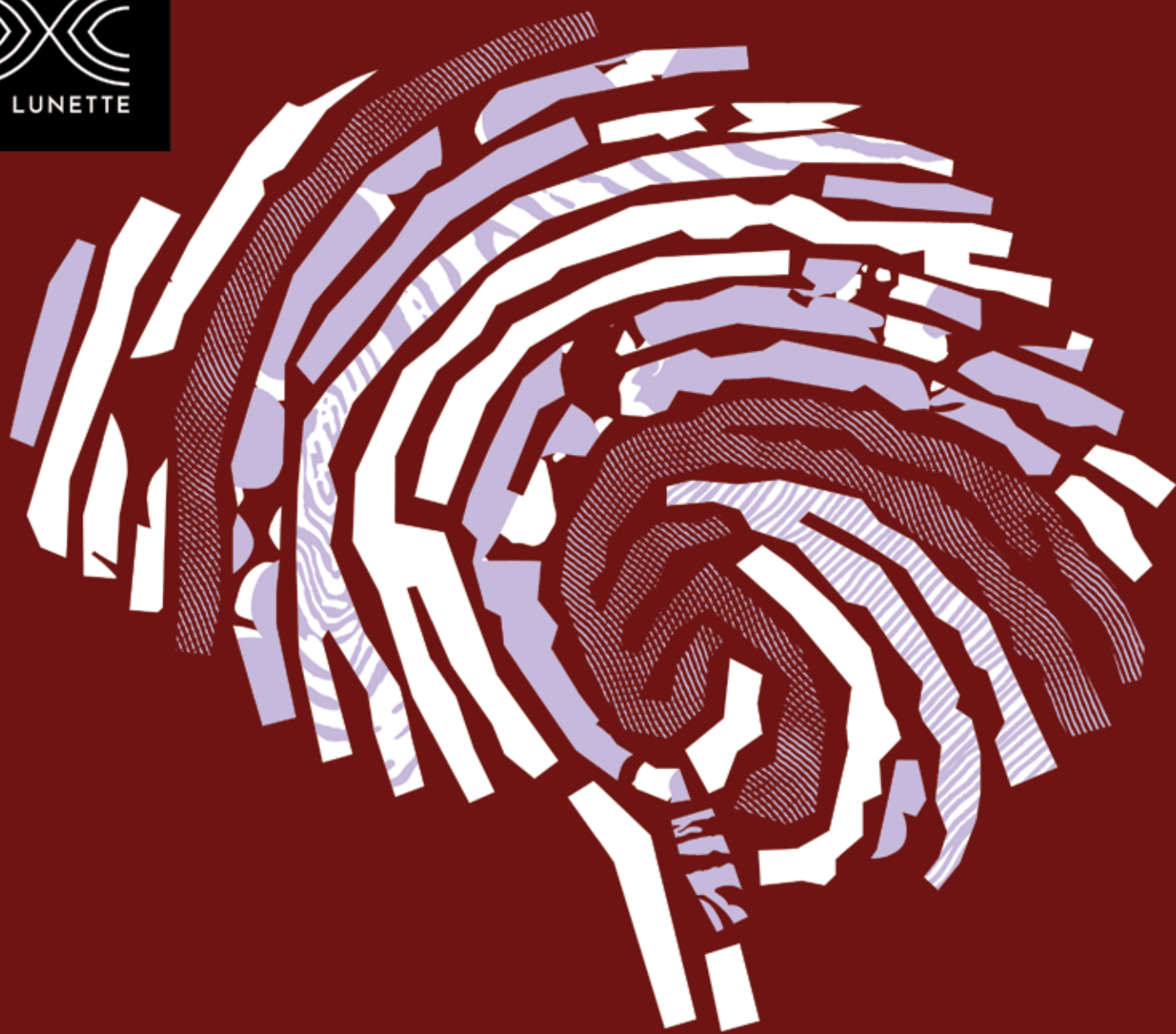
Durée : 1 heure

Comment fonctionne un œil ? De quoi est-il composé ? Grâce à des maquettes pédagogiques, les élèves disloquent **l'œil humain**, identifient les différents éléments qui le composent et émettent des hypothèses quant à leur rôle dans le **phénomène de perception visuelle**.

Pour mettre à l'épreuve leur compréhension du fonctionnement de l'œil, les élèves fabriquent une chambre noire et questionnent les résultats de leur expérience : Pourquoi l'image apparaît à l'envers ? Quel est le lien avec la vue ? Comment la taille du trou ou la taille de la chambre influe sur l'image finale ?



Objectifs pédagogiques	Cycle 3	Cycle 4
S'approprier des notions scientifiques	Comprendre et questionner les bases du phénomène de la vision.	Approfondissement des connaissances autour de la vision.
Adopter une démarche scientifique	Approfondissement du vocabulaire scientifique.	Émettre et tester une hypothèse.
	Apprendre par l'expérimentation.	
Développer sa culture générale et historique	Découvrir la chambre noire et son rôle dans le développement des arts et l'apparition de la photographie.	



L'INTELLIGENCE DE LA MAIN

Exposition — 25 juin 2026 > 4 avril 2027

L'intelligence de la main

Exposition temporaire
Du 25 juin 2026 au 4 avril 2027

« Avoir des mains en or », telle est l'expression pour désigner l'expertise et la dextérité dans une activité manuelle. Mais n'est-ce pas surtout faire preuve d'intelligence manuelle tant la créativité, l'ingéniosité et la technicité incarnent les métiers manuels d'aujourd'hui ?



Si la France est internationalement reconnue pour ses **savoir-faire**, particulièrement ceux d'exception, les métiers qui y sont liés restent paradoxalement **dévalorisés** au niveau national.

Mais face à une société standardisée et consumériste, ces métiers connaissent un **regain d'intérêt** auprès de générations de plus en plus en quête d'**authenticité** et d'**épanouissement personnel**. Face à des préjugés encore tenaces, cette exposition souhaite **déconstruire certaines idées** qui ne coïncident plus avec la réalité afin de **changer le regard sur ces métiers d'avenir**.

Avec le soutien de la DRAC BFC, en partenariat avec la Société nationale des Meilleurs Ouvriers de France (section Jura), l'Ecole des MOF lunetiers, le musée des Lapidaires, le musée de la Pipe et du Diamant, l'association « De l'or dans les mains », les lycées des Arts du bois, Edgar Faure, Victor Bérard et Henry Moisand-LYPoHM.



Découverte de l'exposition

La visite guidée



Niveau : À partir du cycle 2

Durée : Environ 20 minutes

Qu'est-ce qu'un métier manuel ? Ont-ils toujours existé ? Quels sont leurs rôles dans nos sociétés ?

En découvrant plusieurs œuvres primées aux concours des Meilleurs Ouvriers de France et Meilleurs Apprentis de France (lunettes, mosaïque, céramiques, montres, mobilier en bois, etc.), les élèves questionnent les préjugés qui entourent les métiers manuels, la façon dont ils envisagent leur propre avenir.

Déroulé de la visite :

Menés par la médiatrice du musée, les élèves tentent de répondre à plusieurs questions (selon leur niveau) pour amorcer une réflexion : savent-ils ce qu'est un métier manuel ? Qu'en pensent-ils ?

De leurs réponses découle une visite qui tente de démanteler les préjugés dont ils peuvent déjà avoir hérité et qui met en perspective toutes les opportunités offertes par les métiers manuels.

Objectifs pédagogiques :

- Développer ses repères historiques et géographiques.
- Illustrer les notions vues en cours : mondialisation, délocalisation, etc.
- Comprendre le monde qui m'entoure.
- Questionner le monde et développer son esprit critique.
- Questionner nos méthodes de production et de consommation.



Le livret-jeu

Niveau : Cycle 2 et cycle 3

Durée : Environ 30 minutes

Pour une découverte plus ludique de l'exposition *L'intelligence de la main*, un livret-jeu adapté à partir du cycle 2 est disponible.

Faisant appel à l'observation, la logique et à la créativité, les enfants découvrent sept métiers qui leur sont (parfois) inconnus. Ils se questionnent et questionnent leurs camarades : qu'est-ce qu'un artisan ? Qu'est-ce qu'un métier manuel ? Est-ce que je connais les métiers dont on me parle ?



Déroulé de la visite :

Après une présentation par une médiatrice du musée, les élèves découvrent l'exposition en autonomie ou en binômes.

Ils découvrent les métiers présentés dans le livret et prennent le temps d'observer les différentes réalisations pour résoudre les mini-jeux et répondre aux questions posées dans le livret.

Après ce temps de découverte en autonomie, la visite s'achève par un temps de rassemblement (dans l'espace d'exposition) pour répondre aux dernières questions.

Objectifs pédagogiques :

- Introduire des notions complexes de manière ludique.
- Découvrir l'histoire et le patrimoine local.
- Développer son sens de l'observation.
- Comprendre le monde qui m'entoure.
- Enrichir son vocabulaire.
- Questionner le monde et développer son esprit critique.

Ateliers pédagogiques

Pochette à lunettes

Niveau : À partir du cycle 2

Durée : environ 1 heure



Pourquoi un objet fabriqué par un artisan peut-il être **si cher** ? Pourquoi est-il possible de trouver des objets ressemblant, mais moins chers sur internet ou dans les grandes surfaces ?

À travers une démarche créatrice, les élèves se questionnent sur ce qui fait la **valeur des objets de leur quotidien**.

Du choix du modèle et du tissu (parmi la sélection de couleurs), en passant par la préparation du patron, puis à la découpe et l'assemblage du modèle, les élèves deviennent des apprentis maroquiniers et fabriquent leur propre pochette à lunettes.

Objectifs pédagogiques	Cycle 2	Cycle 3	Cycle 4	Lycée
Développer l'expression orale	Découvrir un vocabulaire spécifique. Réemployer ce vocabulaire pour décrire son travail.		Décrire, argumenter, débattre en utilisant un vocabulaire approprié pour parler d'artisanat et de maroquinerie.	
Construire sa culture générale	Découvrir un patrimoine ancien et vivant.		Illustrer le phénomène de mondialisation. Questionner nos méthodes de production et de consommation.	
Adopter une démarche artisanale	Travailler la motricité fine. Créer un objet en reproduisant des gestes simples.		Mobiliser sa culture et ses références personnelles.	
	Faire preuve de créativité dans un cadre imposé.			

Pour le bon déroulé de l'atelier, les classes seront divisées en groupes.

Atelier associé à la visite guidée ou à la visite-jeu.

Image de marque

Niveau : À partir du cycle 2

Durée : environ 1 heure



Pourquoi « Julbo » ? Pourquoi un petit chat pour représenter la marque Morel ? L'image de la lunetterie jurassienne est-elle le résultat d'une histoire, ou d'un choix marketing ?

Après avoir discuté de ce qui fait l'identité d'une marque (nom, logo, slogan, identité visuelle, etc.), les élèves créent leur propre marque.

Ils réfléchissent à un nom, à un logo, voire à un slogan. Ils créent une histoire, un récit derrière cette image et débattent de leurs choix.

Ils transposent le fruit de leurs réflexions sur un sac en tissu qu'ils personnalisent à la peinture textile et emportent avec eux.

Objectifs pédagogiques	Cycle 2	Cycle 3	Cycle 4	Lycée
Développer l'expression orale	Découvrir un vocabulaire spécifique. Réemployer ce vocabulaire pour décrire son travail.		Décrire, argumenter, débattre en utilisant un vocabulaire approprié.	
Construire sa culture générale	Découvrir un patrimoine ancien et vivant.		Illustrer le phénomène de mondialisation. Questionner nos méthodes de production et de consommation.	
Adopter une démarche artistique	Personnaliser une forme simple. Travailler la motricité fine.		Mobiliser sa culture et ses références personnelles.	
	Faire preuve de créativité dans un cadre imposé.			



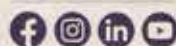
JURA, TERRE DE TALENTS : 39 PORTRAITS INSPIRANTS

à découvrir à l'hôtel du Département du 13 mars au 17 avril



plus d'infos sur

jura.fr



Jura, terre de talents

Exposition itinérante

Du 17 octobre 2026 au 18 décembre 2026

Conçue à partir des ressources mises à disposition par les musées du Jura, cette exposition met en lumière des femmes et des hommes, Jurassiens d'origine ou de cœur, dont les parcours singuliers témoignent de la richesse humaine, culturelle et patrimoniale du territoire.



Cette exposition itinérante s'adresse aux collégiens jurassiens avec un double objectif : **valoriser le territoire** à travers des **parcours de vie** marquants et stimuler leur curiosité en reliant histoire locale et aspirations personnelles.

Son ancrage pédagogique se fait à travers **39 personnalités jurassiennes** (Paul-Émile Victor, Pierre Hyacinthe-Cazeaux, Suzanne Belperron, etc.) sélectionnées pour illustrer des matières scolaires (histoire, sciences, arts...) et des verbes d'action (inventer, résister, créer...).

Une exposition **ludique** et **inclusive**, qui allie impact éducatif, rayonnement territorial et innovation culturelle.

Conçue avec Claire Casedas (Fun in museum), spécialiste des expériences narratives, l'exposition propose des textes en « novlangue » collégienne, accessibles et modernes, en visite libre ou collaborative.

Jura, terre de talents transforme une galerie de portraits (de Louis Vuitton à Félix Péclet) en une **aventure interactive** sans écran, inspirée des codes des réseaux sociaux.



Exposition conçue par le département du Jura à partir des ressources Jura Musées, en prêt au Musée de la Lunette du samedi 17 octobre au vendredi 18 décembre 2026.

Découverte de l'exposition

La visite libre



Niveau : À partir du cycle 2

Durée : Environ 45 minutes

L'exposition *Jura, terre de talents* est particulièrement propice à la **découverte semi-autonome**.

Guidés par les objets de la **malette pédagogique** (livres, bandes dessinées, copies 3D, monogramme, échantillons de matières, etc.), les élèves découvrent l'exposition et cherchent la personnalité liée à leur objet.

En binômes ou en petits groupes, les élèves se présentent mutuellement les personnages qu'ils ont identifiés, ils expliquent leur lien avec l'objet et répondent à une question établie en début de visite (exemple : pourquoi ce personnage est-il important pour l'histoire du Jura/de la France ?).

Objectifs pédagogiques :

La séance peut être préparée pour se concentrer sur certains profils, en lien avec les programmes scolaires. Les principales matières illustrées par l'exposition sont l'histoire, l'EMC, la physique-chimie, les arts plastiques et l'histoire de l'art, les SVT, etc.

Quelques exemples :

- François-Xavier Bichat, SVT : Le corps humain et la santé
- Suzanne Belperron, Arts plastiques : La représentation ; L'image ; La création
- Louis Vuitton, Histoire : La Révolution industrielle et ses conséquences
- Eliette Schenneberg, Éducation musicale : Les œuvres musicales
- Paul-Émile Victor, Géographie : Les milieux extrêmes ; Enjeux de la mondialisation

Un dossier pédagogique complet, concernant l'exposition *Jura, terre de talents* est disponible sur le site de Jura Musées ou sur le site du Musée de la Lunette, rubrique « Scolaires ».

La visite-jeu

Niveau : À partir du cycle 2

Durée : Environ 45 minutes

« Cherche et trouve un(e) Jurassie(ne) »

À travers un jeu de 36 cartes, les élèves sont amenés à **observer** l'exposition et les personnages qui y sont présentés, mais aussi à développer leur **expression orale ou corporelle**.

Dans un premier temps, les élèves parcourent l'exposition afin de repérer les différents personnages présentés. Chaque élève reçoit ensuite une carte « Qui est-ce ? » et tente d'identifier son personnage mystère en s'appuyant sur les indices figurant au recto de la carte et sur les informations recueillies au fil de la visite.

Une fois son personnage identifié, chaque élève doit le faire deviner au reste de son groupe sans prononcer certains mots interdits et en utilisant des mots-clés autorisés, ou en utilisant des mimes en lien avec un élément distinctif du portrait de son personnage, son métier, un évènement important de sa vie, ...



Objectifs pédagogiques :

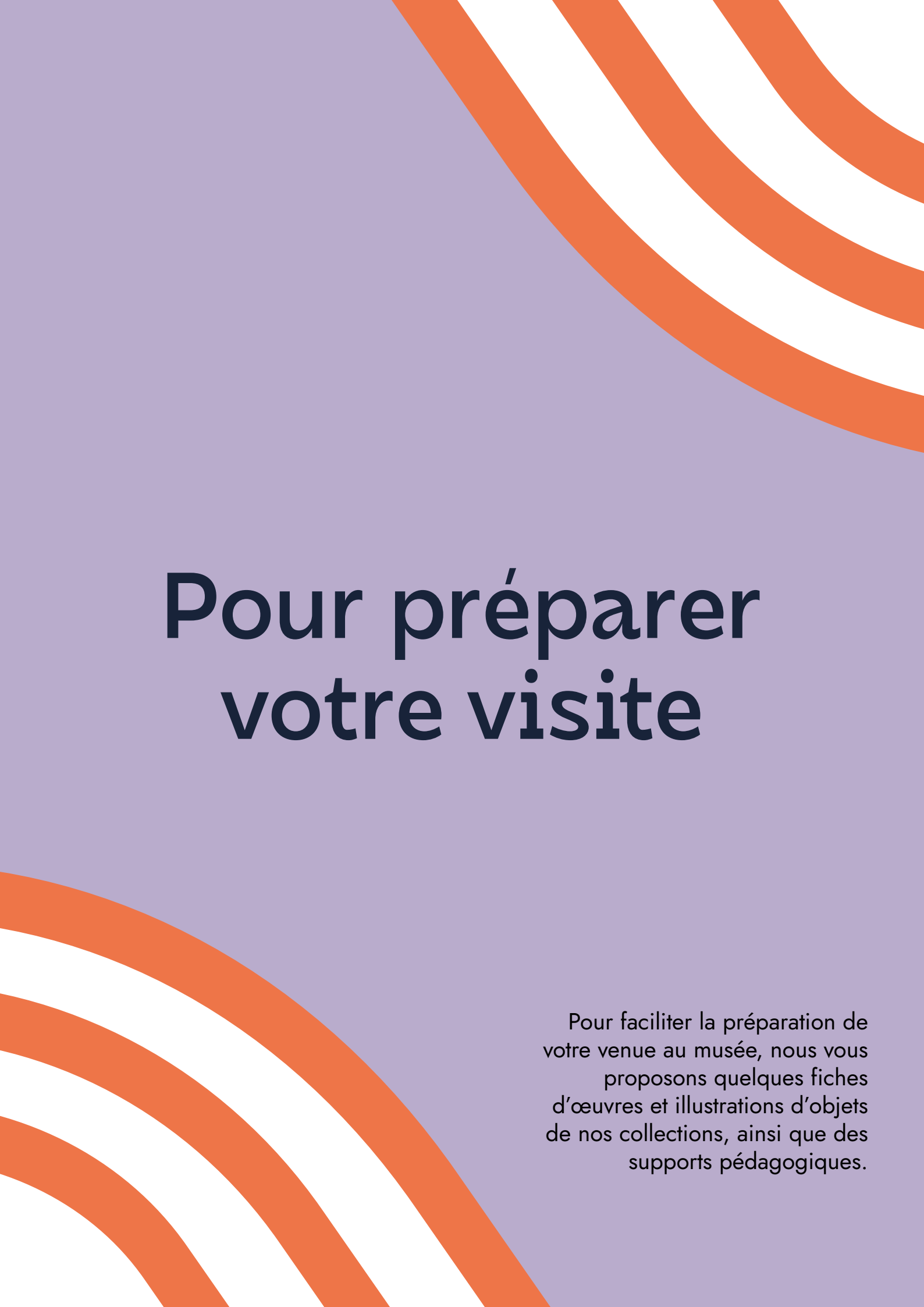
La séance peut être préparée pour se concentrer sur certains profils, en lien avec les programmes scolaires. Les principales matières illustrées par l'exposition sont l'histoire, l'EMC, la physique-chimie, les arts plastiques et l'histoire de l'art, les SVT, etc.

Quelques exemples :

- Désiré Dalloz, EMC : La loi et le règlement ; La justice et le droit
- Marguerite Syamour, Arts plastiques : La représentation ; Le statut de l'artiste
- Antide Janvier, Technologie : Les objets techniques ; Les matériaux ; L'innovation
- Simone Michel-Levy, Histoire : La Seconde Guerre mondiale ; La Résistance
- Claude-Joseph Rouget de Lisle, Éducation musicale : La musique et les arts

Un dossier pédagogique complet, concernant l'exposition *Jura, terre de talents* est disponible sur le site de Jura Musées ou sur le site du Musée de la Lunette, rubrique « Scolaires ».





Pour préparer votre visite

Pour faciliter la préparation de
votre venue au musée, nous vous
proposons quelques fiches
d'œuvres et illustrations d'objets
de nos collections, ainsi que des
supports pédagogiques.

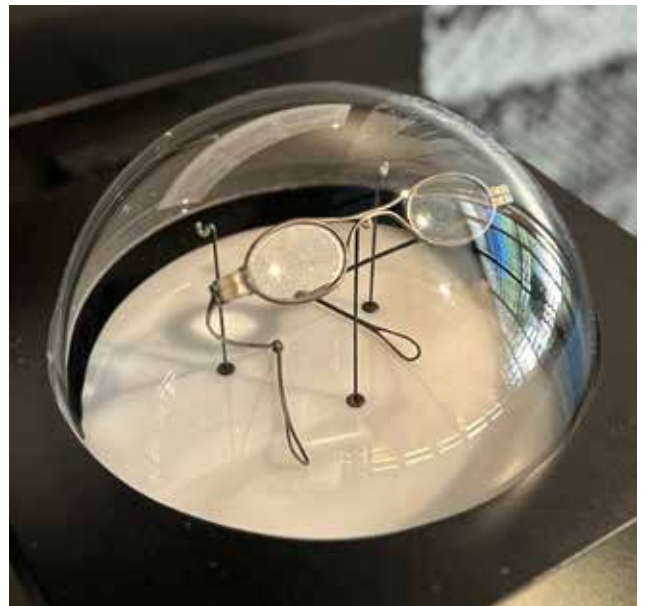
Monture en fer forgé

Fin du XVIII^e siècle

Pierre-Hyacinthe Caseaux (1744-1814) est maître-cloutier. Dans son atelier, il fabrique en 1796 la première monture métallique morézienne. En 1806, il envoie 4 montures à l'Exposition nationale. C'est une production qui rencontre rapidement son public puisque dans les années 1820, c'est plus de 3000 montures de lunettes qui sont fabriquées à Morez.

Le succès de cette production encourage la création d'autres entreprises et mène à l'industrialisation de la ville autour de la production lunetière menant, au fil des années et de la reconnaissance de la qualité du travail des ouvriers moréziens, à baptiser Morez « capitale française de la lunette ».

Le musée conserve quelques exemplaires, dont un exposé, de ces lunettes relativement simples, si proche de ce que nous connaissons, mais malgré tout si particulières, notamment grâce à leurs branches articulées.



Suggestions bibliographiques et sitographiques :

Morez, Ville industrielle du Jura, Franche-Comté. Direction régionale de l'inventaire, 2011

Jean-Marc Olivier, *Une industrie à la campagne. Le canton de Morez entre 1780 et 1914*, 2002

« La lunetterie dans le Jura », Dossier de l'inventaire du patrimoine de la région Bourgogne-Franche-Comté

<https://patrimoine.bourgognefranchecomte.fr/dossiers-inventaire/la-lunetterie-dans-le-jura>

Machine à rétreindre

Début du XX^e siècle

Les machines à rétreindre servent à diminuer le diamètre des fils de métal utilisés pour la fabrication des lunettes.

Un ouvrier pouvait faire deux branches à la minute. Pour fonctionner, cette machine avait un besoin constant d'être lubrifiée, elle était souvent reliée à un réservoir d'huile et une pompe.

C'était un poste de travail particulièrement pénible en raison des projections d'huile et du bruit assourdissant.



Les femmes étaient pleinement intégrées au travail lunetier. Elles travaillaient aussi bien à leur domicile qu'en atelier, essentiellement pour des tâches nécessitant de la minutie comme la couture ou le soudage par exemple.

Les ouvrières de la lunetterie ne gagnaient en moyenne que la moitié du salaire d'un homme car leur travail était considéré comme complémentaire et n'avait pas vocation à subvenir aux besoins de la famille.

C'est aussi ces conceptions sur la femme et sa place dans la société qui ont justifié leur travail à des postes plus délicats, ou au contraire plus pénibles comme à la machine à rétreindre.

Suggestions bibliographiques et sitographiques :

Françoise Battagliola, *Histoire du travail des femmes*, 2008

Jeanne-Marie Wailly, *Les différentes phases du travail des femmes dans l'industrie*, 2004

<https://shs.cairn.info/revue-innovations-2004-2-page-131?lang=fr>

« 4 machines à rétreindre Précision et Chanay et Maitrot », Dossier de l'inventaire du patrimoine de la région Bourgogne-Franche-Comté

<https://patrimoine.bourgognefranchecomte.fr/dossiers-inventaire/4-machines-retreindre-precision-et-chanay-et-maitrot>

Lunettes d'Inuit

XIX^e siècle

Les Inuits sont un peuple autochtone de l'Arctique. Ils vivent dans des territoires froids et enneigés la majorité de l'année. Les ressources à leur disposition étant limitées, ils dépendaient jusqu'au milieu du XX^e siècle des animaux qu'ils chassent pour se nourrir, s'habiller, se protéger.

Les Hommes portent des lunettes pour deux grandes raisons : mieux voir et se protéger, des enjeux qui concernent l'ensemble de l'humanité.

En Arctique, le vent glacial et les paysages enneigés qui reflètent les rayons du soleil constituent des dangers importants pour les yeux des Inuits. Ils peuvent notamment être à l'origine d'une cécité des neiges. À défaut de verre, ils utilisent des matières essentiellement animales dans lesquelles ils ouvrent des fentes pour réduire la lumière pénétrant dans l'œil tout en assurant une bonne vision.

Le musée conserve plusieurs modèles de lunettes d'Inuits, dont certaines décorées, qui illustrent à la fois l'artisanat et la culture artistique des Inuits.



Suggestions bibliographiques et sitographiques :

Georges Hébert germain, *Inuits, les peuples du froid*, 2006

Maurice Coyaud, *Contes et légendes des Inuits*, 2006

Édith Ochs, *Les Inuits*, 2001

« Inuits », L'Encyclopédie Canadienne

<https://thecanadianencyclopedia.ca/fr/article/inuit>



Lunettes en plastique

1950 - 1980

Au milieu du XIX^e siècle, les scientifiques mettent au point le celluloïd, un plastique particulièrement utilisé pour remplacer les matières animales comme l'ivoire ou l'écaille de tortue. En raison de sa grande inflammabilité, on le remplace par l'acétate de cellulose, inventé dans les années 1930. Constitué de fibres naturelles (bois, coton) et de plastifiants, l'acétate offre une large gamme de couleurs et permet de créer toutes les formes de lunettes possibles.



Pour l'histoire de la lunette, les débuts de l'utilisation de l'acétate coïncide avec l'apparition des défilés de mode, des tapis rouges, des premières stars de cinéma, ...

Les lunettes deviennent une véritable signature pour certaines célébrités, et l'image de la lunette se transforme peu à peu, passant d'appareillage médical à accessoire de mode.

Avec cette transition, les stratégies de publicité et de communication des entreprises évoluent et de nouveaux métiers émergent, comme celui de designer de lunettes.

Pour les établissements scolaires de la communauté de communes Haut-Jura Arcade, il est possible d'emprunter quelques paires de lunettes en prévision de votre visite. Pour plus d'informations, contactez le service des publics.

Suggestions bibliographiques et sitographiques :

Mickael Gautheret, Juliette Gerfaut, Virginie Kollmann-Caillet, Bernard Pittion, *Un autre regard : une histoire de la lunetterie à Oyonnax*, 2019

« Plastiques », Encyclopédie Universalis

<https://www.universalis.fr/encyclopedie/plastiques/>

Heinrich Böll Stiftung, Atlas du Plastique (disponible en téléchargement gratuit)

<https://fr.boell.org/fr/atlas-du-plastique>

Histoire industrielle de Morez

XV^e siècle

Installation

Les premiers fermiers s'installent dans la Combe noire, rapidement suivis des premiers forgerons, dont Étienne Morel qui donnera son nom à la ville.

XVII^e siècle

Horlogerie

Début de l'artisanat horloger (d'abord horlogerie monumentale, puis horlogerie comtoise) à Morez et dans les communes alentours.



Années 1820

Début de l'industrialisation

La production croissante de lunettes entraîne l'ouverture des premières usines de ville. Plus de 3000 montures sont fabriquées par an. C'est le début de l'industrialisation de la production.

1796

Les lunettes de Caseaux

Pierre-Hyacinthe Caseaux, maître-cloutier morézien, fabrique la première monture métallique morézienne. Il en vend 10 cette année-là.



1880 - 1980

Capitale de la lunette

Morez devient l'épicentre de la production française de lunettes avec 12 millions de montures produites par an. Les lunetiers moréziens produisent pour la France et l'étranger, les exportations étant facilitées par l'ouverture de la Ligne des Hirondelles au début du XX^e siècle.

Depuis 1980

Maintiens et délocalisations

À partir des années 1980, les productions sont massivement délocalisées vers les pays asiatiques. Les fermetures d'usines s'enchaînent dans les années 90 à Morez.

Quelques petites entreprises de production se maintiennent en misant sur certaines niches du marché et sur l'étiquette « Fabriqué en France ».



Histoire mondiale de la lunette

1280-1300

Naissance des lunettes

Les bésicles apparaissent dans le milieu des moines copistes en Italie, dans la région de Venise et Murano.

XV^e siècle

Transmissions

Avec les missionnaires et les grands explorateurs, les bésicles voyagent dans le monde entier. Chaque culture adapte les bésicles à ses pratiques et ses usages.



XVIII^e siècle

Siècle d'inventions

En Europe, l'anglais Edward Scarlett invente les branches de lunettes.

En Amérique, Benjamin Franklin invente les lunettes à double foyer, ancêtre des verres progressifs.



XVII^e siècle

Voir l'invisible

Hans Lippershey, Galilée, Hans Janssen : plusieurs scientifiques européens se penchent sur la lunette et l'utilise pour voir l'invisible jusqu'ici. Ainsi naissent les télescopes, longues-vues et microscopes.

XIX^e siècle

Diversité

Les lunettes évoluent en même temps que la société : l'industrialisation amène les lunettes de protection adaptés aux nouvelles conditions de travail, les jumelles apparaissent pour l'opéra ou les courses hippiques, les femmes ont leurs face-à-main, les dandys ont le monocle.

XX^e siècle

Créer les lunettes d'aujourd'hui

Les conflits mondiaux mènent indirectement à la création des lunettes de soleil avec protection UV.

La révolution plastique s'empare tant des verres que des montures. Influencé par la mode, ces dernières prennent des couleurs et des formes tout à fait originales.





Informations pratiques

Nos tarifs

Gratuit pour les enfants de moins de 6 ans.

Gratuit pour les établissements scolaires des Hauts-de-Bienne.

Groupes scolaires : **2,50€** par élève.

Gratuité pour les accompagnateurs.

Nos horaires

Septembre à juin : ouverture du mercredi au dimanche de 14h à 18h.

Juillet et août : ouverture tous les jours de 10h à 12h30 et de 13h30 à 18h30.

Les **groupes peuvent être reçus tous les jours** (sauf le lundi), toute l'année, de 9h30 à 12h et de 14h à 17h30. Les visites de groupes et les ateliers se font sur réservation, par mail ou par téléphone.

Pour les écoles du territoire de la communauté de communes Haut-Jura Arcade, une **intervention hors-les-murs**, directement en classe, peut être envisagée.

Pour plus d'informations, contactez le service des publics.

Accessibilité

Le Musée de la Lunette est labellisé «Tourisme & Handicap» pour les handicaps moteurs et mentaux. Les collections et les expositions sont accessibles aux élèves et aux étudiants à mobilité réduite.

Des visites et des ateliers adaptés sont proposés aux personnes en situation de handicap. Un livret de visite en FALC (Facile À Lire et à Comprendre) est également disponible gratuitement sur demande.

CONTACT

MUSÉE DE LA LUNETTE

Place Jean Jaurès, Morez
39400 Hauts-de-Bienne

03.84.33.39.30
accueilmusee@mairie-morez.fr

SERVICE DES PUBLICS

Anaïs de Matos
Chargée des publics

03.84.33.61.18
publicsmusee@mairie-morez.fr

SITE INTERNET ET RÉSEAUX SOCIAUX

www.musee-lunette.fr

  @museedelalunette

Crédits photographiques : © Musée de la Lunette, Aurélien Billois