



Musée de Cambrai

15, rue de L'Épée
59400 CAMBRAI

Informations

Renseignements et réservations sur demande au musée

auprès de **Tiphaine HÉBERT** OU **Marieke ROLLANDI**

Tel. 03 27 82 27 95

Télécopie. 03 27 82 27 91

E-mail. musee.cambrai@wanadoo.fr

TARIFS - ANIMATIONS PÉDAGOGIQUES

31 euros par classe pour les établissements scolaires publics et privés de Cambrai

50 euros par classe pour les établissements scolaires publics et privés extérieurs à Cambrai

Le matériel est fourni par le musée pour toutes les animations

(Sauf indications particulières de notre part)

TARIFS - VISITES LIBRES

Gratuit pour les établissements scolaires de Cambrai

Gratuit par classe pour les établissements extérieurs à Cambrai

Le service éducatif met à disposition des enseignants **des dossiers pédagogiques**

et plusieurs **jeux** appropriés aux différents thèmes des animations

(consulter les fiches)

Sommaire des animations



HISTOIRE, HISTOIRES

- L'archéologie de la Préhistoire à l'époque mérovingienne
- Cambrai au Moyen Age
- Le plan en relief
- Louis XIV
- Le transport au fil du temps
- Mythes et légendes

GRAINE D'ARTISTE



PEINTURE

nature et peinture

- De l'art du jardin au jardin dans l'art
- La nature morte
- Le paysage
- Au fil des quatre saisons

L'homme dans tous ses états

- L'art du portrait
- Expressions et sentiments

Les «astuces» du peintre

- Jeux d'ombre et de lumière
- La mise en scène en peinture



Sculpture

- La sculpture animalière
- Raconter une histoire dans la pierre
- Le corps sculpté



PASSIONNÉMENT ABSTRAIT

- Ronde de formes et de couleurs
- Le jeu aléatoire
- La «tête au carré»
- De la figuration à l'abstraction
- «Tous en rythme». Abstraction et musique



UN AUTRE REGARD SUR LE MUSÉE...

- Le musée imaginaire
- Les cinq sens
- les visites contées

HISTOIRE, HISTOIRES





Cycle 3

L'archéologie

De la Préhistoire à l'époque mérovingienne



A côté des collections antiques, ce département propose une approche des civilisations préhistoriques, protohistoriques, gallo-romaines et mérovingiennes de la région de Cambrai. Il est complété par une section d'ostéo-archéologie permettant d'entrer dans la vie intime de ces populations.

Après la visite découverte du département, les élèves reconstitueront une tombe. Cela leur permettra d'appréhender les principes de base de l'archéologie, de réfléchir au rôle de l'archéologue et de ce qu'il apporte à notre connaissance actuelle de ces peuples disparus.

La visite libre peut être accompagnée par un livret «parcours et découverte» adapté au thème.

Afin de pouvoir exploiter ce thème en classe, un dossier est également mis à disposition de l'enseignant.

DURÉE 2 HEURES

Cycle 3

Programme

- *Préhistoire* : les premières traces de vie humaine, la maîtrise du fer
- *Antiquité* : la romanisation de la Gaule
- *Migrations et invasions* : Les Francs

Objectifs

- Distinguer les grandes périodes historiques, pouvoir les situer chronologiquement
- Commencer à connaître, pour chacune des périodes, les différentes formes de pouvoir, de groupes sociaux et quelques productions techniques et artistiques

Variante

Découverte des collections archéologiques du musée provenant des Rues-des-Vignes, suivie d'une visite de l'**archéosite** (contacter Arnaud Gabet au 03 27 78 99 42)

Cette activité se déroule sur une journée.



Il suffit d'ouvrir les yeux pour mesurer combien le Moyen Age a pu marquer pour longtemps l'espace urbain ou le paysage rural. Malgré les guerres qui ont marqué son histoire et la Révolution qui a fait disparaître de nombreux édifices religieux, Cambrai conserve encore quelques très beaux témoignages de cette période (églises, éléments de fortifications,...).

Du plan relief de la ville aux vestiges romans et gothiques exposés dans les différentes salles du musée, les élèves seront sensibilisés à l'aspect d'une ville médiévale et à la richesse décorative de ses édifices religieux.

Durée 2 heures

Cycle 3

Programme

- *Le temps des châteaux fortifiés et des cathédrales*

Objectif

- Lire une image enrichie d'une dimension historique et patrimoniale
- Connaître les différentes formes de pouvoir, de groupes sociaux et quelques productions techniques et artistiques

Variante

Découverte des vestiges médiévaux dans la ville avec le service «Animation du patrimoine» de Cambrai (contacter Florence Gilson au 03 27 82 93 88).



Le musée possède un plan en relief de Cambrai. Cette maquette, à l'échelle 1/600^e est une réplique du plan en relief original de 1711. C'est un parfait outil pédagogique, centre d'un spectacle audiovisuel qui évoque l'histoire de la ville.

Cet objet nous amène à sensibiliser les élèves sur les origines du plan relief ; son utilisation et sur les transformations de la ville de Cambrai au fil du temps et particulièrement sous Louis XIV.

Des tableaux représentant une *Vue à vol d'oiseau de l'abbaye Saint Géry du Monts-des-Bœufs avant sa démolition en 1543* du XVI^e siècle, la *Prise de Cambrai par Louis XIV le 5 avril 1677* du XVII^e

siècle et *La Grande place de Cambrai un jour de Mardi Gras* du XVIII^e siècle ainsi qu'un bas relief représentant la *Prise de Cambrai par Louis XIV* du XVII^e siècle permettront également d'analyser les différents moyens mis en place pour représenter l'espace urbain.

Lors de l'atelier, les élèves seront confrontés à 4 plans de la ville évoquant 4 époques différentes. Ils devront alors observer ces plans et les classer du plus ancien au plus récent.

DURÉE 2 heures (temps variable selon l'âge des enfants)

Cycle 2 (fin)

Programme

- *Découvrir le monde* : se repérer dans son environnement proche, localiser les différents éléments d'un espace organisé

Objectif

- De l'espace familier aux espaces lointains, découverte et observation du patrimoine proche, discussion sur des événements du passé.

Cycle 3

Programme

- *Géographie* : l'espace français avec des paysages en constante évolution

Objectif

- Analyse du paysage urbain : le centre-ville, la banlieue, la ville nouvelle en relation avec les arts visuels

Variante

Découverte de l'évolution urbanistique de la ville avec le service « Animation du patrimoine » de Cambrai (contacter Florence Gilson au 03 27 82 93 88)



Louis XIV est spontanément associé à Versailles, aux fastes de la cour, à la rigueur de l'étiquette, au développement des arts et des lettres: autant de moyens d'imposer à ses contemporains sa figure royale.

Mais Louis XIV est aussi «un roi de guerre». Il se passionna pour l'art militaire qui fut un ressort essentiel de sa politique d'expansion territoriale et de consolidation des frontières.

Le musée de Cambrai recèle de nombreux témoignages de ces différents aspects cultivés par le «Roi Soleil»: un parcours dans les salles du musée y sensibilisera les élèves.

La visite libre ou guidée peut être suivie par un «jeu de l'oie» adapté au thème. Ainsi, les élèves pourront réinvestir les notions abordées durant la visite tout en s'amusant.

Afin de pouvoir exploiter ce thème en classe, un dossier pédagogique est également mis à disposition de l'enseignant.

DURÉE 2 heures

Cycle 3

Programme

- *La monarchie absolue en France* : Louis XIV et Versailles

Objectif

- Comprendre la place du roi dans la hiérarchie sociale de l'époque et l'importance de son pouvoir



Cycles 1 (fin), 2, 3

Le transport au fil du temps



Les collections du musée peuvent permettre une découverte de l'évolution des moyens de transports.

Cette ballade temporelle permettra à la fois de côtoyer des œuvres très différentes les unes des autres mais aussi de rendre compte des différents moyens de déplacements qui s'offre à nous.

La visite sera suivie d'un atelier où les élèves réaliseront un véhicule imaginaire ou futuriste.

Afin de pouvoir exploiter ce thème en classe, un dossier pédagogique est également mis à disposition de l'enseignant.

DURÉE 2 heures (temps variable selon l'âge des enfants)

Cycle 1 (fin)

Programme

- *Découvrir le monde* : permettre aux élèves d'utiliser des documents autres que les livres pour aborder le passé, pour s'ouvrir à des univers divers. Situer les objets vus dans l'espace et le temps

Objectifs

- Utiliser un vocabulaire élémentaire de description d'image
- Comparer diverses images

Cycle 2

Programme

- *Education artistique* : approche et connaissances d'œuvres
- *Découvrir le monde* : le temps qui passe

Objectifs

- Prise de conscience des réalités du passé, des événements (constater les différences et les évolutions des transports). Etre curieux des traces du passé et les questionner pour les interpréter
- Arts visuels : les œuvres donnent à voir et à penser (inventer un véhicule)

Cycle 3

Programme

- *Education Artistique* : perception de l'environnement et de sa représentation
- *Histoire* : distinguer des périodes historiques (selon les types de transports), établir une chronologie

Objectifs

- Arts visuels : la construction de l'image doit permettre d'affiner la perception de son environnement, par sa dimension paysagère notamment
- Histoire : classer des documents selon leur nature, leur date et leur origine

Variante

L'étude de documents anciens, de plans et un parcours dans Cambrai permettra de saisir l'impact de l'évolution des transports dans l'urbanisme de la ville avec le service « Animation du patrimoine » (contacter Florence Gilson au 03 27 82 93 88)



Le mythe est une histoire servant à expliquer les mystères du monde, ses origines, ses valeurs, son sens; il doit également permettre de situer les relations entre les hommes et les dieux, entre le monde réel et le monde imaginaire.

Les collections du musée proposent un ensemble de sculptures, de peintures et d'objets, de l'Antiquité au XVIII^e siècle relatant chacun à leur manière mythes et légendes. Un parcours dans les collections permettra aux élèves d'être sensibilisés aux moyens de représentations mis en place par les artistes selon les époques et de percevoir l'impact des civilisations antiques sur la nôtre. Cette visite découverte a aussi comme objectif de sensibiliser les élèves aux impératifs techniques qui s'imposent aux sculpteurs (contrainte de

l'espace, rapport entre les différents plans du relief, composition d'une image, travail du matériau) et à la lecture d'une image, de sa symbolique.

L'atelier sera l'occasion d'expérimenter les notions découvertes lors de la visite. Les élèves pourront illustrer leur propre légende.

La visite libre peut être accompagnée par un livret «jeu itinéraire» adapté au thème (cycle 3).

durée 2 heures (temps variable selon l'âge des enfants)

Cycle 1 (fin)

Programme

- *Du rappel des événements au récit, découverte de cultures orales (narration).*

Objectifs

- Accompagner les enfants dans leur premier apprentissage du langage
- Inscrire les activités de langage dans une expérience donnée
- Raconter un conte déjà connu à l'aide d'une représentation de celui-ci

Cycles 2, 3

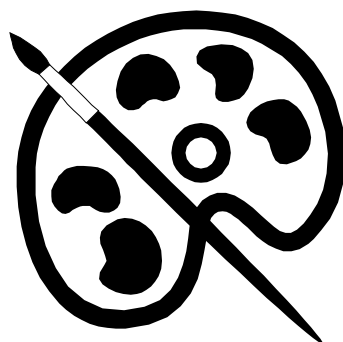
Programme

- *Education artistique, approche et connaissances d'œuvres (peintures et sculptures)*

Objectifs

- Découverte et observation du patrimoine proche :
- être curieux des traces du passé et les questionner pour les interpréter en arts visuels
- produire des images en visant la maîtrise des effets et du sens
- Découverte des différentes catégories d'images, de reliefs (et sculptures en ronde bosse) et leurs procédés de fabrication

PEINTURE



GRAINE D'ARTISTE

SCULPTURE





Cycles 1 (fin), 2, 3

De l'art des jardins au jardin dans l'art



Espace symbolique du rapport entre l'homme et la nature, rencontre entre le minéral et le végétal, le jardin a inspiré les artistes de toutes époques.

Durant la visite, les élèves pourront se familiariser avec ce thème et son évolution au cours du temps. Ils analyseront les compositions, les gammes chromatiques utilisées par les peintres du XVII^e siècle et du XIX^e siècle.

Au cours de l'atelier, ils créeront un jardin en jouant sur les matières, les couleurs et la composition.

Durée 2 heures (temps variable selon l'âge des enfants)

Cycle 1 (fin)

Programme

- *Découvrir le monde* :
- manifestation de la vie chez les végétaux, observation de l'environnement proche, lointain

Objectifs

- Observer la nature apprivoisée par l'homme, la pousse de cultures
- Découvrir la notion des différents espaces, des différents jardins
- Savoir retrouver le rôle de l'homme dans la transformation d'un paysage

Cycles 2, 3

Programme

- *Education artistique, approche et connaissances d'œuvres* :
- découverte des différentes catégories d'images et leurs procédés de fabrication
- doter l'élève d'outils d'observation et d'analyse lui permettant de mieux comprendre le monde des images dans lequel il vit, de s'y repérer

Objectifs

- Savoir différencier les notions de paysage et jardin
- Savoir définir la notion de jardin et reconnaître les différents types de jardins
- Connaître le vocabulaire adapté à ce thème et à ses techniques de composition (les différents plans, la palette colorée, les lignes de constructions, etc.)



Vie silencieuse pour les uns, vie tranquille pour les autres, ce genre porte le nom peu engageant de «nature morte». Ces scènes immobiles témoignent du rapport entre l'homme et la matière.

De tous les genres de la peinture, la nature morte est le seul à offrir autant d'interprétations, parfois symboliques.

Une visite dans les collections permettra de sensibiliser les élèves à la manière dont les artistes mettent en scène les objets présentés pour inviter le spectateur au rêve. Le choix des objets, leur disposition, les couleurs concourent à donner vie, à suggérer une histoire.

Pendant l'atelier, les élèves mettront en place une nature morte (de légumes ou de fleurs) puis la dessineront.

durée 2 heures (temps variable selon l'âge des enfants)

Cycle 1 (fin)

Programme

- *Découvrir le monde* : utiliser des documents autres que les livres pour s'ouvrir à des univers divers. Situer les objets vus dans l'espace et le temps
- *La sensibilité, l'imagination, la création* : enrichir son expérience sensible et son pouvoir créateur (création d'une nature morte réelle puis sur papier)

Objectifs

- Réflexion sur les objets et matériaux au travers d'activités permettant leur observation et leur utilisation. Production collective puis individuelle
- Arts visuels : utiliser un vocabulaire élémentaire de description d'image et enrichir le vocabulaire lié au thème

Cycle 2

Programme

- *Education artistique* : approche et connaissances d'œuvres

Objectifs

- Le regard et le geste : observation des images. Utiliser le vocabulaire approprié au thème
- Les œuvres donnent à voir et à penser : utiliser son imagination pour créer une composition

Cycle 3

Programme

- *Education artistique* : perception de l'environnement et sa représentation

Objectifs

- Construction de l'image : affiner la perception de son environnement par sa dimension paysagère notamment (composition en plans)
- Enrichir le vocabulaire lié au thème et l'utiliser de façon appropriée



Les collections picturales du musée permettent de découvrir divers paysages.

Pendant la visite, les élèves seront sensibilisés à ce thème et à son extrême variété de traitement.

Par le biais de l'observation, ils seront amenés à analyser les compositions et les gammes chromatiques utilisées par les peintres des XVII^e et XIX^e siècles.

Ils réaliseront ensuite un paysage et devront rendre au mieux la matière, la lumière, les couleurs observées ainsi que les différents plans.

durée 2 heures (temps variable selon l'âge des enfants)

Cycles 2, 3

Programme

- *Education artistique, approche et connaissances d'œuvres :*
- Découverte des différentes catégories d'images et leurs procédés de fabrication
- Doter l'élève d'outils d'observation et d'analyse lui permettant de mieux comprendre le monde des images dans lequel il vit, de s'y repérer

Objectifs

- Sensibiliser les élèves à la richesse chromatique de la nature et sa traduction en peinture
- Découvrir les différentes manières de composer un paysage
- Connaître le vocabulaire adapté à ce thème et à ses techniques de composition (les différents plans, la palette colorée, les lignes de constructions, etc.)



Cycles 2, 3

au fil des quatre saisons



La variété des collections picturales du musée permettent de découvrir divers types de paysages, réalisés à différentes époques.

Au cours d'un parcours-découverte ludique dans les collections du musée, les enfants seront invités à participer à de nombreuses expériences (jeux d'observations et d'écoutes) autour de la peinture de paysage et, plus particulièrement, des quatre saisons.

Tout au long du parcours, ils réaliseront un carnet de dessin dans lequel ils devront rendre au mieux le format, les éléments importants du décor, l'ombre et la lumière, ainsi que les différents plans observés.

Durée 2 heures (temps variable selon l'âge des enfants)

Cycles 2, 3

Programme

- *Education artistique, approche et connaissances d'œuvres :*
- Découverte des différentes catégories d'images et leurs procédés de fabrication
- Doter l'élève d'outils d'observation et d'analyse lui permettant de mieux comprendre le monde des images dans lequel il vit, de s'y repérer

Objectifs

- Sensibiliser les élèves à la richesse chromatique de la nature et sa traduction en peinture
- Découvrir les différentes manières de composer un paysage
- Connaître le vocabulaire adapté à ce thème et à ses techniques de composition (les différents plans, la palette colorée, les lignes de constructions, etc.)



Le musée de Cambrai possède une importante collection de portraits peints et sculptés, du XVII^e siècle au XX^e siècle.

L'art du portrait est une interprétation et transcription pour rendre l'apparence extérieure d'une personne, quelque soit le degré de réalisme mis en place par l'artiste. Bien qu'uniquement visuel, ce genre peut rendre très sensible la personnalité intérieure du modèle, par de nombreux indices tels que la pose, l'expression du visage... Finesse, observation, psychologie sont les atouts majeurs du peintre afin que celui-ci pénètre la personnalité de son modèle.

L'objectif de la visite sera de sensibiliser les élèves à tous les éléments mis en place par l'artiste pour rendre son sujet présent.

Le parcours du XVII^e siècle au XX^e siècle leur permettra d'observer l'évolution du portrait à chaque époque.

Durée 2 heures (temps variable selon l'âge des enfants)

Cycles 2, 3

Programme

- *Education artistique, approche et connaissances d'œuvres* :
- Découverte des différentes catégories d'images et leurs procédés de fabrication
- Doter l'élève d'outils d'observation et d'analyse lui permettant de mieux comprendre le monde des images dans lequel il vit, de s'y repérer

Objectifs

- Découvrir les différentes manières de composer un portrait
- Connaître le vocabulaire adapté à ce thème et à ses techniques de composition (les différents plans, la palette colorée, les lignes de constructions, etc.)



Les peintres comme les sculpteurs, lorsqu'ils représentent des individus, sont incapables de ne pas exprimer sur le visage de leur modèle un «état d'âme» bien particulier. Ces expressions et sentiments peuvent par ailleurs être autant véhiculés par le visage que par le corps.

Au travers des collections picturales et statuaire du musée, les élèves seront invités à découvrir toutes les palettes d'expressions ainsi que les sentiments véhiculés par ceux-ci.

Par la suite, un atelier de création artistique offrira une bonne occasion de réutiliser les notions abordées durant la visite.

Durée 2 heures

Cycles 2 (fin), 3

Programme

- *Education artistique, approche et connaissances d'œuvres :*
- découverte des différentes catégories d'images et leurs procédés de fabrication
- perception de l'environnement et de sa représentation, découverte sensorielle, développement de l'imaginaire et de l'affectivité

Objectifs

- Travail sur les expressions du visage, sur les expressions de l'imaginaire
- Travail de la couleur : gammes colorées, couleurs et symboles
- Expérimentation d'opérations plastiques simples sur des images, des objets et des matières
- Produire des images en visant la maîtrise des effets et du sens



Jeu d'ombre et de lumière



L'ombre et la lumière, leurs jeux respectifs, le clair et l'obscur... Autant de composantes dont la peinture occidentale sait jouer pour produire l'illusion de la réalité. La lumière confère vie et couleurs à ce que le peintre représente et les ombres apportent le relief, du modelé aux choses et de la profondeur à l'espace, donnant l'apparence de la 3D.

Cette thématique permettra de sensibiliser le regard des élèves, attirer leur attention sur la présence ou l'absence de subterfuges, l'effet produit et l'évolution de son utilisation au travers des époques.

Lors de l'atelier, les élèves expérimenteront les effets de l'ombre et de la lumière sur le paysage urbain.

Durée 2 heures

Cycle 3

Programme

- *Education artistique, approche et connaissances d'œuvres :*
- découverte des différentes catégories d'images et leurs procédés de fabrication
- doter l'élève d'outils d'observation et d'analyse lui permettant de mieux comprendre le monde des images dans lequel il vit, de s'y repérer
- *Education artistique, perception de l'environnement et de sa représentation*

Objectifs

- Construction de l'image : affiner la perception concernant la composition d'une image et connaître le vocabulaire technique appropriée.
- Enrichir le vocabulaire lié au thème et à la composition d'un tableau, l'utiliser de façon appropriée



Le cinéma comme le théâtre sont des lieux communs de drames et de tragédies. Le jeu des acteurs et l'art du metteur en scène déploient tous les effets adéquats à l'expression d'une situation et d'une émotion particulière.

L'artiste peintre, quant à lui, doit déployer tous les artifices de son art pour exprimer une attitude ou une émotion. Il ne néglige aucun détail: le décor, les accessoires, les costumes. Il joue avec l'ombre et la lumière, accorde ses couleurs selon l'impression qu'il souhaite suggérer afin de provoquer chez le spectateur frayeur ou compassion, admiration ou attendrissement.

La visite découverte des collections du musée sera l'occasion pour les élèves de faire connaissance avec toutes les « astuces » utilisées par les peintres pour mettre en scène leurs tableaux.

Un atelier offrira la possibilité de réutiliser toutes les notions vues durant la visite dans une production plastique.

Durée 2 heures

Cycle 3

Programme

- *Education artistique, approche et connaissances d'œuvres :*
 - découverte des différentes catégories d'images et leurs procédés de fabrication
 - doter l'élève d'outils d'observation et d'analyse lui permettant de mieux comprendre le monde des images
- *Education artistique, perception de l'environnement et de sa représentation*

Objectifs

- Analyse de l'œuvre d'art (origine, nature, fonctionnement)
- Construction de l'image : affiner la perception concernant la composition d'une image et connaître le vocabulaire approprié (proportion, structure, lumière/ombre)
- Appropriation et intervention plastique



Cycles 1, 2, 3

La sculpture animalière



La qualité de la collection de sculptures est l'une des caractéristiques du musée de Cambrai.

Découverte de la sculpture à partir d'un thème cher aux enfants: les animaux.

Les élèves apprendront à les regarder et aussi à mieux appréhender le volume et la matière.

La visite est suivie d'un atelier de modelage.

afin de pouvoir exploiter ce thème en classe, un dossier pédagogique est également mis à disposition de l'enseignant.

Durée 2 heures (temps variable selon l'âge des enfants)

Cycles 1, 2, 3

Programme

- *Découvrir le monde* : éducation à l'environnement ; situer les objets dans l'espace ; apprendre à découvrir la diversité des êtres vivants (monde animal) ; manipulation d'objets techniques et comprendre leur fonctionnement
- *Education artistique*, approche et connaissances d'œuvres : expérimentation de matériaux. Des caractéristiques d'un volume à son organisation spatiale, dégager la notion de structure, recherche d'adéquation entre le matériau et sa fonction (faire tenir, rigidifier, lier etc.)

Objectifs

- Initier les enfants aux problèmes inhérents à la sculpture en ronde-bosse (le volume, l'équilibre, le mouvement)



Cycles 2, 3

Raconter une histoire dans la pierre



La qualité de la collection de sculptures est l'une des caractéristiques du musée de Cambrai.

Les élèves observeront les spécificités de la sculpture médiévale (travail en relief, adéquation du motif au cadre...) et s'initieront aux merveilleuses histoires qu'elle raconte.

Ils imagineront ensuite une histoire qui servira à illustrer un chapiteau ou un tympan réalisé en terre.

Durée 2 heures

Cycles 2, 3

Programme

- *Education artistique*, approche et connaissances d'œuvres :
- Expérimentation des matériaux
- Des caractéristiques d'un volume à son organisation spatiale, dégager la notion de structure, recherche d'adéquation entre le matériau et sa fonction (faire tenir, rigidifier, lier etc.)

Objectifs

- Initier les élèves aux problèmes inhérents à la sculpture ornementale (initiation au relief, adéquation du motif au cadre)
- Raconter une histoire



Cycles 1 (fin), 2, 3

Le corps sculpté



Il s'agit de montrer aux élèves, à travers les collections du musée, les différents aspects de la sculpture: matériaux, ronde-bosse, relief problèmes techniques rencontrés par le sculpteur.

Cette visite des collections sera suivie d'un atelier de mise en pratique: les élèves modèleront un personnage en argile.

Variante: une approche du corps en mouvement peut être abordable. L'atelier consistera à réaliser, à l'aide de bandes de papier, un petit danseur.

Durée 2 heures (temps variable selon l'âge des enfants)

Cycle 1 (fin)

Programme

Découvrir le monde : réflexion sur divers objets (sculptures), matériaux, au travers d'activités permettant leur observation, leur utilisation

Objectifs

Observation des images : développer le regard et le geste

Exprimer ou qualifier l'intérêt pour les œuvres sculptées

Cycle 2

Programme

Education artistique, approche et connaissances d'œuvres :

Développer des attitudes de questionnement à partir des relations qu'il découvre entre images et objets (sculptures)

Composition, expérimentations sensorielles en plan et en volume

Agir sur les formes (supports, matériaux), sur les matières

Objectifs

Expérimenter des matériaux, des outils et décrire des œuvres en utilisant un vocabulaire adapté

Produire une « œuvre » en visant la maîtrise du sens et des effets

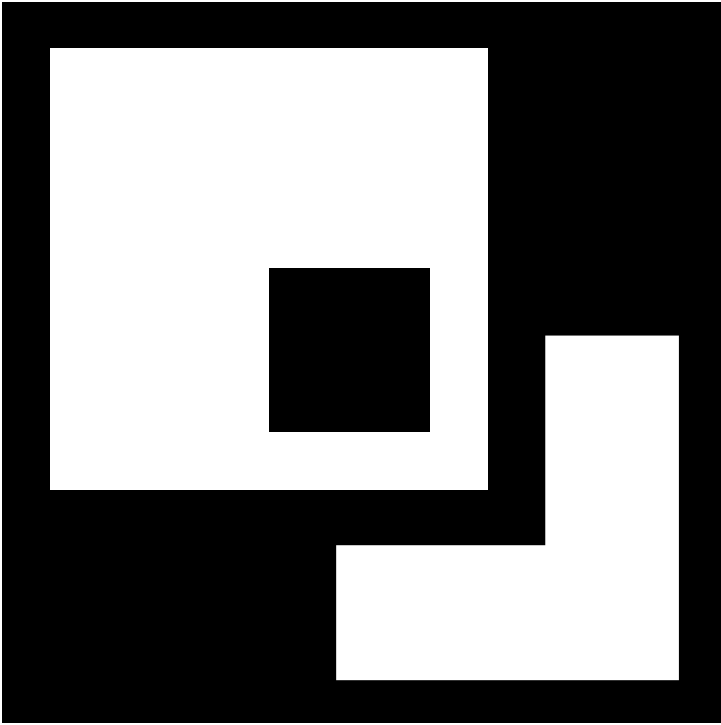
Cycle 3

Programme

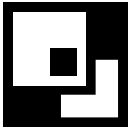
- *Des caractéristiques d'un volume à son organisation spatiale.* Manipuler, fabriquer, construire et pratiquer des activités d'assemblage pour inviter les élèves à transformer des matériaux dans une recherche d'effets maîtrisés

Objectifs

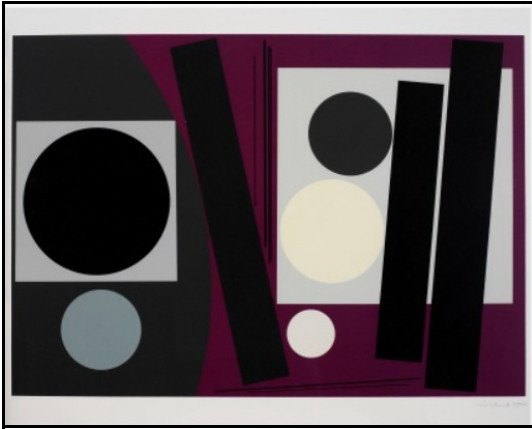
- Réaliser une production en 3 dimensions menée à partir d'une consigne précise
- Manipuler des matériaux, des outils
- S'exprimer sur une œuvre



PASSIONNÉMENT ABSTRAIT



Ronde de formes et de couleurs



Cette visite sur les formes et les couleurs est une initiation aux formes géométriques, aux couleurs, à la mise en scène dans la peinture abstraite à l'aide de petites histoires.

(Cette visite découverte s'adresse essentiellement aux petites et moyennes sections de maternelle.)

Afin de pouvoir exploiter ce thème en classe, un dossier pédagogique est également mis à disposition de l'enseignant.

Durée 2 heures (temps variable selon l'âge des enfants)

Cycle 1

Programme

- *La sensibilité, l'imagination, la création* : privilégier l'expression par des compositions géométriques
- *Découvrir le monde* : prendre conscience de pouvoir manipuler des objets (formes géométriques). L'enfant pourra les ordonner, distinguer etc.

Objectifs

- Distinguer les formes, les grandeurs et les couleurs
- Reconnaître les formes géométriques simples
- Manipuler et agencer des formes dans l'espace de la feuille
- Maîtriser le collage de papiers colorés (et pour les plus grands, maîtriser le découpage)



Découverte de la collection d'abstraction géométrique: observer les jeux de formes, de couleurs, remarquer les matériaux utilisés par les artistes abstraits.

Ensuite à l'aide du «jeu aléatoire» crée par l'artiste Gottfried Honneger, les enfants réaliseront une composition géométrique.

Afin de pouvoir exploiter ce thème en classe, un dossier pédagogique est également mis à disposition de l'enseignant.

Durée 2 heures (temps variable selon l'âge des enfants)

Cycles 1, 2 (début)

Programme

- *Découvrir le monde* : d'après une consigne donnée, manipuler des objets (que l'enfant pourra ordonner), distinguer des formes et des couleurs
- *La sensibilité, l'imagination, la création* : privilégier l'expression par la création géométrique

Objectifs

- Distinguer les formes et les couleurs
- Reconnaître les formes géométriques simples
- Manipuler et agencer des formes et les couleurs dans l'espace de la feuille
- Maîtriser le collage

Cycles 2 (fin), 3

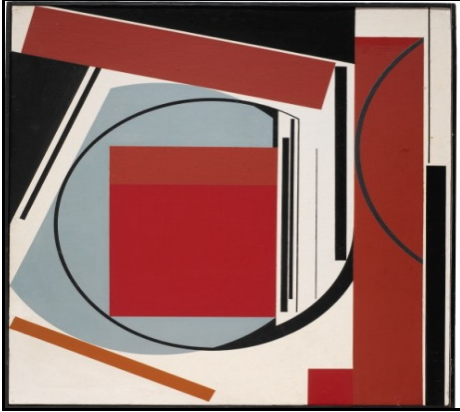
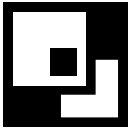
Programme

- *Mathématiques, Espace et géométrie* : améliorer la « vision de l'espace », se familiariser avec les lignes planes, géométriques. Viser la compréhension avec des connaissances fonctionnelles utiles pour résoudre les problèmes de l'espace ordinaire
- *Education artistique*: le dessin comme composante plastique : aiguiser sa perception de l'espace, améliorer l'acuité du regard, la concentration

Objectifs

« Le hasard comme compagnon de jeu »

- Reconnaître nommer et réaliser des figures planes à l'aide d'instruments comme les gabarits, compas et règles
- S'initier à la composition en utilisant des formes géométriques simples et apprendre à les agencer dans l'espace plan de la feuille
- Apprendre à organiser la surface d'une feuille à partir d'un nombre limité de couleurs
- Respecter une consigne imposée par le hasard



Chaque peintre, au travers de son œuvre, exprime une sensibilité particulière, un trait de caractère. Le choix des couleurs et des formes permet alors de se familiariser avec une personnalité à part entière.

L'objectif de cette visite est d'amener l'élève à choisir un tableau «qui lui ressemble».

Les élèves seront invités à expliquer ensuite leur choix.

Au cours d'un atelier, ils réaliseront un portrait géométrique.

Afin de pouvoir exploiter ce thème en classe, un dossier pédagogique est également mis à disposition de l'enseignant.

Durée 2 heures

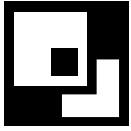
Cycles 2 (fin), 3

Programme

- *Mathématiques, Espace et géométrie* :
- Améliorer « la vision de l'espace » (repérage)
- Se familiariser avec quelques figures planes
- *Education artistique*, le dessin comme composante plastique :
- Aiguiser sa perception, améliorer l'acuité du regard
- Aborder le dessin en considérant des fonctions précises : expression d'une sensation, mise en forme d'une idée, représentation d'un univers personnel.

Objectifs

- Reconnaître, nommer et réaliser des figures planes à l'aide d'instruments comme des gabarits
- Structurer l'espace plan de la feuille en réalisant une composition équilibrée
- Apprendre à organiser la surface à partir d'un nombre limité de couleurs
- Approcher la symétrie axiale et les notions de grandeurs en mathématiques



De la figuration à l'abstraction



Loin d'être un phénomène historique apparu brutalement dans l'urgence de quelques années charnières, l'abstraction est le fruit d'un mûrissement progressif tout au long du XIX^e siècle et du XX^e siècle. L'abstraction offre à l'œil une traduction inédite, plus synthétique du monde visible.

Un parcours dans les salles du musée permettra de comprendre pourquoi et comment les artistes du XX^e siècle en sont venus à l'abstraction géométrique. Au cours de la visite, différentes expérimentations autour de la forme et de la couleur amèneront les élèves à se familiariser avec le vocabulaire propre aux artistes abstraits.

A l'aide des croquis réalisés au cours de la visite, les élèves seront amenés à effectuer une composition abstraite.

Prévoir pour l'atelier un compas et une règle pour chaque élève

afin de pouvoir exploiter ce thème en classe, un dossier pédagogique peut être également mis à disposition de l'enseignant.

Durée 2 heures

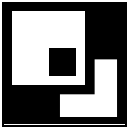
Cycle 3

Programme

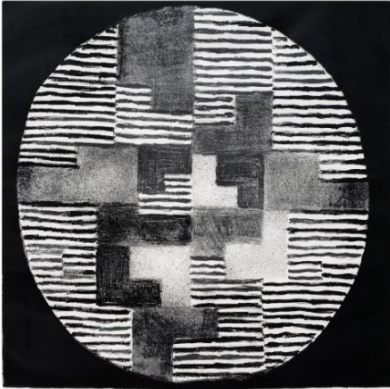
- *Mathématiques, Espace et géométrie* : se familiariser avec les figures planes
- *Education artistique* : les différentes catégories d'images (tableaux figuratifs et abstraits) et procédés de fabrication :
 - Doter l'élève d'outils d'observation et d'analyse lui permettant de mieux comprendre le monde des images, de se repérer et de s'y adapter
 - Le dessin comme composante plastique, géométrique. Aborder le dessin en considérant des fonctions précises : expression d'une sensation, mise en forme d'une idée, représentation d'un univers personnel

Objectifs

- Reconnaître, nommer et réaliser des figures planes à l'aide d'instruments (règle, compas)
- Structurer l'espace plan de la feuille en réalisant une composition équilibrée
- S'initier à la composition en utilisant des formes géométriques simples et apprendre à les agencer dans l'espace de la feuille (simplifier un tableau figuratif)



«Tous en rythme» Abstraction et musique



Par la diversité de ses champs d'approche, l'abstraction géométrique touche de nombreux domaines (culturels comme scientifiques). La musique est l'un de ses lieux privilégiés. En effet, le langage musical et les arts plastiques ont en commun les notions de timbre (couleurs, temps, rythmes etc.).

Après la visite, les élèves pourront expérimenter cette correspondance en retranscrivant une série d'extraits musicaux avec les formes et les couleurs utilisées par les artistes de l'abstraction géométrique.

Afin de pouvoir exploiter ce thème en classe, un dossier pédagogique est également mis à disposition de l'enseignant.

durée 2 heures

Cycle 3

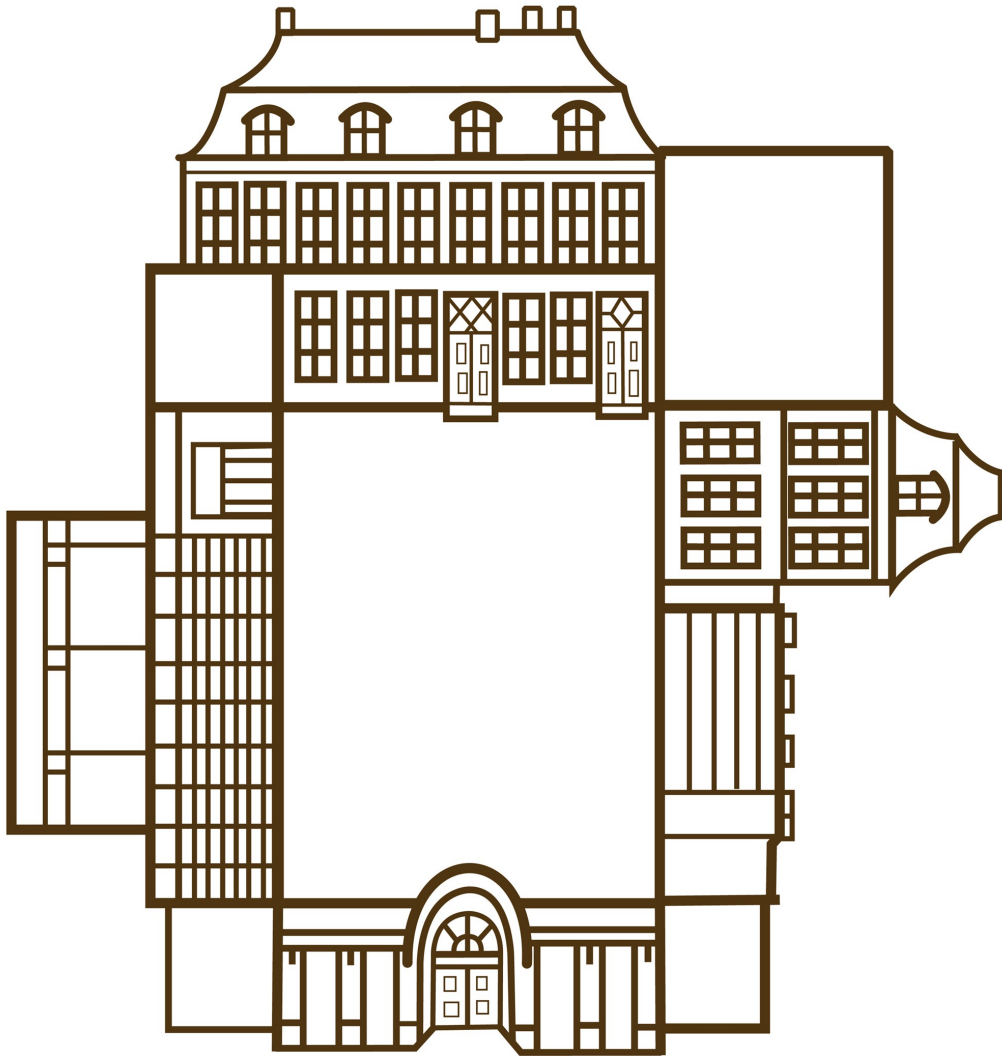
Programme

- *Education artistique, éducation musicale* : enrichissement du travail d'interprétation, exploitation des répertoires d'écoute : développement de l'écoute pour devenir plus analytique et plus opératoire. Le langage doit permettre à l'élève de justifier ses choix, ses goûts
- *Education artistique*, le dessin comme composition plastique, géométrique :
- Développer l'expression d'une sensation,
- Mise en forme d'une idée,
- Représentation d'un univers (personnel à chaque élève)

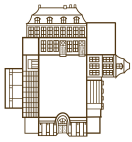
Objectifs

- Associer les arts visuels et la musique dans le cadre d'un décloisonnement des matières
- Sortir les élèves de leur univers musical familier pour découvrir d'autres musiques
- Réinvestir les options de verticalité, horizontalité, oblique
- Apprendre à organiser la surface d'une feuille à partir d'un nombre limité de couleurs

UN AUTRE REGARD



SUR LE MUSÉE...



Cycles 2, 3

Le musée imaginaire



A quoi sert un musée?

La visite permet de découvrir le fonctionnement du musée et son rôle de conservation mais aussi de valorisation. Ainsi, l'enfant pourra s'imaginer dans un univers d'œuvres d'art (peinture, sculptures, objets etc....)

Croquis et photos réalisés durant la séance serviront d'aide-mémoire aux élèves et peut-être de point de départ pour constituer une collection propre à la classe.

La visite libre ou guidée peut être suivie par un «parcours enquête» adapté au thème. Ainsi, les élèves pourront réinvestir les notions abordées durant la visite tout en s'amusant.

Durée 2 heures

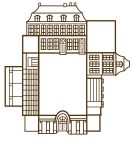
Cycles 2, 3

Programme

- *Education artistique* : approche et connaissances d'œuvres
- Dépasser l'horizon de l'école, s'ouvrir sur la découverte d'un espace public, prendre conscience de son appartenance à une communauté, respecter divers milieux

Objectifs

- Inciter les élèves à s'approprier une structure culturelle de leur ville
- Faire découvrir la notion de musée (fonctions), de collections, de préciosité



Cycles 1, 2, 3

Les Cinq Sens



Un parcours enquête est proposé aux enfants:
«Voir, entendre, sentir, goûter, toucher! ».

Les enfants partent à la découverte des œuvres du musée se rapportant aux cinq sens. Ils explorent alors le lieu et les œuvres autrement qu'avec la vue.

La visite est accompagnée de manipulations.

durée environ 2 heures (temps variable selon l'âge des enfants)

Cycles 1, 2, 3

Programme

- *Découvrir le monde* : réflexion sur les objets et matériaux au travers d'activités permettant leur observation, leur utilisation

Objectifs

- Prendre conscience de ses récepteurs sensoriels et les utiliser
- Exprimer ou qualifier une sensation
- Enrichir le vocabulaire lié à la perception
- Développer le sens de l'observation