

PROGRAMME D'INTERVENTIONS EN MILIEU SCOLAIRE

Sensibilisation aux arts et à la création

SOMMAIRE

ARTS VISUELS ET AUDIOVISUELS

1. LE PORTRAIT ET L'AUTO PORTRAIT
2. LA PEINTURE IMPRESSIONNISTE
3. LE MANGA
4. LE STREET ART
5. LE CINÉMA
6. LA PHOTOGRAPHIE

MUSIQUE

7. LE MUSÉE DE LA MUSIQUE
8. L'ORGUE ET SES SONORITÉS

CORPS HUMAIN

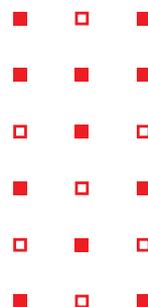
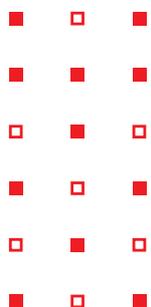
9. LES MAINS DANS L'ART
10. LE SPORT DANS L'ART
11. LA REPRÉSENTATION ARTISTIQUE DU CORPS

ESPACES NATURELS

12. LE LAND ART
13. LES CINQ SENS
14. L'ART IMMERGÉ

L'ART À TRAVERS LES ÂGES

15. LA MYTHOLOGIE GRECQUE
16. LA MYTHOLOGIE ÉGYPTIENNE
17. L'ART DURANT L'ANTIQUITÉ
18. LE MOYEN-ÂGE AUX MULTIPLES FACETTES
19. LA RENAISSANCE, UNE PÉRIODE D'EFFERVESCENCE
20. LA PEINTURE CONTEMPORAINE



UN ÉQUIPEMENT CULTUREL ITINÉRANT SUR 10 COMMUNES



Un dispositif disponible sur les 10 communes de la Communauté de Communes de la Porte des Vosges Méridionales

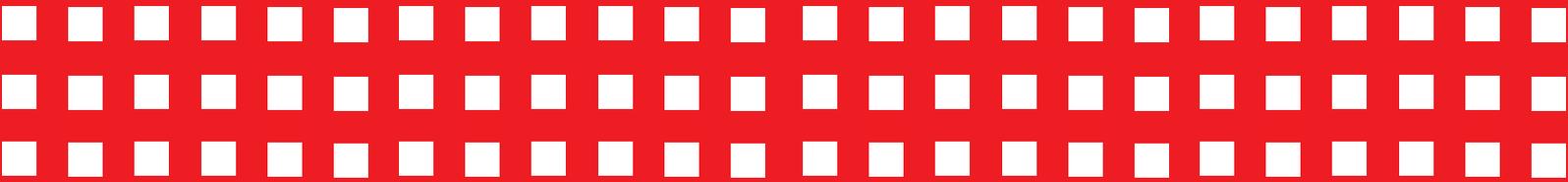


Développé par le Ministère de la Culture et la Villette, cet équipement, accessible gratuitement grâce à la Communauté de Communes de la Porte des Vosges Méridionales, vous propose des contenus culturels, ludiques et technologiques.

Pour la Micro-Folie des Vosges Secrètes, quatre modules ont été choisis : **musée numérique avec des tablettes, espace de réalité virtuelle avec des casques, bibliothèque composée de livres sur l'art et ludothèque rassemblant des jeux de société.**

La Micro-Folie vous accompagne dans vos projets pédagogiques et vous rencontre dans votre établissement avec le matériel nécessaire. Notre équipe dédiée à la Micro-Folie est à votre écoute.

LES ARTS VISUELS ET AUDIOVISUELS



Le portrait et l'autoportrait

La peinture impressionniste

Le manga

Le street art

Le cinéma

La photographie

En s'appuyant sur diverses œuvres allant de l'Antiquité à nos jours, nous vous proposons de découvrir les différents codes utilisés pour les portraits et autoportraits. La découverte de cette thématique met en valeur des portraits de personnages historiques, de Louis XIV à Sarah Bernhardt, ainsi que des portraits très célèbres comme celui de la Joconde.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 1 heure 30 minutes

- 40 minutes de présentation
- 30 minutes d'activités
- 15 min de quiz



Cycles 1, 2 et 3 (de 3 à 12 ans)

Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

MICRO-HISTOIRE

SÉANCE 1 : PORTRAIT

Cette présentation fait découvrir les différents types de portraits : d'apparat, en pied ou en buste. Plusieurs styles sont abordés, sans oublier la caricature.

SÉANCE 2 : L'AUTO PORTRAIT

Des séries d'autoportraits de peintres célèbres permettent d'apprécier l'effet du temps sur les physionomies. D'autres exemples montrent des artistes se mettant en scène dans leurs œuvres.

MICRO-ATELIER

ATELIER 1 : DESSIN + QUIZ

Il est proposé aux élèves de faire le portrait d'un camarade en utilisant les codes appris au cours de la séance. Le quiz permet de réviser les catégories de portraits et le vocabulaire mobilisé.

ATELIER 2 : DESSIN

Dans un premier dessin, les élèves peuvent inventer leur autoportrait de manière imaginaire. Dans un second dessin, ils peuvent dissimuler le personnage dans une composition plus vaste sous la forme d'un autoportrait discret.

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES



Johannes Vermeer,
La jeune fille à la perle, vers 1665
© Mauritshuis,
La Haye, Pays-Bas



Naoyo Kimura, *Pikachu d'après L'autoportrait au chapeau de feutre de Vincent Van Gogh*, 2023, © The Pokémon Company International, Pokémon / Nintendo / Creatures / GAME.



Vincent van Gogh,
Autoportrait au chapeau de feutre, 1887
© Musée Van Gogh,
Amsterdam, Fondation
Vincent van Gogh

Cette découverte de l'impressionnisme sera l'occasion d'interagir avec les élèves et leur permettre de s'exprimer sur ce qu'ils ressentent face à une œuvre. À la suite de ces échanges, plusieurs artistes emblématiques seront présentés ainsi que leur technique picturale et leurs œuvres.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 1 heure

- 20 minutes de présentation
- 40 minutes d'activité



Cycle 4 et lycée (de 10 à 99 ans)
Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

MICRO-HISTOIRE

Cette intervention propose d'en apprendre davantage sur l'un des mouvements artistiques qui a révolutionné l'histoire de l'art en France au XIX^e siècle, l'impressionnisme. Les artistes les plus marquants de ce courant seront mis à l'honneur et leurs œuvres les plus emblématiques seront l'objet d'explorations afin de comprendre les intentions créatrices de leurs auteurs. Dans notre sélection, retrouvez Claude Monet, Edgar Degas, Mary Cassatt, et bien d'autres, sans oublier Van Gogh.

MICRO-ATELIER

PEINDRE À LA MANIÈRE DES IMPRESSIONNISTES

Il est proposé aux élèves de réaliser une peinture de paysage impressionniste. Ils devront tout d'abord dessiner un croquis de paysage. Puis, avec de la peinture et en suivant les consignes, ils devront peindre par-dessus leur croquis, en appliquant plusieurs touches de couleurs différentes.

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES



Claude Monet, Impression soleil levant, 1872, 48 x 63 cm
© Musée Marmottan Monet, Paris



Vincent Van Gogh, La nuit étoilée, 1888, 73 x 92 cm
© Musée d'Orsay, Paris



Auguste Renoir, Le Déjeuner des canotiers, 1880, 130 x 173 cm
© Phillips Collection, Washington

Les mangas et les animés sont un genre à part entière qui est aujourd'hui très populaire dans le monde entier. Cette intervention propose de revenir aux origines de ce genre, d'apprendre auprès des premiers mangakas et de comprendre l'évolution du manga jusqu'à nos jours. Au programme, immersion dans l'art du manga, de la planche de dessin à l'animation et découverte des différents types de manga.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 1 heure

- 20 minutes de présentation
- 40 minutes d'activité



Cycle 3,4 et lycée (de 8 à 99 ans)

Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

POUR ALLER PLUS LOIN, DÉCOUVREZ LES MANGAS ET LA PROGRAMMATION DE LA MÉDIATHÈQUE INTERCOMMUNALE «LE CERCLE»

MICRO-HISTOIRE

L'intervention débutera par une remise en contexte du manga : ses origines, son pays natal et les premières œuvres de ce genre si particuliers. Par la suite, des images et des extraits illustreront l'explication du métier de mangaka et permettront d'aborder les différents types de manga : de l'isekai, au shojo en passant par le shonen.

MICRO-ATELIER

RÉALISER SA PROPRE PLANCHE DE MANGA

Pour créer leur planche de manga, les élèves devront choisir un type de manga présenté lors de la séance. Puis, ils réaliseront un croquis préalable à leur planche, qui exprimera de préférence une courte histoire. Enfin, ils utiliseront des feutres noirs pour affiner les traits des personnages et des décors de leurs planches, à la manière des mangakas.

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES



Hokusai, Les lutteurs de sumo, 1814
© BNF Département des estampes
et de la photographie



Eiichiro Oda, One piece,
1997
© Eichiro ODA / Glénat



Koyoharu Gotôge,
Demon Slayer, 2016
© Koyoharu Gotôge /
Panini Manga

Le Street Art est un type d'art beaucoup plus ancien que l'on ne le croit. En effet, des traces de graffiti ont été découvertes à Pompéi et daterait de l'Antiquité. Cette intervention est l'occasion d'aborder de nombreux aspects du Street Art, de ses origines à son évolution, en passant par les différents messages dont il est porteur.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 1 heure

- 20 minutes de présentation
- 40 minutes d'activité



Cycle 3,4 et lycée (de 8 à 99 ans)

Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

MICRO-HISTOIRE

Du graffiti à l'œuvre d'art, la séance débutera sur une remise en contexte de cet art urbain autrefois jugé illégal. À la suite de cela, des explications sur l'évolution du Street Art mèneront à des échanges à propos des revendications dont ce genre artistique est porteur. Au travers d'un large panel d'œuvres de Street Art, nous vous proposons de découvrir cet art si particulier, que l'on retrouve à présent dans des lieux dédiés, tels que des musées.

MICRO-ATELIER

DEVENIR UN APPRENTI GRAPHEUR

Soit en intermède, soit avant l'atelier, il est prévu temps de discussion concernant le choix des lieux et des supports pour graffer et abordant la question de l'illégalité et des autorisations éventuelles à obtenir pour graffer dans l'espace public.

Il est proposé aux élèves de s'exercer à la bombe de peinture lors de cette activité. Selon le projet et l'espace dédié, les élèves pourront essayer différentes couleurs et motifs, voire l'emploi de pochoirs, sur un support adapté.

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES



Thoma Vuille, Monsieur Chat, Marseille, 2017
© marseille-online.com



Nacle, Mur#29, 2022
© Le mur, Epinal



Banksy, La petite fille au ballon, 2002
© Dominic Robinson

De l'invention des frères Lumière en 1895 aux films d'animation actuels, des blockbusters aux films d'auteurs, le cinéma offre un vaste champ d'expression audiovisuelle et technique. Le septième art permet aux artistes, aux réalisateurs de s'exprimer de manière sensorielle et de nous impliquer dans l'histoire visible à l'écran.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 2 heures

- 30 minutes de présentation
- 90 minutes d'activité



Cycle 3,4 et lycée (de 8 à 99 ans)

Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

MICRO-HISTOIRE

Le cinéma sera présenté sous trois aspects : l'histoire du cinéma et ses techniques, le décryptage des codes cinématographiques et les secrets de création de films d'animation. Les frères Lumière, Georges Méliès, Steven Spielberg, Buster Keaton, Charlie Chaplin, Tim Burton, Miyazaki seront rassemblés dans cette présentation qui fera comprendre comment chacun d'entre eux a influencé les techniques et la force de l'art cinématographique.

MICRO-ATELIER

DEVENIR UN APPRENTI RÉALISATEUR

Il est proposé aux participants de créer un storyboard, puis un film d'animation avec la technique du stop-motion. Il s'agit d'un temps d'expérimentation et de test afin de favoriser les capacités d'observation et de créativité. Le matériel utilisé est le papier découpé, la pâte à modeler ou les capacités d'acteur des participants.

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES



Georges Méliès, Le voyage dans la Lune, 1902
© DR



Hayao Miyazaki, Nausicaä de la Vallée du Vent, 1984
© Studio Ghibli



James Cameron, Avatar, la voie de l'eau, 2022
© Walt Disney Compagny, France

Connue de tous aujourd'hui, cette technique de captation de l'image est apparue en 1839. Le mot photographie provient de deux mots d'origine grecque : le préfixe « photos » qui signifie « qui utilise la lumière » et le suffixe « graphie » qui signifient « qui écrit ». Cette technique permet aux artistes de développer leur propre style et de partager leur regard sur le monde.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 1 heure

- 20 minutes de présentation
- 40 minutes d'activité



Cycle 2,3,4 et lycée (de 6 à 99 ans)

Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

MICRO-HISTOIRE

L'HISTOIRE DE LA PHOTOGRAPHIE

Cette présentation part à la découverte de l'invention de la photographie. Du principe de camera obscura jusqu'à nos appareils photographiques actuels, cet incroyable procédé sera mis en lumière. De plus, les grandes photographies seront étudiées pour en découvrir leurs secrets.

MICRO-ATELIER

DEVENIR UN APPRENTI PHOTOGRAPHE

Il est proposé aux participants d'apprendre à cadrer selon les règles de composition et de cadrage. Il s'agit d'un temps d'expérimentation et de test afin de favoriser les capacités d'observation et de créativité.

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES



Copie améliorée de la première photo de Niépce à Le Gras (1826-1827) reproduction en négatif de la plaque originale, tirage retouché par Helmut Gernsheim

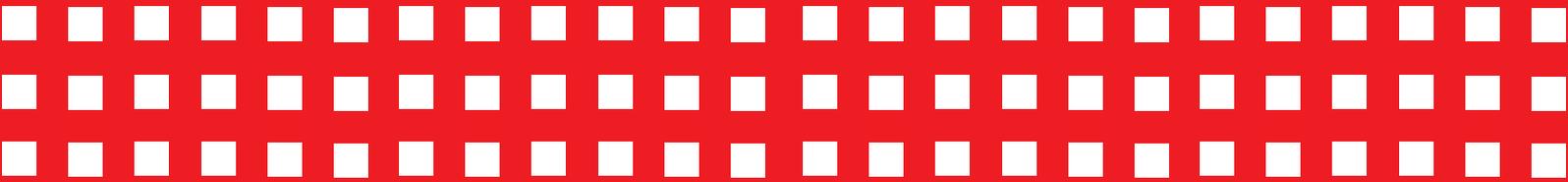


Steve McCurry, Afghan girl, diapositive, 1984
© National Geographic Magazine



Charles Clyde Ebbets, Lunch atop a Skyscraper, photographie, 1932
© CorbisCorporation

LA MUSIQUE



*Le musée de la musique
L'orgue*

La Cité de la musique - Philharmonie de Paris est fascinante : du studio de répétition à la salle de concert, de la médiathèque au musée de la musique, en passant par les expositions pour petits et grands et par les ateliers de création de podcasts. Ce pôle culturel est unique au monde !

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 1 heure

- 20 minutes de présentation
- 40 minutes d'activité



Cycle 2 et 3 (de 6 à 12 ans)

Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes souhaitées

MICRO-HISTOIRE

UN LIEU QUI FAIT DU BRUIT

Installé au cœur du parc de la Villette, le musée de la musique est un lieu à visiter ! Cette médiation se focalisera sur chaque étage du musée et, en particulier, sur le parcours permanent qui dévoile, pour chaque époque, une collection d'instruments. Certains sont très connus, d'autres sont des raretés qui ont marqué l'histoire de la musique.

MICRO-ATELIER

BLIND TEST ET CRÉATION MUSICALE

Les oreilles et le sens de l'écoute seront développés avec un blind test instrumental. Selon la taille du groupe de participants, il sera ensuite proposé une initiation à la composition musicale assistée (non pas par ordinateur mais par tablette) ainsi que la découverte d'un langage associant peinture, partition, message et couleurs.

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES ISSUES DU MUSÉE DE LA MUSIQUE



Fleuret, Epinette des Vosges, Le Val-d'Ajol, vers 1800, inv. E. 447
© J.M.Anglès



Jacobacci Frères, Guitare électrique modèle Super De Luxe, Paris 1958, inv. E.2000.3.1
© J.M.Anglès



Station d'informatique musicale 4X, Institut de recherche et coordination acoustique/musique, Paris, 1984, inv. E.996.29.1
© J.M.Anglès

UN INSTRUMENT MAGISTRAL, L'ORGUE

Organisé autour des orgues présents dans les églises des différentes communes de la CCPVM, ce temps de médiation comprend plusieurs aspects complémentaires. Il s'organise en partenariat avec le professeur d'orgue de l'école de musique intercommunale, Le Cube.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 2 heures environ

- 30 minutes par atelier
- 10 minutes pour les trajets intermédiaires



Cycle 2 et 3 (de 6 à 12 ans)

ORGANISATION GÉNÉRALE

La classe participante sera divisée en plusieurs groupes qui pratiqueront à tour de rôle les activités proposées. Les réservations se font en concertation avec la mairie, la paroisse, Le Cube et la Micro-Folie. L'interlocuteur des enseignants est la Micro-Folie.

POUR ALLER PLUS LOIN, DÉCOUVREZ L'ÉCOLE DE MUSIQUE INTERCOMMUNALE «LE CUBE»

MICRO-ATELIER #1

L'ORGUE GRANDEUR NATURE

Les participants découvriront les caractéristiques techniques d'un orgue, in situ, dans une église. Grâce à une démonstration par l'organiste et un temps d'écoute, ils s'imprégneront des sonorités particulières et étonnantes de cet instrument exceptionnel par bien des aspects.

MICRO-ATELIER #2

L'ORGUE DANS LES MUSIQUES DE FILMS

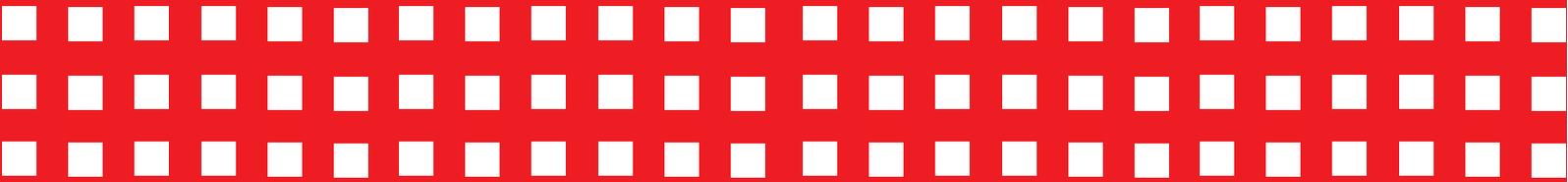
Grâce à l'équipement de la Micro-Folie, une séance d'écoute permettra de s'immerger dans différentes ambiances sonores. Après des séquences d'écoute, les participants devront mettre des mots sur leurs ressentis et associer des images aux sons. Ils découvriront ensuite les séquences de films qui sont accompagnés des musiques choisies.

MICRO-ATELIER #3

L'ORGUE, COMMENT CA MARCHE ?

De courtes séquences, suivies de quiz, révéleront les étapes de fabrication et les principes de fonctionnement d'un orgue. Cet instrument aux tessitures exceptionnelles n'aura plus de secrets pour vous !

LE CORPS HUMAIN



Les mains dans l'art
Le sport dans l'art
La représentation artistique du corps humain

Cette thématique est l'occasion d'une plongée dans l'histoire de l'art en découvrant des œuvres plus originales les unes que les autres ainsi que les volontés des artistes qui les ont créées. Au programme, certaines œuvres emblématiques incluant des mains : les empreintes dans les peintures rupestres, La Cène (1495) de Léonard de Vinci, La Joconde (1503), etc.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 1 h 20

- 40 min de présentation
- 30 min d'activité
- 10 min de quiz



Cycle 2 et 3 (de 6 à 12 ans)

Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

MICRO-HISTOIRE

Séance 1 : Les mains dans les arts graphiques

Une méthode simple sera présentée aux élèves dans le but de les initier à l'analyse des œuvres. Ils pourront ainsi s'interroger sur l'art, les techniques et apporter leurs propres hypothèses sur les œuvres. Pour cela, ils devront se poser six questions lorsqu'ils sont face à une œuvre : Quoi ? Qui ? Où ? Quand ? Comment ? Pourquoi ?

Séance 2 : Les mains dans l'art en relief

Les élèves pourront découvrir des œuvres de Rodin ainsi que La Vénus de Milo. Ils devront s'interroger sur la manière dont les mains sont représentées ou pourquoi celles-ci sont absentes. Différentes techniques seront également étudiées. Par exemple, le bodypainting.

MICRO-ATELIER

ATELIER 1 : J'APPRENDS À DESSINER UNE MAIN

Grâce à plusieurs méthodes de dessin, les élèves vont apprendre à dessiner leur main. Pour cela, ils devront observer leurs mains puis essayer de la redessiner seul ou en utilisant des formes géométriques.

ATELIER 1 : JE RÉALISE MA PROPRE MAIN EN ARGILE

Pour cette activité, nous proposons aux élèves de s'exercer à la sculpture en essayant de réaliser leurs mains en argile. Pour cela, nous apporterons le matériel nécessaire ainsi que le support.

ATELIER 2 : JE RÉALISE MA PROPRE PEINTURE RUPESTRE

Cette activité propose aux élèves de réaliser des empreintes de main sur un support de votre choix, à la manière des hommes préhistoriques.

ATELIER 2 : J'APPRENDS LA LANGUE DES SIGNES

Les élèves pourront apprendre plusieurs signes afin de s'exprimer avec leurs mains. Puis en binôme, les élèves devront essayer de faire deviner ce qu'ils expriment à leurs camarades afin de s'entraîner à la langue des signes.

L'équipe de médiation de la Rmn-Grand Palais offre un kit pédagogique pour la Micro-Folie. Ce kit regroupe différentes activités physiques et sportives pensées avec l'aide d'une conseillère pédagogique EPS, Déborah Sarfati, également chargée de mission « Génération 2024 ».

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée totale : 1 heure

- 15 minutes de présentation
- 45 minutes d'activités



Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

MICRO-HISTOIRE

Grâce à une sélection d'œuvres, la représentation des athlètes dans l'art sera évoquée. Les œuvres datant de l'Antiquité permettront de présenter l'histoire des compétitions sportives et, notamment, de la naissance des Jeux Olympiques et de ses valeurs. Un quiz final permettra d'identifier les sports et leurs caractéristiques.

MICRO-ATELIER

ATELIER 1 : JEU DE MIME

Il s'agit d'un jeu de rôle d'imitation gestuelle. À partir d'une sélection de 20 gestes sportifs représentés dans l'art, les joueurs vont se mettre en scène à travers un jeu de rôle, un mime.

ATELIER 2 : DÉFIS SPORTIFS

Un élève sélectionne une carte correspondant à un défi sportif qui doit être accompli par l'ensemble du groupe. Il choisit le niveau de difficulté lié au défi sportif.

ATELIER 3 : TIME'S UP EN RÉALITÉ VIRTUELLE

Sans parler les élèves doivent faire deviner au reste du groupe différents sports en dessinant en 360° avec le casque de réalité virtuelle retransmis sur l'écran géant pour le reste du groupe.

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES



Rufino Tamayo
(1899- 1991)
Athlète, 1930 - Musée
d'Art Moderne de Mexico
© Micro-Folie



El Opeño, Jacona, État de Michoacan - 1500
à 1200 av. J.-C. Céramique polychrome - 11.5
x 6 x 3.4 cm Musée d'Anthropologie
Archivo Digital de las Colecciones del Museo
Nacional de Antropología, INAH



Edgar Degas, La classe de
danse, Entre 1871 et 1874
Musées d'Orsay et de l'Orangerie
crédits © RMN-Grand Palais (Musée
d'Orsay) / Hervé Lewandowski

La représentation du corps humain peut être liée à des enjeux scientifiques, artistiques, historiques, sociétaux. Il est important de prendre connaissance de ses représentations à travers les âges pour mieux comprendre les représentations actuelles.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 1 heure

- 20 minutes de présentation
- 40 minutes d'activité



Cycle 2, 3, 4 (de 6 à 15 ans)

Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

MICRO-HISTOIRE

La représentation du corps humain à travers les époques sera expliquée grâce à une sélection d'œuvres d'art. Les œuvres sont choisies pour être représentatives des problématiques propres à chaque période de notre histoire. En effet, de la préhistoire à l'époque contemporaine, le corps et son anatomie ont été pour l'homme un sujet inépuisable d'exploration et de création artistique. La vision du corps dans l'art permet d'interroger les mentalités, les valeurs et les croyances propres à différentes civilisations et époques.

MICRO-ATELIER

ATELIER 1 : LE CORPS EN MOUVEMENT !

Keith Haring, à travers ses œuvres et sa représentation du corps simplifiée permet une grande liberté aux enfants : celle d'ajouter de la couleur pour faire vivre ses dessins !

ATELIER 2 : LES ÉMOTIONS

Au travers d'un dessin, les élèves devront imaginer un visage et un décor qui représente leurs émotions comme le faisait les peintres à l'époque romantique.

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES



Myron, Discobole
Lacelotti (460 av. J-C),
marbre et bronze,
© Museo nazionale, Rome

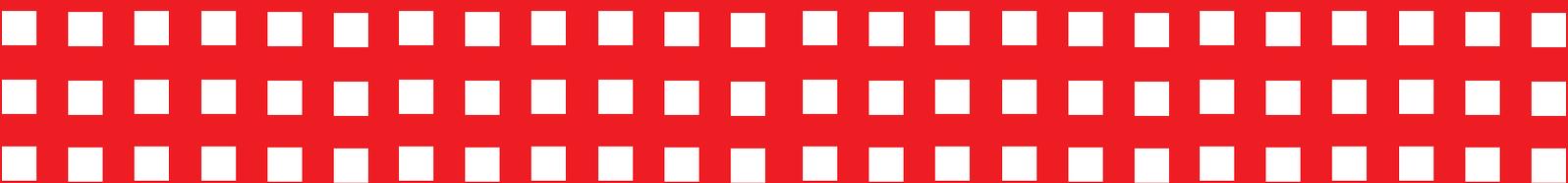


Caspar David Friedrich, Le
Voyageur contemplant une
mer de nuages, huile sur
toile, 1818
Kunsthalle de Hambourg
© Micro-Folie



L'homme de Lascaux, paléolithique
supérieur, dessin, grotte de Lascaux
© Ministère de la Culture, 2007

LA NATURE



Le land art
Les cinq sens
L'univers maritime

Avec ses règles spécifiques, le Land Art, est un courant de l'art contemporain qui sort du carcan des musées. Pour leurs créations, les artistes utilisent des matériaux puisés dans la nature et y exposent leurs œuvres. Ce sujet met en valeur la démarche artistique et personnelle de quelques artistes, dans un dynamique de retour à la nature.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 1 heure

- 30 minutes de présentation
- 15 minutes de quiz
- 45 minutes d'activité



Cycle 1 (de 3 à 5 ans)

Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

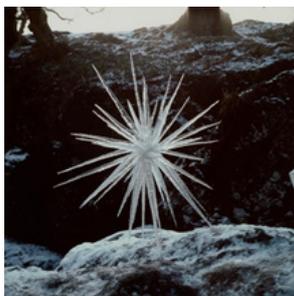
MICRO-HISTOIRE

Notre présentation vous fait découvrir les motivations et les créations des artistes voulant se rapprocher de la nature, en analysant leurs œuvres ainsi que des monuments ayant précédé le mouvement.

MICRO-ATELIER

Nous proposons aux élèves de sortir et d'explorer un terrain afin de collecter des éléments naturels. Dans un second temps, ils pourront les assembler pour créer des personnages ou des animaux à la manière du Land Art.

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES



Andy Goldsworthy, Screen, glace, 1988



Robert Smithson, Spiral Jetty, pierre, 1970



Nils Udo, La mousse II, végétaux, 2015

A LA RECHERCHE DES CINQ SENS

Cette intervention vous propose d'analyser un ensemble d'œuvres d'arts variées afin de déterminer les sens qui sont impliqués directement ou indirectement dans ces œuvres. De la préhistoire à nos jours, les sens cachés derrière les œuvres pourraient vous surprendre. À la clé, des anecdotes sur les œuvres animeront une partie de la séance.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 1 heure

- 20 minutes de présentation
- 40 minutes d'activité



Cycle 1, 2 (de 3 à 8 ans)

Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

MICRO-HISTOIRE

Cette séance sera l'occasion d'échanger avec les élèves et de leur faire deviner les sens cachés derrière une vingtaine d'œuvres. Chaque œuvre sera brièvement expliquée pour permettre de mieux comprendre son contexte de production, sa signification et sa portée.

MICRO-ATELIER

ATELIER 1 : J'EXPÉRIMENTE L'ART RUPESTRE

Pour cette activité, nous proposons aux élèves de réaliser l'empreinte de leur main sur un support, à la manière des préhistoriques. Pour cela, ils seront munis de gants, de coton et de peinture, et pourront réaliser une œuvre collective.

ATELIER 2 : LES 5 SENS EN DESSIN

Au travers d'un dessin, les élèves devront imaginer une scène, un objet ou un animal qui impliquerait au moins 3 sens de leur choix.

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES



Mains négatives,
pigments naturels,
-30 000 av.JC, Bornéo,
grotte ornée de Gua Tewet



Tapisserie de la dame à la
Licorne, tapisserie, fin XV^e -
début XVI^e siècle
Paris, musée de Cluny GAME.
© RMN



Caravage, Le joueur de luth,
huile sur toile, 1595-1596
© musée de l'Ermitage,
Saint Pétersbourg

L'univers marin est fascinant ! Nous proposons une plongée dans les océans au travers de ses différents aspects, en commençant par une explication d'œuvres d'art en lien avec ce sujet. Suit une découverte des mythes et des légendes de ce milieu unique. La séance se terminera par une exploration des fonds marins à la recherche de trois musées immergés et de leurs œuvres uniques. Cette dernière explication sera l'occasion d'apporter des notions d'écologie auprès de la classe.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 1 heure

- 20 minutes de présentation
- 40 minutes d'activité



Cycle 2,3,4 (de 6 à 14 ans)

Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

MICRO-HISTOIRE

L'océan est un vaste milieu qui a toujours inspiré les artistes. C'est au travers d'amphores peintes, de sculptures et de célèbres tableaux que la dangerosité de l'océan et la fascination qu'il nous inspire sera abordée. La Grande Vague d'Hokusai sera abordée et introduira les mystères de l'océan pour laisser place aux sirènes, krakens et léviathans. La protection des océans sera également abordé au travers de musées sous-marins, notamment à travers l'exemple de l'écomusée de Cannes.

MICRO-ATELIER

ATELIER 1 : CRÉER UN MONSTRE MARIN

Grâce aux exemples vus lors de la présentation et à l'aide d'argile autodurcissante, les enfants pourront inventer leurs propres monstres marins défendant le fond des océans et inspirant les mythes et les légendes.

ATELIER 2 : PLONGER AVEC LES DAUPHINS EXPLORER L'OcéAN EN RÉALITÉ VIRTUELLE

Nous vous proposons une plongée dans la réalité virtuelle afin de découvrir le milieu marin de près et d'identifier les espèces dans leurs milieux naturels. Cette expérience en réalité virtuelle est destinée à sensibiliser les enfants sur l'importance de la préservation des océans.

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES



Hokusai, La grande vague de Kanagawa, 1830, 25,7 × 37,91 cm, New York, Metropolitan museum

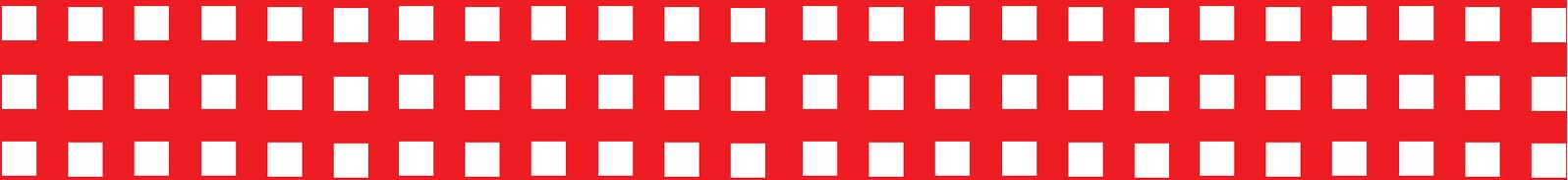


Écomusée de Cannes
© Jason de Caires Taylor
-2021



Amphore mycénien de style marin, 1500 av. JC
© Mark Cartwright

L'HISTOIRE



La mythologie grecque

La mythologie égyptienne

L'art durant l'antiquité

Le Moyen-Age aux multiples facettes

La Renaissance, une période d'effervescence créative

La peinture contemporaine

DES DIEUX, DES HÉROS ET LEURS EXPLOITS, LA MYTHOLOGIE GRECQUE

En s'appuyant sur les récits des héros et héroïnes grecs, nous vous proposons de découvrir la mythologie à travers des œuvres d'art créées durant l'Antiquité. Cette thématique sera illustrée grâce à des amphores peintes, des mosaïques ainsi que des sculptures.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 1 heure 30 minutes

- 40 minutes de présentation
- 30 minutes d'activités
- 15 min de quiz



Cycles 2, 3, 4 (de 6 à 15 ans)

Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

MICRO-HISTOIRE

Après une remise en contexte, les élèves seront amenés à tester leurs connaissances à propos de personnages de la mythologie grecque. Suivra une présentation de quelques œuvres d'art qui nous amènera à vous conter les légendes de ces héros et héroïnes dont les exploits inspirent encore aujourd'hui la culture et les films.

MICRO-ATELIER

ATELIER 1 : CRÉER UN DÉCOR D'AMPHORE

Sur un gabarit en papier de la forme d'une amphore, les enfants pourront imaginer une scène en s'appuyant sur les exemples vus dans l'exposé.

ATELIER 2 : MICRO-QUIZ

Ce temps d'échange permet de revoir le vocabulaire appris au cours de la séance, ainsi que les différents attributs des personnages étudiés.

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES



Hydra (520 av. J-C), 42 cm, amphore grecque, poterie, British Museum, Londres
© DR



Mosaïque de Thésée, 248 cm, Loigersfelder, Autriche
© Alamy Images



Détail d'un sarcophage romain, marbre, musée du Capitole, Rome
© Mark Cartwright

UN ÉTERNEL RECOMMENCEMENT, LA MYTHOLOGIE ÉGYPTIENNE

Au cours de cette séance, nous aborderons l'Égypte durant l'Antiquité. Cette intervention propose une introduction à l'art égyptien, ainsi qu'une remise en contexte de cette civilisation qui ne cesse de nous fasciner. Au programme, nous vous proposons une exploration, allant des pyramides au tombeau de Toutânkhamon, en passant par l'étude des hiéroglyphes.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 1 heure

- 30 minutes de présentation
- 30 minutes d'activités



Cycles 2, 3, 4 (de 6 à 15 ans)

Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

POUR ALLER PLUS LOIN, DÉCOUVREZ LES LIVRES ET LA PROGRAMMATION DE LA MÉDIATHÈQUE INTERCOMMUNALE «LE CERCLE»

MICRO-HISTOIRE

Après une contextualisation de l'Égypte antique et de son fonctionnement, les pyramides feront l'objet d'explications détaillées et serviront d'introduction à la mythologie égyptienne. Entre le Livre des morts et les dieux mi-humains mi-animaux, la légende d'Osiris sera contée et présentée à travers la peinture égyptienne. L'exploration des tombeaux des pharaons fera l'objet d'une seconde partie où seront révélés les mystères des hiéroglyphes.

MICRO-ATELIER

ATELIER 1 : J'APPRENDS À ÉCRIRE EN HIÉROGLYPHE

À l'aide d'un alphabet simplifié, les enfants pourront s'appliquer à écrire leur prénom en hiéroglyphe en utilisant des pinceaux et des couleurs employés par les scribes égyptiens.

ATELIER 2 : L'ÉGYPTE AUX 100 COMLOTS

En équipe, les enfants devront résoudre de nombreuses énigmes rédigées dans un livre interactif, afin d'élucider le complot qui sévit durant le règne d'un pharaon.

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES



Le tombeau de Néfertari
© Patrick Landmann/science Photo Library, 2018.



Masque funéraire du pharaon
Toutankhamon, © Kenneth Garrett, Nat
Geo Image Collection



Les pyramides de Gizeh et le Sphinx
© Alex Anton

Après avoir défini ce qu'est l'art et abordé les premières formes d'art qui ont émergé à la préhistoire, on propose d'étudier la statuaire, les vases grecs et la mosaïque sous le prisme de la mythologie comme forme d'inspiration. Une frise chronologique permet de se repérer tout au long de l'exposé.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 1 heure 30 minutes

- 40 minutes de présentation
- 30 minutes d'activités
- 15 min de quiz



Cycles 2, 3, 4 (de 6 à 15 ans)

Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

MICRO-HISTOIRE

Les héros grecs et leurs dieux sont mis à l'honneur. On observera leurs représentations, notamment sur des vases. La question de la statuaire sera abordée à travers l'exemple de la Vénus de Milo. La décoration des intérieurs antiques nous amène à aborder les techniques de la mosaïque et de la fresque, notamment à travers le célèbre exemple de Pompéi et de l'exemple local de Grand (Vosges).

MICRO-ATELIER

ATELIER 1 : Créer un décor d'amphore

Sur un gabarit en papier de la forme d'une amphore, les enfants pourront imaginer une scène en s'appuyant sur les exemples vus dans l'exposé.

ATELIER 2 : Micro-Quiz

Ce temps d'échange permet de revoir le vocabulaire appris au cours de la séance, ainsi que les différents attributs des personnages étudiés.

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES



Mosaïque de Grand, détail (panthère),
© Conseil départemental des Vosges



Hydrie, céramique à figures noires
attribuée au peintre AD, 520 av.
J-C, Londres, British Museum, inv.
1843,1103.49



La Victoire de Samothrace, 200
av. J-C, marbre, haut. 512 cm,
Paris, Musée du Louvre, inv. MA
2369 © RMN

À la suite de la séance sur l'Antiquité, nous vous proposons de découvrir le Moyen-Âge à travers différentes formes d'art : l'orfèvrerie, l'ivoirerie et la tapisserie. Nous mettrons à l'honneur la tapisserie de la Dame à la Licorne par sa signification mystérieuse et ses nombreux motifs empruntés à la faune et à la flore.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 1 heure 30 minutes

- 40 minutes de présentation
- 30 minutes d'activités
- 15 min de quiz



Cycles 2, 3, 4 (de 6 à 15 ans)

Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

MICRO-HISTOIRE

En introduction, une mise en contexte aidera à mieux situer et comprendre les œuvres qui seront étudiées au cours de la séance.

Les techniques de l'orfèvrerie, l'ivoirerie et la tapisserie seront expliquées : de la matière brute à l'œuvre.

La symbolique cachée derrière les motifs de La Dame à la Licorne fera l'objet d'un approfondissement.

MICRO-ATELIER

ATELIER 1 : Créer une tapisserie

Grâce à une planche de motifs tirés de la tapisserie de la Dame à la Licorne, les enfants pourront réinventer la scène en découpant et en organisant leur propre composition qu'ils coloreront ensuite.

ATELIER 2 : Micro-quiz + Où est la Dame ?

Le quiz permet de réviser les termes appris, les spécificités des matériaux utilisés : ivoire, textile, pierres précieuses, etc.

La séquence 'Où est la Dame ?' sera une variation d'après le célèbre jeu 'Où est Charlie ?'

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES



Couronne-reliquaire dite de Liège, 2e moitié du XIIIe siècle, Paris, Musée du Louvre, inv. OA 9445, © 1999 RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Martine Beck-Coppola



Vase de porphyre : « Aigle de Suger », avant 1147, Paris, Musée du Louvre, inv. MR 422, © 2021 RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Stéphane Maréchal



Pendentif : dragon ailé, XVIe siècle, Espagne, Paris, Musée du Louvre, inv. OA 2944, © 2021 RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Stéphane Maréchal

LA RENAISSANCE, UNE PÉRIODE D'EFFERVESCENCE CRÉATIVE

La redécouverte des œuvres antiques a permis un renouveau de l'art à la suite du Moyen-Âge. C'est cette période que nous étudierons à travers les grands maîtres de la Renaissance et l'invention de la perspective. Au programme : Michel-Ange, Raphaël, Léonard de Vinci et Donatello.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée : 1 heure 30 minutes

- 40 minutes de présentation
- 30 minutes d'activités
- 15 min de quiz



Cycles 2, 3, 4 (de 6 à 15 ans)

Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

MICRO-HISTOIRE

L'explication du contexte artistique de cette époque, nous permettra de plonger au cœur de l'Italie pour découvrir l'invention de la perspective. Nous nous aventurerons le long de la Loire, pour observer l'architecture qui découle des goûts artistiques de cette époque. Les grands maîtres furent épaulés par d'autres artistes moins connus et tout aussi fascinants.

MICRO-ATELIER

ATELIER 1 : Trace ton château

Les élèves pourront s'entraîner à la perspective à partir de prétracés réalisés par nos soins. Au programme : perspective cavalière, perspective à un point de fuite, perspective à deux points de fuite.

ATELIER 2 : Micro-Quiz

Le quiz permet de réviser les termes appris, les différentes méthodes artistiques et les notions acquises lors l'intervention.

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES



Artemisia Gentileschi, *Autoportrait, allégorie*, vers 1636-1639, huile sur toile, Londres, Château de Windsor, inv. RCIN 405551 © Royal Collection



[artiste inconnu], *La Cité Idéale*, huile sur panneau, 1480, Galleria Nazionale delle Marche, monastère Sainte-Claire d'Urbino, inv. 1990 D37



Château de Chenonceau, 1513, architecte Philibert Delorme

Au cours de cette séance, nous aborderons principalement la peinture française à partir du début du XIX^e siècle. Les principaux courants picturaux seront présentés avec leurs principes, leurs spécificités et leurs peintres emblématiques.

INFORMATIONS PRATIQUES



Durée totale : 1 heure 30 minutes

- 40 minutes de présentation
- 30 minutes d'activités
- 15 min de quiz



Cycles 2, 3, 4 (de 6 à 15 ans)

Les contenus proposés pourront être adaptés selon les attentes de l'enseignant et le niveau des élèves.

MICRO-HISTOIRE

Dans l'ordre chronologique et selon votre choix, nous expliquerons les spécificités de trois courants artistiques à travers des œuvres qui les illustrent le mieux. Avec, à la clef, des explications claires et précises pour mieux comprendre l'émergence de courants artistiques tels que le fauvisme, le cubisme ou le surréalisme.

MICRO-ATELIER

ATELIER 1 : Je fais un portrait stylé

Avec un prétracé de leur portrait ou d'une des œuvres, les élèves devront utiliser les caractéristiques trois styles artistiques (au choix) pour réaliser leurs dessins.

ATELIER 2 : Quiz final

Le quiz permet de réviser les termes appris, les différents styles artistiques et les notions acquises lors l'intervention.

EXEMPLES D'ŒUVRES ANALYSÉES



Salvador Dalí, *La Persistance de la mémoire*, 1931, huile sur toile, New York, Museum of Modern Art, inv. 162.1934, 162.1934.0



Pablo Picasso, *Portrait of Dora Maar*, 1937, huile sur toile, 92 x 65 cm, Paris, Musée national Picasso, inv. MP158 © RMN-Grand Palais (Musée national Picasso-Paris) / Mathieu Rabeau, © Succession Picasso 2020



Claude Monet, *Impression soleil levant*, 1872-1873, huile sur toile, Paris, musée Marmottan Monet, inv. 4014, © RMN-Grand Palais / Droits réservés / DR

LES MODALITÉS



Pour des raisons d'organisation, les réservations sont à anticiper **un mois minimum** avant la date envisagée de l'intervention.

Afin de garantir, entre les différentes demandes, une répartition équitable sur tout le territoire de la CCPVM, l'équipe Micro-Folie interviendra selon ses priorités et disponibilités.



Les interventions pédagogiques sont **gratuites**.

POUR RÉSERVER



micro.folie@ccpvm.fr



06 17 20 69 43



universcience



VOSGES SECRÈTES
la Communauté de Communes de
la Porte des Vosges Méridionales

arte

soutient les Micro-Folies et y propose une sélection de ses programmes pour VR et tablettes



POUR EN SAVOIR PLUS

Communauté de Communes de la
Porte des Vosges Méridionales
4 rue des Grands Moulins
88200 Saint-Étienne-lès-Remiremont

micro-folie@ccpvm.fr
06 17 20 69 43

Plus d'infos sur www.ccpvm.fr



@microfolie.vosgessecrètes



Micro-Folie Vosges Secrètes