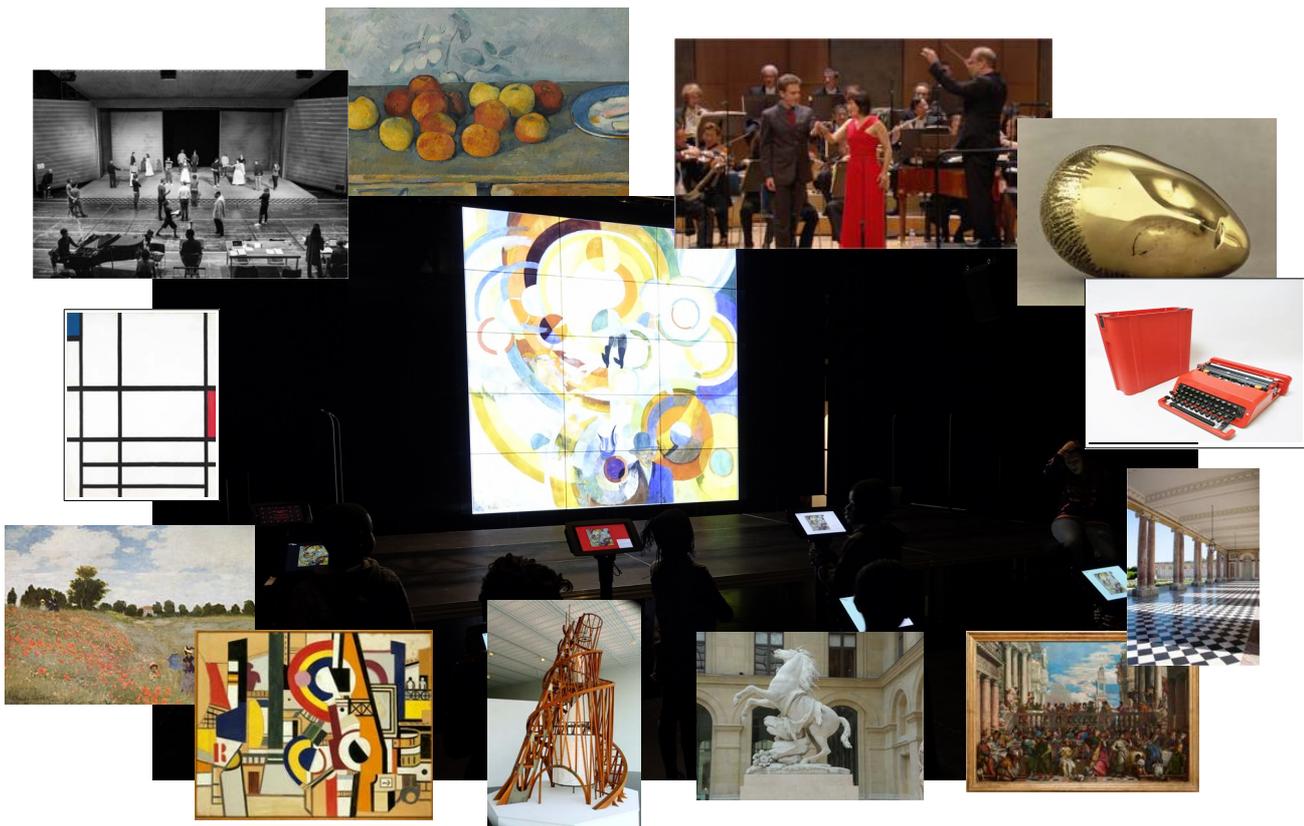




# Un Musée Numérique clé en main



Ce document a pour but de permettre à chaque enseignant, de découvrir la Micro-Folie et son Musée numérique, afin de s'y rendre.

Il n'est pas facile de s'emparer d'un outils numérique inconnu, c'est pourquoi ce document vous permet de vous familiariser (avec l'aide d'un tutoriel), avec l'aspect technique et pratique d'utilisation du Musée numérique.

📦 Le Musée numérique, c'est quoi ?

📦 La technique

- réserver et créer sa playlist
- utiliser l'outil numérique le jour de votre venue

📦 La pratique

- les utilisations possibles
- Playlists et fiches pratiques thématiques

## **Le Musée numérique, c'est quoi ?**

La Micro-Folie dispose de plusieurs espaces :

- un Musée numérique / espace scénique
- un espace jeux et lecture
- une Fab Lab : atelier de fabrication numérique

Le Musée numérique comprend **1286 œuvres de 72 Musées partenaires et réparties en 6 collections :**

- **Collection 1 et 2 :** Chefs d'œuvre des grandes institutions culturelles nationales (Centre Pompidou, Château de Versailles, Cité de la Musique – Philharmonie de Paris, Festival d'Avignon, Institut du monde arabe, Musée du Louvre, Musée du Louvre – Lens, Musée national Picasso – Paris, Musée d'Orsay, Musée du Quai Branly Jacques Chirac, Opéra de Paris, RMN – Grand Palais et Universcience).
- **Collection 3** (Japonisme)
- **Collection 4 :** Première collection régionale du Musée numérique dédiée à la région des Hauts-de-France réunissant 25 institutions dont le LaM – Lille Métropole Musée d'art moderne, d'art contemporain et d'art brut, le Forum antique de Bavay, musée archéologique du département du Nord et le MUDO – Musée de l'Oise.
- **Collection 5 :** Première collection internationale en partenariat avec l'Association des Résidences Royales Européennes. Réunissant 20 demeures, issues de 12 pays différents, la collection offre une plongée dans l'histoire des châteaux-musées les plus prestigieux d'Europe.
- **Collection 6 :** En partenariat avec deux des plus grands musées de Mexico : le Musée d'Art Moderne et le Musée d'Anthropologie, cette seconde collection internationale nous plonge dans l'histoire du Mexique et de ses chefs-d'œuvre.

**Un mode conférencier a été spécialement pensé pour les enseignants, leur permettant de contrôler toute l'interface du Musée numérique via une tablette numérique dite « maîtresse ».**

**Lors d'une visite, Il est possible d'accueillir 30 enfants maximum dans l'espace muséal : 15 tablettes sur supports, 30 chaises, soit 2 enfants par tablette.**

**Cependant, pour un meilleur échange avec les enfants, il est possible de former 2 groupes en effectuant une rotation suivant le projet que vous menez :**

- Musée numérique / fab Lab
- Musée numérique / jeux
- Musée numérique / exposition physique(s'il y en a une sur la structure lors de votre venue)

- Réserver et créer sa playlist

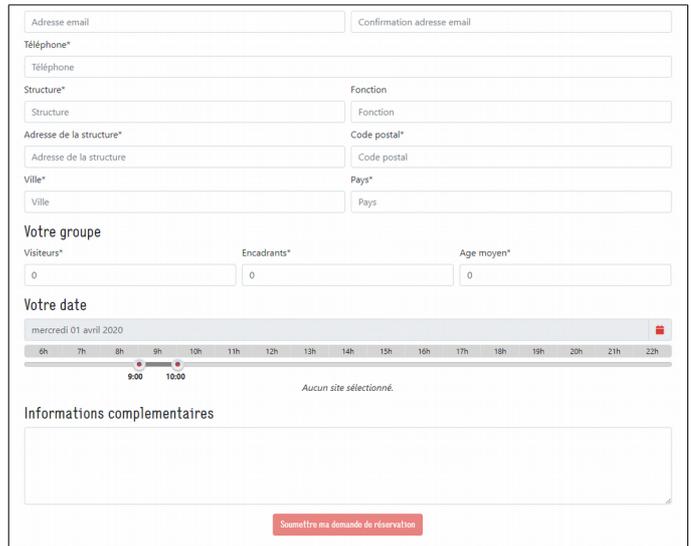
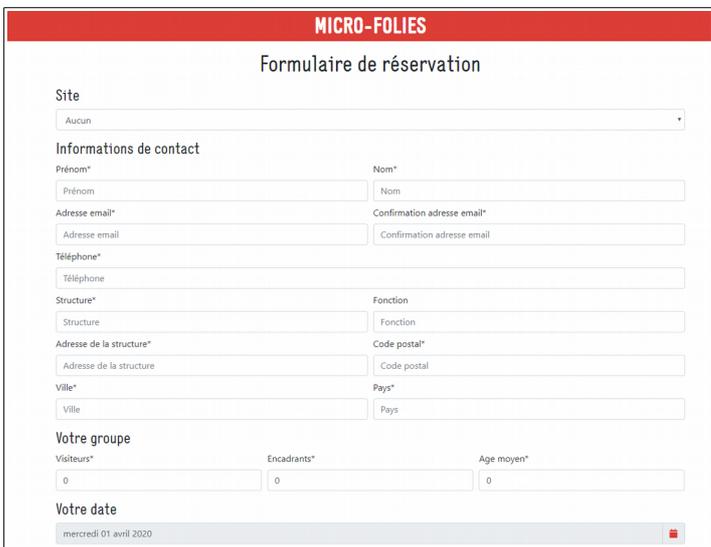
Pour réserver et créer sa playlist rendez-vous sur le site de la Micro-Folie  
<http://sevrans.micro-folies.com/>

Vous arrivez sur la page d'accueil du site internet de la Micro-Folie



Choisir en cliquant l'encadré « Musée numérique » et cliquez sur « réservez maintenant »

Un formulaire de réservation s'affiche. Veillez à bien remplir toutes les cases et bien sélectionner le site de Sevrans (la plate forme de réservation est commune à toutes les Micro-Folies).



Une fois ce formulaire correctement rempli, cliquez sur « Soumettre ma demande de réservation »

- ▶ Au vu des sollicitations scolaires que la Micro-Folie reçoit chaque année, il est fortement conseillé d'anticiper aux maximum vos réservations

**Vous recevez ensuite un mail indiquant que votre réservation est bien enregistrée et qu'elle est en attente de confirmation.**



**Une fois la playlist créée, elle est réutilisable autant de fois que nécessaire.**

**Si votre réservation est validée, vous recevez ensuite un autre mail attestant que votre réservation est validée, à conserver car il vous permet à tout moment de modifier votre playlist jusqu'au jour de votre visite. Vous avez également un récapitulatif de vos informations de réservation.**

▶ **Dans le cas contraire, vous recevrez un mail vous indiquant le motif de refus de votre playlist et des propositions de créneaux disponibles.**



**Cliquez sur l'encadré « Accéder à ma réservation »**

**Vous arrivez sur l'espace de création de playlist. Vous avez accès à toutes les œuvres présentées dans le musée numérique.**



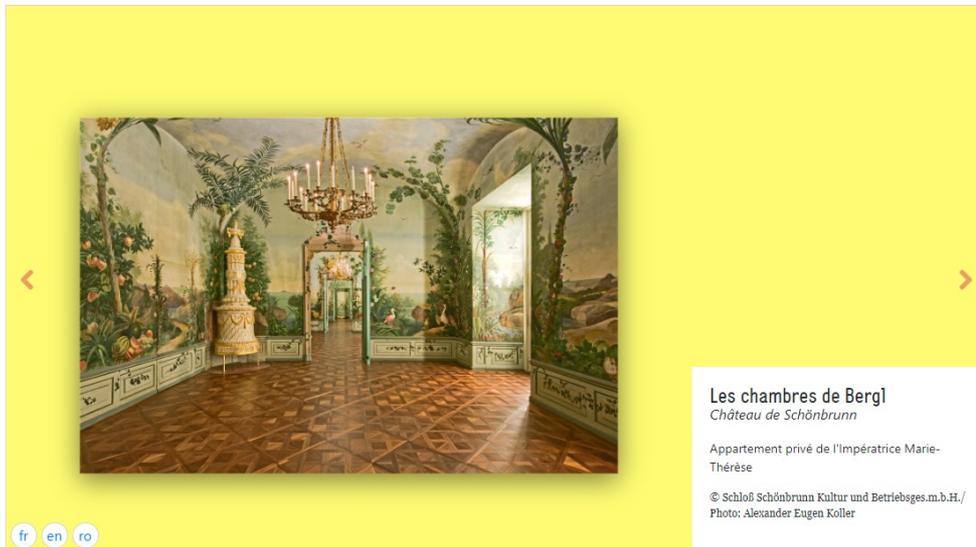
**Vous pouvez classer les œuvres par titres, artiste ou Musées.**

**Vous pouvez aussi utiliser le mode de recherche si vous cherchez une œuvre particulière**

Il suffit de cliquer sur une œuvre, elle s'affiche en dessous, vous permettant également de voir les contenus qui y sont associés. Cliquez ensuite sur « Ajouter » si l'œuvre vous intéresse.

L'arrivée de la mariée, tableau appartenant au « cycle » des noces	Martin van Meytens et son studio	Château de Schönbrunn	  <a href="#">Ajouter</a>
L'Enlèvement d'Hélène	Wilhelm Beyer	Château de Schönbrunn	  <a href="#">Ajouter</a>
L'impératrice Élisabeth de Wittelsbach,	Peinture à l'huile, anonyme	Château de Schönbrunn	  <a href="#">Ajouter</a>

← Les œuvres du Musée numérique



Les chambres de Bergl

Château de Schönbrunn

Appartement privé de l'impératrice Marie-Thérèse

© Schloß Schönbrunn Kultur und Betriebsges.m.b.H./  
Photo: Alexander Eugen Koller

fr en ro

Ma playlist Utilisez le glisser/déposer pour réorganiser

Titre	Artiste	Musée	  <a href="#">Retirer</a>
Le salon en noyer		Château de Schönbrunn	  <a href="#">Retirer</a>
Les chambres de Bergl		Château de Schönbrunn	  <a href="#">Retirer</a>

← « Ma playlist » les œuvres que vous avez sélectionnées.

Tant que vous n'avez pas enregistré votre playlist, vous pouvez ajouter ou retirer des œuvres pour modifier votre sélection.

Vous pouvez sélectionner autant d'œuvres que vous le souhaitez, il n'y a pas de limite quant au nombre d'œuvres choisies dans une playlist.

Ma playlist Utilisez le glisser/déposer pour réorganiser

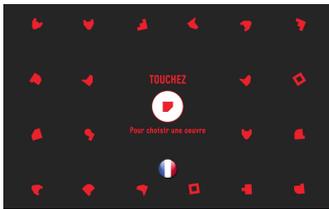
Titre	Artiste	Musée	  <a href="#">Retirer</a>
« Lucy » (Reproduction)		Institut National d'Anthropologie et d'Histoire – Musée d'Anthropologie	  <a href="#">Retirer</a>
Salon de Diane		Palais Royal de Venaria	  <a href="#">Retirer</a>
Aabri #7	Bruno Serralongue	Frac Grand Large — Hauts-de-france	  <a href="#">Retirer</a>
Achille contemplant le corps de Patrocle	Achille contemplant le corps de Patrocle	Musée de Soissons	  <a href="#">Retirer</a>
Achilles Mourning the Death of	Cy Twombly (1928, Lexington, America -	Pompidou	  <a href="#">Retirer</a>

[Enregistrer ma playlist](#)

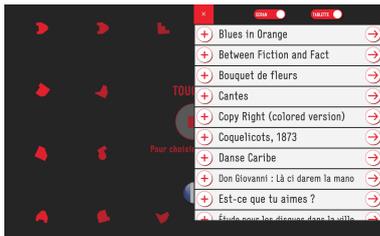
Une fois votre sélection d'œuvres terminée, n'oubliez pas d'enregistrer votre playlist.

- L'utilisation du Musée numérique le jour de votre visite.

Le jour de votre visite, une tablette « maîtresse » vous est confiée, elle vous permet de contrôler l'interface muséale (écran géant et tablettes sur pieds pour les enfants).

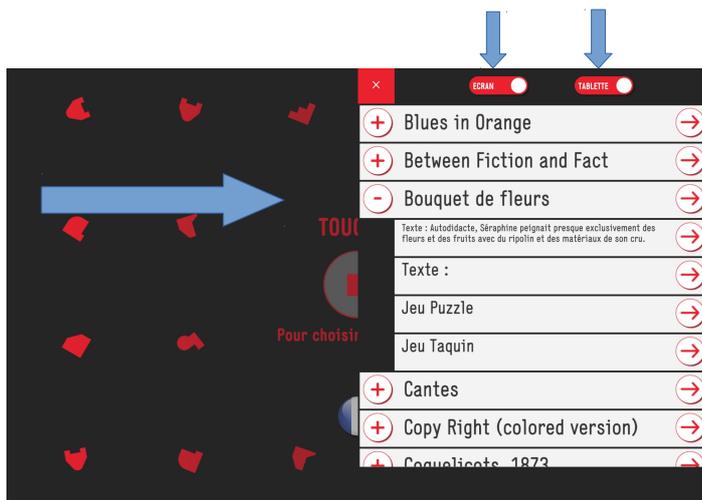


L'écran d'accueil lorsque la tablette vous est confiée. Cliquez sur l'écran pour accéder aux œuvres.



La liste de votre sélection apparaît

Les contenus peuvent être projetés sur les tablettes et sur le mur d'écrans séparément.



Appuyez sur la croix pour visualiser les contenus associés à cette œuvre.

Pour projeter l'œuvre ou un contenu associé, appuyez sur la flèche à droite de l'intitulé.

En cliquant sur la croix en haut à droite de l'œuvre, vous pouvez effectuer un zoom sur l'œuvre (sur le mur d'écran). Les enfants peuvent également le faire sur leur tablette.





## **La pratique**

- **Les utilisations possibles de l'espace muséal**

Le Musée numérique est un outils et un support que la Micro-Folie met à votre disposition, à vous d'imaginer comment l'utiliser au mieux et de mener la visite avec votre classe.

Nous vous proposons un accompagnement suivi, dans la préparation et l'organisation de vos visites.

### **Ce Musée numérique peut être utilisé de différentes manières :**

1. Permettre une passerelle avec les Musées Parisiens : Il est possible d'effectuer une visite muséale numérique en amont d'une visite au Musée ou après la visite au Musée. La Micro-Folie peut faciliter les visites avec les Musées partenaires, ainsi que le transport.
  2. Permettre de découvrir et travailler autours d'œuvres à travers l'outil numérique (très facile d'utilisation) : visite muséale simple sur une thématique ou une oeuvre
  3. C'est un support pour la mise en place d'ateliers divers (théâtre, expression scénique, musique, danse, spectacle vivant, cirque...) : visite muséale avec utilisation de l'espace scénique
  4. C'est un outils qui permet de mêler les disciplines et les espaces sur une thématique commune (Musée/Fab Lab, Musée/Jeux, Musée/scène...) : former des groupes et effectuer une rotation sur les différents espaces utilisés.
  5. La proposition muséale très éclectique permet d'aborder une diversité de thématiques (voir les playlists déjà créées et les fiches pratiques).
- ▶ Dès que vous souhaitez organiser une visite, n'hésitez pas à contacter la Micro-Folie. Une personne de l'équipe pourra vous accompagner dans la réflexion, la réalisation et l'organisation de votre visite.**

### **Contacts :**

**Accueil Micro-Folie :** 01.41.52.49.16 / [grp\\_micro\\_folie\\_sevran@ville-sevran.fr](mailto:grp_micro_folie_sevran@ville-sevran.fr)

**Phaudel Khebchi , directeur de la Micro-Folie:** [pkhebchi@ville-sevran.fr](mailto:pkhebchi@ville-sevran.fr) / 06.88.81.77.26

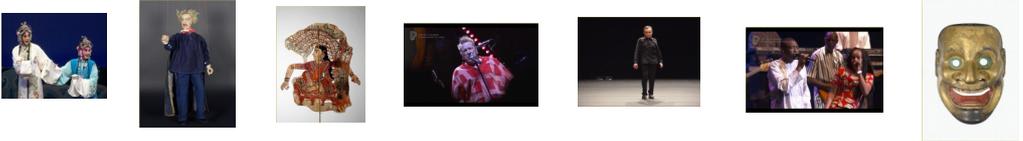
**Marine Auger, directrice adjointe/coordinatrice des publics :** [mauger@ville-sevran.fr](mailto:mauger@ville-sevran.fr) / 07.63.79.27.02

**Suleman Ayoub, fab manager :** [sayubpro@gmail.com](mailto:sayubpro@gmail.com)

- **Playlists et fiches pratiques thématiques**

**Les playlists et thématiques abordées depuis l'ouverture de la Micro-Folie avec des groupes scolaires et/ou autres :**

Thématiques de playlists	Quelques visuels par playlists
Formes et couleurs	
Le volume	
L'impressionnisme	
Nature en ville	
l'Objet dans l'art	
Le vivant*	
Le Street art	
Le Portrait	
Le théâtre*	

Le monde du travail*	
l'Autoportrait	
Les artistes Italiens	
Musique et instruments*	
Art et gastronomie	
Art ou pas art ?	
L'archéologie*	
Louis XIV, roi soleil à Versailles	
Les arts vivants*	

\* playlists contenant plus d'œuvres

**Si vous souhaitez utiliser une playlist déjà créée, il vous suffit de contacter la Micro-Folie. Une personne de l'équipe pourra vous fournir l'ensemble des visuels de la playlist, ainsi que les contenus associés aux œuvres.**

**La Micro-Folie vous propose des fiches pratiques d'utilisation du Musée numérique. Vous pouvez bien-sûr les utiliser et les adapter à vos besoins, objectifs, tranche d'âge... Les œuvres proposées ne sont que des suggestions et peuvent être modifiées.**

## ATELIER D'INITIATION THÉÂTRALE A PARTIR D'UNE ŒUVRE



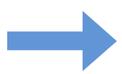
### *Réunion de trente-cinq têtes d'expression,*

Louis Léopold Boilly (1761-1845)

Huile sur bois, 1823-1825

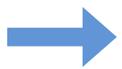
### 1. Découverte de l'œuvre

Aimez -vous ? Pourquoi ? Que voyez- vous ? Couleurs ? Formes ?



Faire parler les jeunes de leur ressentis et émotions face à l'œuvre.  
Approche sur les émotions

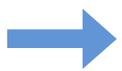
Qu'est-ce qu'une expression ? Émotion ? Lien expression / émotion



Trouver les expressions représentées : le rire, la tristesse, l'ironie, l'admiration...

### 2. Utiliser l'œuvre comme support pour initier au théâtre

Demander à chaque jeune de choisir une expression représentée dans l'œuvre et leur laisser quelques minutes pour se l'approprier. On peut laisser l'œuvre projetée en support.



**Petits jeux scéniques permettant d'assimiler les émotions et expressions ainsi que le corps et l'espace :**

**Les traversées :** Demander aux jeunes, chacun leur tour, d'exécuter une traversée sur scène dans l'expression choisi au préalable. Les spectateurs doivent ainsi deviner de quelle expression il s'agit.

**Les statues émotives :** Faire marcher les jeunes dans l'espace. Lorsque le médiateur tape dans les mains, les enfants s'arrêtent statiques dans une émotions, puis le signal donné, ils recommencent à marcher.

**Variante :** Associer une émotion à un chiffre. Lorsque le chiffre est annoncé, les enfants s'arrêtent statiques dans l'émotion correspondante.

**Influenceur/ influencé :** Demander aux jeunes de se mettre par deux en choisissant chacun une expression/émotion différente. Un enfant est choisi pour être l'influenceur, l'autre l'influencé. Le but de cet exercice est de passer d'une émotion à l'autre. L'influenceur doit ainsi à travers une petite histoire inventée, qu'ils auront défini avant, emmener son camarade dans son émotion.

A travers des petits jeux de ce type, il est possible d'aborder :

- la notion de corps et d'espace
- les déplacements
- le placement de la voix (intensité vocale)
- l'écoute
- l'entraide
- l'imagination et la créativité

### **3. L'improvisation et les émotions**

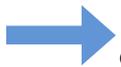
Séparer les jeunes en plusieurs groupes (idéalement 5/6 maximum).

Leur donner un thème (à la plage, dans l'avion, au supermarché...).

Les groupes d'enfants doivent alors inventer une scénette, toujours avec la notion d'expressions et émotions. Un temps leur est donné pour se concerter et imaginer leur scène (définition des rôles, émotions, histoires...).

Chaque groupe présente ensuite sa création aux autres.

Faire un retour à chaque fin de présentation avec les comédiens sur leur ressentis et les spectateurs sur la compréhension de l'histoire et des émotions présentées.



Pour aller plus loin, on peut écrire avec les enfants de petites scénettes à mettre en scène, ou commencer à travailler à partir de texte existants.

ATELIER DÉCOUVERTE DES INSTRUMENTS  
A PARTIR D'UNE SÉLECTION D'ŒUVRES

➔ **Savoir mettre des noms sur des instruments**



**Guitare**, fin XVIIIe siècle  
Jean-François Aldric  
(1765-1843)



**Viola d'amour** 1753  
Jean-Nicolas Lambert



**Quatuor palatin**  
Antonio Stradivari



**Accordéon polonais**  
XXe siècle



**Salle de musique**  
Palais de Sanssouci

Comment s'appelle ces instruments ? Ont-ils des différences / ressemblances ?

Quels sons font-ils ? Aigu / Grave ?

Comment se jouent-ils ? En quel matériau sont-ils fabriqués ?

Avez-vous déjà vu ou entendu ces instruments ? Dans quelle musique ou quel contexte ?

Quel instrument aimez-vous ? Pourquoi ?

Pourquoi trouve-t-on des instruments de musique dans des musées ?

➔ **Identifier des instruments de musique dans des œuvres d'art**



**Jeunes filles au piano**, vers 1892  
Auguste Renoir (1841-1919)



**Femme au tambourin**, 1925  
Pablo Picasso (1881-1973)



**Arlequin et Pierrot**, vers 1924  
André Derain (1880-1954)

Quels sont les instruments présents dans les œuvres ? Ces tableaux se ressemblent-ils ?

Sont-ils faits de la même manière ? Couleurs ? Formes ?

Lequel aimez-vous ? Pourquoi ?

Quel est le lien entre la peinture et la musique ?

Connaissez-vous d'autres instruments de musique ?

**Support complémentaire utilisable** : Mallette pédagogique RMN « L'objet dans l'art », catégorie musique : 1 histoire + 3 jeux + petite activité de fabrication d'un tambourin chinois.

## ATELIER INITIATION AU SON A PARTIR D'UNE SÉLECTION D'ŒUVRES

### 1. Approche sur le son

Qu'est ce qu'un son ? Qu'est ce qu'un bruit ?

Différence entre son et bruit ?

Comment fais-tu du son ? Comment se définit un son ? (intensité, hauteur, durée)

Peut-on faire du son avec n'importe quoi ?

Doit-on obligatoirement avoir des instruments de musique pour réaliser un son ?

### 2. Découverte et analyse de différents sons à partir d'une sélection d'œuvres musicales



*Etude en do mineur op 10 n°12*  
Frédéric Chopin



*Répons*,  
Pierre Boulez



*Champagne*,  
Jacques Higelin



*Crispy Bacon*  
Laurent Carter



*Nuages*,  
James Carter



*Danse Caribe*,  
Andrew Bird

➔ **Ecouter les différents sons présents dans chaque œuvre.**

Le son est-il doux ? Fort ? Aigu ? Grave ? Vite ? Lent ?

Ont-ils des ressemblances ? Différences ?

Les musiques entendues se ressemblent-elles ?

Reconnaissez-vous des styles de musiques différents ? (Classique, jazz...)

Quels autres styles de musique connaissez-vous ?

### 3. Produire des sons sans instruments de musique

Comment produire du son si je n'ai pas d'instruments de musique ?

Le corps et la voix sont-ils des instruments ?

Comment peut-on travailler des sons avec son corps et sa voix ? (échauffement vocal et corporel, percussion corporelle, onomatopées vocales, claquettes...).

 **On peut ensuite mettre en place de nombreux ateliers autour du son tels que :**

- Atelier vocal/ Chorale (échauffement, apprentissage d'une chanson et mise en scène par ex)
- Atelier Percussions corporelles
- Atelier bricolage de son à partir de matériaux et objets divers
- Atelier fabrication de petits instruments à partir d'objets de récupération (maracas, crécelle, tambourin, bâton de pluie...)
- Atelier rythmique

...

**Pour faire un lien avec le Fab Lab, on peut mettre en place un atelier de fabrication d'instruments de musique simple en 3D (flûte de pan, maracas, tambourin...).**

**Support complémentaire utilisable :** Mallette pédagogique RMN « L'objet dans l'art », catégorie musique : 1 histoire + 3 jeux + petite activité de fabrication d'un tambourin chinois.

## VISITE MUSEALE NUMERIQUE EN AMONT D'UNE VISITE AU MUSEE DU LOUVRE

### 1 . Les différentes œuvres du Musée du Louvre



Quels types d'expression plastique connaissez vous ?  
Quelle est la différence entre une sculpture et une peinture ? (notion de volume).  
Présentation du Musée du Louvre à travers les œuvres, architecture, pyramide...  
Quelles formes voyez-vous ? Couleurs ? Atmosphères ? Message ?  
Rapport entre œuvre et espace – grandeur – détails

➡ **L'idéal est de pouvoir visualiser les œuvres numérisées qui seront ensuite vues physiquement au Musée, afin d'aborder le lien entre l'œuvre matérielle et l'œuvre numérisée.**

**On peut demander aux enfants de choisir une œuvre parmi celles qui ont été présentées au sein du musée numérique, et de noter tout ce qui les marque (couleurs, formes, émotions, volumes...).**

### 2 . La visite au Musée

Demander aux enfants de se souvenir de ce qui a été dit sur les œuvres découvertes au sein du Musée numérique : détails, volumes, formes, couleurs, émotions...

Voyez-vous la même chose ? La même sensation ?  
Quelles différences voyez-vous ? Ressentez-vous ?  
Noter tout ce qui vous frappe, vous interpelle.  
Similitudes et différences

### 3 . Le retour du Musée

A la suite de la visite au Musée, on peut imaginer différents types de retours :

- Une visite muséale / atelier : Chaque enfant monte sur scène à son tour pour présenter l'œuvre qu'il a choisi lors de la première visite au Musée numérique : lien entre œuvre matérielle et numérisée, émotions, détails...
- En classe, chaque enfant s'approprie l'œuvre qu'il a choisi lors de la première visite au Musée numérique en en créant une autre à sa manière en format A4. Ces œuvres réalisées par les

enfants peuvent être numérisées et transférées sur des tee-shirt lors d'un atelier au sein du fab lab. Chaque enfant peut ensuite repartir avec son tee-shirt unique et personnalisé avec son œuvre.

 **Nécessite 1 séance au sein du fab lab**

- Un atelier 3D : Les enfants peuvent bénéficier d'une initiation à la modélisation 3D en essayant de recréer la Pyramide du Louvre. Chaque enfant repart ensuite avec sa pyramide imprimée en 3D

 **Nécessite 2 séances au sein du fab lab**

## FORMES ET COULEURS

### 1 . La visite muséale – Découvrir des œuvres à travers les formes et les couleurs



Que voyez- vous ? Quelles formes ? Quelles couleurs ?  
Connaissez vous les couleurs primaires ? Les mélanges de couleurs ?  
Que représente l'oeuvre ?  
Comment sont les couleurs ? Vives, pastels, estompées...

### 2 . Pour aller plus loin : manipulation avec les jeux

En plus des puzzles intégrés au sein du Musée numérique, la Micro-Folie dispose de nombreux de société à destination des enfants. Sur une thématique telle que les formes et les couleurs, plusieurs jeux sont parfaitement adaptés :

- sudo couleur : sur la base du sudoku mais avec des couleurs au lieu des chiffres
- Mini mémo « A poids et à rayure au Musée d'Orsay » : mémoire autour des formes et des couleurs
- mémoire des peintres : mémoire autour des peintres et des leur oeuvres
- Katamino :jeux géant en bois, inspiré du téttris
- Puissance 4 géant
- Bubbles
- Dobble

### 3 . Pour aller encore plus loin : atelier fab lab

Après avoir découvert les œuvres et abordé d'avantage la notion des formes et des couleurs au sein du Musée numérique, les enfants peuvent réaliser une œuvre sur tablette numérique au sein du fab lab.

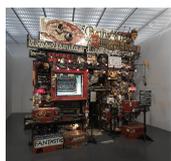
Sur une prochaine séances, ces œuvres peuvent être numérisées et floquées sur des tee-shirts. Chaque enfant peut ainsi repartir avec un tee-shirt personnalisée de son œuvre.

➡ **Nécessite 2 séance au sein du fab lab**

## FICHE PRATIQUE – Visite muséale / débat + ateliers

# ART OU PAS ART ?

### 1 . Visite muséale / débat



**Projeter chacune des œuvre les unes après les autres et initier un débat sur chacune d'elle.**

Est- ce de l'art ?

Chacun doit donner son avis avec un argument.

Pourquoi appelle t-on cela de l'art ?

Y-a-t-il un message derrière ces œuvres ? Lequel ? Pourquoi ?

### 2 . Atelier en équipe

Former deux équipes , une équipe « c'est de l'art » et une équipe « ce n'est pas de l'art ».

Après les différents échanges qu'il y a eu autour de chacune des œuvres, chaque équipe tire au sort une œuvre et doit préparer en quelques minutes un argumentaire pour convaincre son public.

Le temps de préparation des équipes est déterminé par celui qui mène et encadre l'atelier.

Il y a donc un travail de réflexion en équipe, d'écriture et bien sur de présentation et diction pour convaincre l'assemblée.

### 3 . La présentation

Après quelques minutes de préparation, chaque équipe va présenter son argumentaire :

- Soit une personne de l'équipe est désignée pour présenter au nom de l'équipe
- soit la présentation est faite par l'équipe entière, chacun à tour de rôle

La présentation est libre, chaque équipe à la possibilité de présenter son argumentaire de la manière qu'elle le souhaite en utilisant toutes les moyens d'expressions qu'elle veut. L'important est de convaincre.

Des que les présentations sont terminées et si le temps le permet, on mélange les équipes et on recommence avec de nouvelles œuvres.

➡ En fin de séance, on fait un petit retour : ce qui a plu, déplu, les points positifs et négatifs pour chacun, les choses à améliorer, les souhaits de chacun face à cet atelier, les déclics, émotions, freins....

#### 4 . Pour aller plus loin : création personnelle

A la suite de cette séance et en fonction des différents retours, on peut demander aux jeunes de réaliser leur propre œuvre à partir de ce qu'il ont échangé, vu, découvert lors de la visite/débat au sein du Musée numérique.

L'œuvre est totalement libre, inspirée d'une autre œuvre, à partir d'un objet, c'est comme on veut.

L'idée est que chaque enfant crée sa propre œuvre unique et puisse la présenter par la suite avec son intention d'artiste (de création, dénonciation, message...).

Il est possible ensuite d'organiser à nouveau une visite débat mais autour des œuvres qui ont été créées par les jeunes.

## ATELIER INITIATION EXPRESSION SCÉNIQUE A PARTIR DES ÉMOTIONS ET D'UNE SÉLECTION D'ŒUVRES

### 1 . Approche sur le terme d'expression

Qu'est ce qu'une expression ? De quelle verbe vient ce mot expression ?

Connaissez vous différents moyens de s'exprimer ?

A quoi sont liée les expressions ? (émotions)

Pourquoi y a il autant de moyens de s'exprimer ?

Que veut dire expression scénique ?

Quel type d'expression scénique connaissez vous ?

### 2 . Identifier un type d'expression scénique à partir d'œuvres



*Symphonie n°9*  
*Du Nouveau Monde,*  
Antonin Dvorak



*Oleg Tambulilingan,*  
Troupe du Ballet de Sebatu



*Afrika*  
Angélique Kido



*Le lac des cygnes*  
Rudolf Noureev



*Rigoletto, Opéra*  
Giuseppe Verdi



*Le roi Lear,*  
William Shakespeare,  
Mise en scène Olivier Py



*Danse Caribe,*  
Andrew Bird



*Antigone,* Sophocle  
Mise en scène Satoshi Miyagi

Lequel de ces moyens d'expression préférez vous ?

Pour chaque extrait, quels sont vos ressentis, émotions ?

Utilisez vous un de ces moyens d'expression dans votre vie quotidienne ?

### 3 . Jeux pratiques d'expression scénique



#### La variation des émotions

Les jeunes occupent l'espace et se déplacent. Quand le signal est donné, ils s'arrêtent. Une émotions leur est ensuite donné ainsi qu'un moyen d'expression. Lorsque le signal est à nouveau donné, chacun exprime son émotion selon la consigne.



#### Une émotion, un moyen d'expression

Demander à chacun de choisir une émotion. Puis un moyen d'expression (vocal, sonore, dansé, slamé, conté...). Ils peuvent se mettre à plusieurs si l'exercice semble trop difficile. Ils ont quelques minutes pour préparer un passage sur scène. Ils passent ensuite chacun leur tour en essayant de faire deviner l'émotion choisie à travers le moyen d'expression défini.

## Le jeu dans l'art

### De la visite muséale au jeu

#### 1. L'approche par la visite muséale



**Carreaux représentant des jeux d'enfants,**  
Cuisine de la communauté des sœurs de l'Hospice Comtesse  
XVIIIe siècle



**Joueurs de balle**  
El Openo 1500 à 1200 av J.C  
Céramique polychrome



**Le Tricheur à l'As de Carreau**  
Georges de La Tour  
1635, Huile sur toile



**Tableau de scores pour jeu de balle**  
650 ap J.C  
Etat de Mexico Andésite  
Stuc et pigments



**Jetons**  
Jeu de nain jaune et pièces en os teinté  
Eric Van Ees Beek



**Le ballon**  
Félix Vallotton  
1899, Huile sur carton collé sur bois

Présenter chaque œuvre et demander aux enfants quel est le point commun entre ces œuvres ? Quel type de jeux voit-on dans ses œuvres ? Quels jeux connaissent-ils ? Quels jeux aiment-ils ? Quelles œuvres préfèrent-ils ?  
Les faire parler un maximum sur les œuvres.

#### 2. Le jeu

La Micro-Folie dispose des mallettes pédagogiques de la RMN/Grand palais, permettant d'aborder plusieurs thématiques de manière ludique et de les croiser à travers les œuvres d'arts.



Le livret « *Objets de jeux* » et ses petits jeux permettent d'observer et d'identifier des jeux en les associant à des images ou à des dessins puis se fabriquer son propre jeu :

- **jeu n°1** : Les dominos des jouets, réaliser son jeu de dominos inspiré par les jouets et jeux représentés dans les œuvres
- **jeu n°2** : Deux par deux , retrouver les paires (memory)
- **jeu n°3** : Du dessin au tableau, associer le dessin au tableau correspondant
- **jeu n°4** : Du détails à l'oeuvre, retrouver l'origine de chaque vignette-détails et la replacer sur le tableau correspondant

La mallette vous est mise à disposition sur demande et il est également possible de venir prendre connaissance de la mallette avant votre venue avec la classe.

Chaque activité nécessite du petit matériel à prévoir et amener le jour de la venue avec la classe. Pour ces deux activités il est nécessaire d'avoir de quoi découper et colorier.

# L'archéologie

## Du jeu à la visite muséale

### 1. La Mallette pédagogique

La Micro-Folie dispose des mallettes pédagogiques de la RMN/Grand palais, permettant des approches ludiques sur plusieurs thématiques et de les croiser à travers les œuvres d'arts.

Le Livret « *L'archéologie du Portrait* » et ses petits jeux permettent de comprendre les origines de l'homme. Le plus souvent en faisant des fouilles, les archéologues trouvent des traces du passé, parmi lesquelles, les premiers portraits :

- **Jeu n°1** : les enfants échangent sur ce qu'ils savent de l'archéologie. Ensuite, ils fabriquent un puzzle à partir d'une œuvre puis font l'expérience de la reconstitution.
- **Jeu n°2** : les enfants découvrent les indices qui permettent de décoder une œuvre d'archéologie grâce à un jeu d'association. A partir de ce qu'ils ont appris, ils peuvent ensuite imaginer et dessiner l'endroit où vivaient les personnages représentés.



La mallette vous est mise à disposition sur demande et il est également possible de venir prendre connaissance de la mallette avant votre venue avec la classe.

Chaque activité nécessite du petit matériel à prévoir, à amener le jour de la venue avec la classe. Pour ces deux activités il est nécessaire d'avoir :

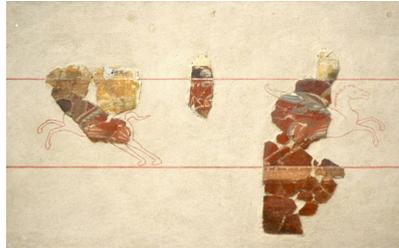
- 2 feuilles A4 par enfant
- de quoi découper
- de quoi coller
- de quoi dessiner

## 2. La visite muséale

- Des œuvres représentant différentes découvertes archéologiques : habitats, art, décoration, sculpture, objet.



**Forum romain et muraille du Bas Empire de Bavay**



**Décor de pégases**  
Fresque aux pégases  
Enduit peint, début IIe siècle  
après J.C



**Torse de satyre**  
Copie d'un modèle romain,  
Marbre  
IIe siècle après J.C



**Oenochoé**  
Céramique  
Pâte grise et couverte bleu-ardoise  
IIIe siècle après J.C



**Plaque de harnais**  
Alliage cuivreux, émail Paillart  
Ier siècle après J.C

- Des vidéos pour illustrer d'avantage le propos



**Autant en emporte le temps** – durée 15 min  
Mathieu Rolin  
Pôle d'archéologie interdépartementale Rhénan, Amopix,  
Universcience

Deux archéologues remontent le temps jusqu'à l'âge de fer dans ce qui semble être les reliquats d'un village gaulois disparu.



**Petite histoire de l'habitat** – durée 4,17 min  
Benjamin Gibeaux  
Universcience, La Main à la pâte

A quoi ressemblaient les premières habitations ? Comment ont-elles évolué depuis la préhistoire ?



**Nathalie Buchez, archéologue (série Qui cherche...cherche)** durée 2,30 min  
Jacques Mitsch  
Conception graphique : Gilles Pedoussaut  
Musique : Gilles Carles

Comment devient-on archéologue ? Et comment se spécialise-t-on dans l'étude des céramiques ? Réponse d'une femme passionnée...

## Les Expressions

### Un aller retour entre jeux et visite muséale

#### 1. L'approche par l'œuvre

Montrer cette œuvre aux enfants et leur demander ressentis et impressions, de manière à faire ressortir plusieurs mots : sentiments, émotions, expressions.



**Réunion de trente-cinq têtes d'expression,**  
Louis Léopold Boilly (1761-1845)  
Huile sur bois, 1823-1825

#### 2. La compréhension par le jeu

La Micro-Folie dispose des mallettes pédagogiques de la RMN/Grand palais, permettant d'aborder plusieurs thématiques de manière ludique et de les croiser à travers les œuvres d'arts.

Le livret « *Portrait d'expressions* » et ses petits jeux permettent de voir comment les artistes cherchent à représenter une image ressemblant au modèle, en souhaitant parfois d'avantage exprimer un caractère, une émotion ou un sentiment et de découvrir la manière dont un artiste peut représenter les expressions :

- **Jeu n°1** : les enfants vont pouvoir définir et expérimenter ce qu'est une expression, puis comparer des dessins où chaque partie du visage est étudié pour exprimer un sentiment. Enfin, ils pourront associer des cartes «expressions » aux cartes-images.
- **Jeu n°2** : comprendre comment les mouvements de la bouche et des yeux traduisent les changements d'humeur.
- **Jeu n°3** : Faire deviner une expression en mimant celles des cartes « expressions » et celles de leur choix. Ils peuvent mimer avec le visage seul et/ou le visage et le corps.



Chaque activité nécessite du petit matériel à prévoir, à amener le jour de la venue avec la classe. Pour ces deux activités il est nécessaire d'avoir de quoi découper et dessiner.

La mallette vous est mise à disposition sur demande et il est également possible de venir prendre connaissance de la mallette avant votre venue avec la classe.

### 3. Retour à l'œuvre



**Réunion de trente-cinq têtes  
d'expression,**  
Louis Léopold Boilly (1761-1845)  
Huile sur bois, 1823-1825

Après avoir exploré les expressions par les jeux de la mallette pédagogique, demander aux enfants s'ils peuvent nommer et reconnaître toutes les expressions qu'ils voient sur ce tableau.

Leur demander de choisir un personnage présent sur le tableau et d'essayer de reproduire la même expression, avec leur visage et leur corps, afin que les camarades le retrouve.

Il est ensuite possible de mettre en place de nombreux jeux scénique et/ou théâtraux autour des expressions et des émotions.

## La Nature

### La visite muséale



**Les Noix de coco**  
Frida Kahlo  
1951, Huile sur toile



**Les Nymphéas : Reflets verts**  
Claude Monet  
Vers 1915-1916, Huile sur toile



**Bouquet de fleurs**  
Séraphine de Senlis  
1929, Ripolin sur toile



**La nuit étoilée**  
Vincent Van Gogh  
1888, Huile sur toile



**Pommes et oranges**  
Paul Cézanne  
Vers 1899, Huile sur toile



**Le Printemps**  
Jean-François Millet  
1868-1873, Huile sur toile

### Le jeu

La Micro-Folie dispose des mallettes pédagogiques de la RMN/Grand palais, permettant d'aborder plusieurs thématiques de manière ludique et de les croiser à travers les œuvres d'arts.



Le livret « *Objets de nature* » et ses petits jeux permettent de comprendre comment les fruits, légumes et fleurs deviennent des objets pour les artistes qui les représentent :

- Un conte en image à raconter
- **activité** : Fabriquer un nénuphar
- **jeu n°1** : Deux par deux, retrouver les paires
- **jeu n°2** : La nature en détails, replacer les vignettes sur le plateau, là où des éléments ont disparu
- **jeu n°3** : De la nature à l'art, faire des associations de deux représentations de même fruit ou fleur.

La mallette vous est mise à disposition sur demande et il est également possible de venir prendre connaissance de la mallette avant votre venue avec la classe.

Chaque activité nécessite du petit matériel à prévoir et amener le jour de la venue avec la classe. Pour ces activités il est nécessaire d'avoir de quoi découper, coller et colorier sur du papier cartonné coloré.

# Le Transport

## Première approche par la visite muséale



**Cabine de navire**  
Fondation des palais et jardins prussiens Berlin-Brandebourg



**Mightiness**  
Pierre Dubreuil  
Vers 1909, Epreuve à l'huile à partir d'un négatif  
Musée d'Orsay



**Sophie Favardin, styliste numérique (série qui cherche...cherche)**  
Jacques Mitsch  
Universcience



**En barque**  
Vers 1907, Huile sur toile  
RMN / Grand palais



**Prestigieux carrosse royal orné d'or**  
Musée historique de la motorisation militaire  
Palais royal de Venaria



**Portrait équestre de Stanislaw Kostka Potocki**  
Jacques-Louis David  
1781, Huile sur toile  
Musée du Palais du roi Jan III à Wilanow



**Fusée**  
Pascal Goblot  
Universcience



**La carriole du père Junier**  
Henri Rousseau dit le Douanier  
1908, Huile sur toile  
RMN / Grand palais

Présenter chaque œuvre et demander aux enfants quel est le point commun entre ces œuvres ?  
Quel type de transport voit-on dans ses œuvres ?  
Quels transports connaissent-ils ? Quels transports aiment-ils ?  
Quelles œuvres préfèrent-ils ?

Les faire parler un maximum sur les œuvres.

## Continuité avec la mallette pédagogique

La Micro-Folie dispose des mallettes pédagogiques de la RMN/Grand palais, permettant d'aborder plusieurs thématiques de manière ludique et de les croiser à travers les œuvres d'arts.



Le livret « *Objets de transports* » et ses petits jeux est une invitation à reconnaître les moyens de transports tout en voyageant dans le temps et l'espace au travers de leurs représentations :

- **jeu n°1** : Drôle de machine, réaliser sa propre machine imaginaire
- **jeu n°2** : Deux par deux, retrouver les paires (memory)
- **jeu n°3** : loto des transports, regrouper les transports par famille
- **jeu n°4** : A bon port, replacer les différents transports sur la case du plateau correspondant à leur lieu de stationnement ou de circulation.

La mallette vous est mise à disposition sur demande et il est également possible de venir prendre connaissance de la mallette avant votre venue avec la classe.

Chaque activité nécessite du petit matériel à prévoir et amener le jour de la venue avec la classe. Pour ces activités il est nécessaire d'avoir de quoi découper et colorier.