



OFFRE PÉDAGOGIQUE MICRO-FOLIE

UN MUSÉE NUMÉRIQUE UN GRAND ÉCRAN ET DES TABLETTES TACTILES

Au cœur de la Micro-Folie, le Musée Numérique permet d'offrir une sélection de 2200 chefs-d'œuvre issus de collections régionales, nationales et internationales.

Offrant des conditions de diffusion optimales et une qualité d'image haute définition, le Musée Numérique crée une expérience muséale inattendue, individuelle et collective, éveillant la curiosité des visiteurs, petits et grands.

A travers la mise à disposition des chefs-d'œuvre des grands musées, la Micro-Folie facilite l'accès à l'histoire de l'art qui est ainsi intégrée aux parcours pédagogiques dans une démarche adaptée à chaque cycle.



Infos pratiques

Durée de la séance : 45 mn

Durée de la séance + atelier : 1h30

>>> La Micro-Folie mobile se déplace sur l'ensemble du territoire, renseignements au 06 80 58 04 09

Réservation de groupe : micro.folie@argentan.fr

**CETTE ANNÉE,
LA MICRO-FOLIE MOBILE PROPOSE QUATRE PARCOURS THÉMATIQUES**



UNE HISTOIRE DE DÉTAILS – p.3



PORTRAIT ET AUTOportrait – p.4



LE CHEVAL DANS L'ART – p.6



EXPLORATION DU CORPS – p.8

L'ART EN RÉALITÉ VIRTUELLE – p. 10

LA LUDOTHÈQUE – p. 11

RETOUR D'EXPÉRIENCE ET PHOTO – P. 13



UNE HISTOIRE DE DÉTAILS

Durée de la séance : 45 mn

Durée de la séance + atelier : 1h30

Cette visite propose aux participants de raconter l'histoire d'une œuvre d'art et de son auteur (quand ce dernier est connu), avec simplicité, hypothèse, imagination... Ils seront donc libres de s'exprimer sur ce qu'ils voient puis ce sera au tour du médiateur de leur expliquer au fur et à mesure l'histoire qui se cache derrière l'œuvre.

Pour cette séance, choisissez une oeuvre parmi celles citées ci-dessous :

Oeuvres	Cycle 1	Cycle 2	Cycles 3 et 4	 Ateliers
<i>L'ours blanc</i> , François Pompon	X	X	X	Pochoir
<i>Manèges de cochons</i> , Robert Delaunay	X	X	X	Gouache/Collage
<i>Pommes et biscuits</i> , Paul Cezanne	X	X	X	Pastel /Gouache
<i>Arearea dit aussi Joyeusetés</i> , Paul Gauguin*	X	X	X	Gouache
<i>Les Nymphéas</i> , Claude Monet*	X	X	X	Aquarelle
<i>Le cirque</i> , Georges Seurat	X	X	X	Gouache / Programmation
<i>La Joconde</i> , Léonard de Vinci		X	X	Dessin technique
<i>Le chaperon rouge</i> , Gustave Doré		X	X	Gravure
<i>Le tricheur à l'as de carreau</i> , Georges de la Tour			X	Pastel / croquis
<i>Le déjeuner sur l'herbe</i> , Claude Monet			X	Gouache / Aquarelle
<i>Le dénombrement de Bethléem</i> , Pieter Brueghel le Jeune*			X	Dessin technique
<i>Les Ménines</i> , Diego Velázquez*			X	Dessin numérique

COMPÉTENCES

- Oser s'exprimer en public et mettre des mots sur ce que l'on ressent face à une œuvre.
- Découvrir le plaisir d'être spectateur d'une œuvre d'art.
- Favoriser le développement de son imagination.
- Découvrir différentes formes d'expressions artistiques.
- Découvrir les classiques de l'histoire de l'art.
- Se questionner sur la narration et le témoignage par les images.
- Se questionner sur la représentation du monde.

2

PORTRAIT ET AUTOportrait

Durée de la séance : 45 mn

Durée de la séance + atelier : 1h30

Le genre du portrait jalonne les siècles dans l'histoire de l'art ; les artistes sculptent, peignent, dessinent leurs semblables, mais aussi eux-mêmes. Le but de la visite sera ici d'attirer l'attention sur les fonctions du portrait : pourquoi représenter tel individu ou se représenter soi-même ? Et quels sont les éléments de l'œuvre qui peuvent nous permettre de trouver une réponse à cette question ? Quelles sont les émotions représentées par le peintre ? Au Musée Numérique, les enfants apprennent à décrypter une image dès le plus jeune âge.

Cycle 1

- *Autoportrait*, Pablo Picasso ou *Jeune Garçon Riant*, Frans Hals
- *Réunion De Trentre-Cinq Têtes D'expression*, Louis Léopold BOILLY
- *La Tête De Cire*, Anonyme



Atelier : "Peindre les émotions"

Les participants explorent les émotions en utilisant des pochoirs pour créer des visages expressifs.

Cycle 2

- *Première monnaie trévière*
- *Simonetta Vespucci*, Lorenzo Di Cosimo ou *La Joconde*, Léonard de Vinci
- *Autoportrait*, Pablo Picasso



Atelier : "Portrait en carton"

Les participants dessinent et collent des morceaux de cartons pour créer des visages, les encrer et réaliser des impressions.



Jeune Garçon Riant, Frans Hals, 1625, Numéro d'inventaire 1032, Visible à Salle 16, Dimensions 30.45 cm, ©Mauritshuis

Cycle 3 et Cycle 4

- *Simonetta Vespucci*, Lorenzo Di Cosimo ou *La Joconde*, Léonard de Vinci ou *Marie-Antoinette, reine de France*, Jean-Baptiste-André Gautier-Dagoty
- *Réunion De Trentre-Cinq Têtes D'expression*, Louis Léopold BOILLY ou *Autoportrait*, Pablo Picasso



Atelier : "Le portrait"

Les participants apprendront à réaliser un portrait au crayon et fusain.

COMPÉTENCES

ANALYSE ARTISTIQUE ET APPRENTISSAGE VISUEL	Cycle 1	Cycle 2	Cycles 3 et 4
Se familiariser avec l'art du portrait	X		
Repérer et nommer les couleurs	X		
Mobiliser ses sens	X		
Apprendre à identifier les émotions et les caractéristiques du visage	X		
Apprendre à observer une œuvre et à repérer les éléments qui la constituent (formes, couleurs, etc.)	X	X	X
Eveiller la curiosité artistique par la découverte des œuvres	X	X	X
Acquérir du vocabulaire	X	X	X
Savoir identifier les différentes fonctions du portrait		X	X
Situer chronologiquement les grandes périodes étudiées		X	X
Introduction à l'évolution du portrait à travers l'histoire de l'art			X
Relier les œuvres aux contextes historiques, sociaux et culturels de l'époque de création.			X
Encourager les élèves à présenter leurs observations et leurs analyses des œuvres aux autres pour favoriser la prise de parole en public			X
Être sensibilisé à différents styles artistiques			X
Approfondir la notion de symbole dans les œuvres d'art			X
ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE ET DÉVELOPPEMENT DE LA CRÉATIVITÉ	Cycle 1	Cycle 2	Cycles 3 et 4
Appréhender la technique picturale d'un artiste	X	X	
Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.	X	X	X
Développer la capacité d'observation		X	X
Utiliser le langage des couleurs		X	
Maîtriser des outils de dessin technique			X
Découvrir les proportions du visage humaine			X
Appréhender la notion d'ombre et de lumière sur une surface			X

3

LE CHEVAL DANS L'ART

Durée de la séance : 45 mn

Durée de la séance + atelier : 1h30

Dans l'art, le cheval est l'animal le plus représenté depuis la Préhistoire, et l'un des plus anciens sujets artistiques. Du cheval de trait au cheval de guerre, différents thèmes artistiques seront l'occasion de mettre le cheval en scène.

Cycle 1

- *Le cirque, Georges Seurat*



Atelier : "Pointillisme"

Les participants expérimenteront le pointillisme avec des points plus ou moins écartés et rapprochés.

Cycle 2

- *Amphore panathénaïque*
- *Animal locomotion, Eadweard Muybridge*
- *Le Cirque, Georges Seurat*



Atelier : "Lance le Dé, crée ton vase"

Un jeu de dé qui permettra aux participants de peindre un vase grec.



Cycle 3 et Cycle 4

- *Amphore panathénaïque*
- *Feuillet de diptyque en cinq parties : L'Empereur triomphant*
- *Bonaparte franchissant le Grand-Saint-Bernard, Atelier de Jacques-Louis David*



Atelier : "Stop Motion"

Les participants exploreront les bases du cinéma d'animation et créeront des séquences animées mettant en scène le mouvement du cheval.

Amphore panathénaïque, Grèce antique - Terre cuite, 425 - 400 av. J.C.
Groupe de Compiègne, Athènes Provenance, Photo Christian Schryve /musée Antoine Vivenel, Compiègne

Et sinon ... Composez votre séance en fonction de votre programme, choisissez trois œuvres à découvrir avec votre groupe :

- **La préhistoire :** *Le « cheval bondissant » de Bruniquel*
- **L'antiquité :** *Amphore panathénaïque*
- **Le Moyen-Âge :** *Feuillet de diptyque en cinq parties : L'Empereur triomphant*
- **Le Moyen-Âge :** *Armorial équestre de la Toison d'or*
- **Renaissance :** *Le Chevalier, la Mort et le Diable, Albrecht Dürer*
- **Les Attelages :** *Place de Clichy, Edmond Grandjean*
- **Le cheval de guerre :** *Bonaparte franchissant le Grand-Saint-Bernard, Atelier de Jacques-Louis David*
- **Le cheval dans l'art de 1848 à 1914 :** *Animal locomotion, Eadweard Muybridge*
- **Le cheval dans l'art de 1848 à 1914 :** *Le Cirque, Georges Seurat*
- **Le cheval au XXe siècle :** *Sculpture du Centaure Mourant, Antoine Bourdelle*
- **Le cheval au XXIe siècle :** *Le Carrosse, Xavier Veilhan*
- **Le cheval au XXIe siècle :** *Falaise, Camille Decourtye, Baro d'Evel Cirk Cie*

COMPÉTENCES

ANALYSE ARTISTIQUE ET APPRENTISSAGE VISUEL	Cycle 1	Cycle 2	Cycles 3 et 4
Se familiariser avec l'anatomie du cheval	X		
Repérer et nommer les couleurs	X		
Mobiliser ses sens	X		
Se familiariser avec les représentations du cheval dans l'art	X	X	X
Apprendre à observer une œuvre et à repérer les éléments qui la constituent (formes, couleurs, etc.)	X	X	X
Éveiller la curiosité artistique par la rencontre des œuvres	X	X	X
Acquérir du vocabulaire	X	X	X
Se familiariser avec les représentations du cheval dans les différents arts		X	X
Être sensibilisé à l'évolution du rapport entre le cheval et l'homme		X	X
Situer chronologiquement les grandes périodes étudiées		X	X
Développer la capacité à identifier et à interpréter la représentation d'animaux dans l'art			X
Relier les œuvres aux contextes historiques, sociaux et culturels de l'époque de création.			X
Encourager les élèves à présenter leurs observations et leurs analyses des œuvres aux autres pour favoriser la prise de parole en public			X
Être sensibilisé à différents styles artistiques			X
Approfondir la notion de symbole dans les œuvres d'art			X
ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE ET DÉVELOPPEMENT DE LA CRÉATIVITÉ	Cycle 1	Cycle 2	Cycles 3 et 4
Découvrir le mélange de couleurs	X		
Appréhender la technique picturale d'un artiste	X	X	
Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.	X	X	X
Découvrir le fonctionnement du cinéma d'animation			X
Savoir identifier les différents comportements du cheval		X	X

4

EXPLORATION DU CORPS

Durée de la séance : 45 mn

Durée de la séance + atelier : 1h30

Le sport dans l'art

De l'Antiquité grecque aux temps modernes, l'art immortalise l'effort et la compétition sportive. Les athlètes courent, sautent et dansent comme des étoiles sur la toile. Les peintures, les dessins et les sculptures tentent de capturer le mouvement du corps. Comment le sport devient-il une source d'inspiration visuelle à travers les siècles, révélant ainsi l'essence dynamique et émotionnelle du corps en action ? Comment l'art et le sport se rencontrent pour créer un spectacle de couleurs et de formes ?

Cycle 1

- *Amphore panathénaïque*
- *Le Champion, Joseph Kutter*
- *La classe de danse, Edgar Degas*
- *Athlète, Rufino Tamayo*
- *L'homme qui marche, Auguste Rodin*



Atelier : "Fresque en mouvement"

Les participants réaliseront des "corps à plat" qui seront peints.

Cycle 2

- *Amphore panathénaïque ou Aphrodite, dite Vénus de Milo*
- *Animal locomotion, Eadweard Muybridge*
- *La classe de danse, Edgar Degas*
- *Sans titre, Keith Haring*



Atelier : "A la manière de Keith Haring"

Créez un pantin à la manière de Keith Haring : dessinez, coloriez avec des pastel et donnez vie à des postures dynamiques.



Le Champion, Joseph Kutter, 1932, Art luxembourgeois, Huile sur toile, 130 x 107,5 cm, MNHA

Cycle 3 et cycle 4

- *Joueurs de balle*
- *Amphore panathénaïque ou Aphrodite, dite Vénus de Milo*
- *Le Champion, Joseph Kutter*



Atelier : "Proportions du corps"

En apprenant les fondamentaux des proportions, les participants créeront des mouvements.

COMPÉTENCES

ANALYSE ARTISTIQUE ET APPRENTISSAGE VISUEL	Cycle 1	Cycle 2	Cycles 3 et 4
Se familiariser avec les parties du corps	X		
Repérer et nommer les couleurs	X		
Mobiliser ses sens	X		
Savoir identifier différents sports et mouvements	X	X	
Apprendre à observer une œuvre et à repérer les éléments qui la constituent (formes, couleurs, etc.)	X	X	X
Éveiller la curiosité artistique par la rencontre des œuvres	X	X	X
Acquérir du vocabulaire	X	X	X
Se familiariser et identifier les diverses fonctions de la représentations du corps dans l'art		X	X
Situer chronologiquement les grandes périodes étudiées		X	X
Relier les œuvres aux contextes historiques, sociaux et culturels de l'époque de création.			X
Encourager les élèves à présenter leurs observations et leurs analyses des œuvres aux autres pour favoriser la prise de parole en public			X
Être sensibilisé à différents styles artistiques			X
ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE ET DÉVELOPPEMENT DE LA CRÉATIVITÉ	Cycle 1	Cycle 2	Cycles 3 et 4
Découvrir le mélange de couleurs	X		
Encourager la créativité en mettant le corps en action	X		
Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.	X	X	X
Les participants exploreront activement les concepts d'art et de sport à travers l'observation, l'interprétation et la création.	X	X	X
Appréhender la technique picturale d'un artiste		X	X
Appréhender la notion d'ombre et de lumière sur une surface			X
Découvrir les proportions du corps humain			X
Appréhender une pratique artistique			X

L'ART EN RÉALITÉ VIRTUELLE (VR)

A partir de 13 ans

Durée de la séance : 1h + 30mn au musée numérique

Les petits secrets des grands tableaux seront révélés avec Arte 360° (documentaires créés par la chaîne Arte). Grâce aux techniques de l'animation numérique, chaque épisode passe à la loupe un tableau de maître, déambulant littéralement à l'intérieur de l'œuvre, à la recherche de perspectives inédites.

La Micro-Folie offre un espace de Réalité Virtuelle qui propose une sélection de contenus immersifs à 360° :

- L'Obsession des Nymphéas, Claude Monet
- Un bar aux Folies Bergère, Édouard Manet
- Les Ménines, Diego Velázquez
- Le voyage intérieur, Paul Gauguin
- Les Noces de Cana, Paul Véronèse
- L'île des morts, Arnold Böcklin
- Les rêves, Le Douanier Rousseau
- Caravaggio, In tenebris
- Condamnés à jouer, Bruegel
- Gloomy Eyes
- Battle Scar
- -22,7 C°
- 700 requins
- Dolphine Man
- Le Mont Blanc à 360°
- Dans la peau d'un astronaute
- Aux portes de l'espace
- Pompéi 360°

Une activité autour de la Réalité Virtuelle est complétée par une séance avec le Musée Numérique pour approfondir l'histoire que renferment les œuvres.

LA LUDOTHEQUE

Des jeux

- **Piks**
Découvrez Piks, le jeu d'équilibre et de construction conçu pour développer la créativité et favoriser la concentration des enfants. Dès 3 ans
- **Arty Focus**
Les œuvres du musée sont en danger. Les enfants tentent, tous ensemble, de les restaurer avant qu'elles ne soient trop abîmées.
De 1 à 6 joueurs, dès 4 ans
- **Arty Flash**
Peinture, sculpture, photographie... Les joueurs observent attentivement les nombreuses œuvres d'art et tentent de voir si elles correspondent à différents critères (par exemple « Je suis une peinture » ou « Je représente plusieurs personnages »).
De 1 à 6 joueurs, dès 4 ans
- **Speed Colors**
Speed Colors reprend le concept des livres à colorier et en fait un jeu de mémoire rapide et original.
2 à 5 joueurs, environ 15 min, dès 5 ans
- **Meli-Melo Rigoïo**
Que peuvent avoir en commun "La Joconde" de Léonard de Vinci, le "Portrait de Magdalena Luther" de Lucas Cranach dit l'Ancien, le "Portrait de jeune homme tenant une statuette" de Bronzino, le "Portrait de femme, dit à tort La Belle Ferronnière" de Léonard de Vinci...Dès 6 ans.
- **Tangram**
Le jeu de Tangram est aussi puissant que créatif car il permet de composer des figures à l'infini en assemblant simplement ses 7 pièces de formes élémentaires issues d'un carré. Les géométries qui composent le design de ce Tangram sont tirées de dessins du grand artiste, Léonard de Vinci. Dès 6 ans
- **A la manière d'Arcimboldo**
En s'inspirant des tableaux de Giuseppe Arcimboldo, les joueurs vont utiliser des fruits, légumes, céréales et fleurs magnétiques pour créer des œuvres.
De 2 à 6 joueurs, environ 20mn, dès 7 ans
- **Timeline Louvre**
Jouez avec les dates du musée du Louvre ! Saurez-vous retrouver la date de la Victoire de Samothrace ou du vol de la Joconde ?
De 2 à 8 joueurs, dès 8 ans
- **Dixit**
Dixit est un jeu de société qui vous emmène dans un monde onirique où de douces illustrations vous serviront d'inspiration pour de belles envolées poétiques.
De 3 à 8 joueurs, environ 30mn, dès 8 ans
- **Pantone**
Une boîte de jeu magnifique avec un nuancier de cartes de couleurs. Créez des personnages reconnaissables rien qu'avec quelques couleurs.
De 2 à plus de 10 joueurs, environ 30 min, dès 8 ans
- **Farben**
L'Amour est... vert ? Dans ce jeu très coloré, chaque couleur raconte une histoire. Associez une couleur à un mot, et racontez ensuite votre histoire.
De 2 à 5 joueurs, environ 30 min, dès 8 ans
- **Sagrada**
Dans le jeu Sagrada, vous êtes un artiste en concurrence avec d'autres artistes pour créer le plus beau vitrail de la Sagrada Familia, la célèbre cathédrale de Barcelone.
De 1 à 4 joueurs, environ 30mn, dès 10 ans
- **Kanagawa**
Kanagawa est un jeu de cartes stratégique et poétique dans lequel vous devez réaliser la plus belle estampe. Développez votre atelier pour immortaliser les plus beaux sujets au fil des saisons, et devenez le plus prestigieux élève du peintre Hokusai.
De 2 à 4 joueur, environ 45min, dès 10 ans
- **Mondrian**
Mettez-vous dans la peau du peintre Piet Mondrian et peignez comme lui ! Lancez vos dés avec adresse, style et une pointe de ruse pour faire le plus beau des tableaux façon Mondrian.
De 2 à 4 joueurs, environ 30 min, dès 14 ans

Contactez nous, pour plus de renseignement sur les jeux de société ou bien pour apprendre à jouer :
micro.folie@argentan.fr

■

Des livres

- A toi de gribouiller !, Hervé Tullet, Bayard Jeunesse
A partir de 2 ans
- Couleur, Hervé Tullet, Bayard Jeunesse
A partir de 2 ans
- Un livre, Hervé Tullet, Bayard Jeunesse
A partir de 2 ans
- Mes tableaux à histoires, Alix et Crahay, Elan Vert
A partir de 3 ans
- Le petit cheval bleu, Elschner et Mansot
A partir de 3 ans
- Mes tableaux à histoires, les émotions, Villiot et Hie, Elan Vert
A partir de 3 ans
- Et j'ai rêvé le jour, Julie Safirstein, Albin Michel
A partir de 3 ans
- La petite danseuse, Elschner et Desvaux, Elan Vert
A partir de 6 ans
- Hokusai et Fujisan, Bensard et Catali, Amaterra
A partir de 7 ans
- Mona Lisa, ma vie avec Léonard, Bensard et Lyet, Amaterra
A partir de 7 ans

RETOUR D'EXPÉRIENCE ET PHOTOS

J'ai beaucoup aimé la gravure. Benoît D CE2
J'ai adoré ~~ses~~ ses ateliers. Baptiste L CE2
J'ai adoré les ateliers ~~de~~ ^{de} ~~ce~~ ^{ce} ~~qui~~ ^{qui} ~~se~~ ^{se} ~~font~~ ^{font} ~~très~~ ^{très} ~~bien~~ ^{bien} ~~mais~~ ^{mais} ~~je~~ ^{je} ~~l'ai~~ ^{l'ai} ~~adoré~~ ^{adoré}
Abilla Doré CE2, J'aimais ~~très~~ ^{très} ~~aimer~~ ^{aimer}
Marie et la gravure et s'
très gentille aimé l'encre.
Maelyne CE2. J'ai CE2

Les élèves ont beaucoup apprécié les ateliers.
Tout était parfait, instructif et ludique à
la fois. Merci beaucoup.

E. Hammeni (enseignante)

Merci pour l'explication de la Taconde
ainsi que pour les activités variées et intéressantes.

S. TARGAT

musée numérique , explications ,
ateliers autour de la gravure , symétrie ,
jeux ... Super !
Merci beaucoup pour ce bon moment partagé
avec les élèves de 5^{ème} / 6^{ème} de l'école
Thomas Pequet de Trun !

Marie Galpeau

