



OFFRE PÉDAGOGIQUE



2024-2025

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 3500 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 avec parcours pédagogiques adaptée à chaque cycle.



CITÉ DE LA MUSIQUE
PHILHARMONIE DE PARIS



MUSÉE DU QUAI BRANLY
JACQUES CHIRAC



Musée de la Ville de Paris

universcience



Liberté
Égalité
Fraternité

arte



INFORMATIONS PRATIQUES



HORAIRES D'OUVERTURE POUR LES GROUPES

Sur réservation, gratuit. Durée de la visite : entre 45 minutes et 1h30 selon les projets.



SE RENDRE À LA MICRO-FOLIE

>>> La Micro-Folie mobile se déplace sur l'ensemble du territoire de Terres d'Argentan Interco, pour savoir où nous sommes installés suivez nous sur Intramuros ou argentan.fr dans la section loisirs/culture et patrimoine.



CONTACT ET RENSEIGNEMENTS

06 80 58 04 09

micro.folie@argentan.fr

ÉVEIL ARTISTIQUE

De 0 à 3 ans

> Pour les tout petits

Durée :

- Visite + Atelier : 45 minutes

Public :

- De 0 à 3 ans

Ces ateliers ont pour but d'apporter un éveil artistique et culturel, grâce à des ateliers ludiques et éducatifs, adaptés à leur âge. Une occasion d'inviter les tout-petits au plaisir de la créativité, tout en développant la motricité, en se familiarisant avec les formes et les couleurs et en manipulant des outils de création.

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

Oeuvres	Atelier
<i>L'ours blanc</i> , François Pompon	Pochoir
<i>Pomme et biscuits</i> , Paul Cézanne	Pastel
<i>Les Nymphéas</i> , Claude Monet	Gouache
<i>Le chardonneret</i> , Carel Fabritius	Gouache et collage



Le Chardonneret, Carel Fabritius, 1654, Numéro d'inventaire 605, Visible à Salle 14, Dimensions 22.8 x 33.5 cm ©Mauritshuis

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'expression artistique

POUR ALLER PLUS LOIN :

Découvrez une sélection de ressources à la médiathèque :

- *Le musée des potagers*
- *Le fil des saisons, la nature à portée de main*, Kay Maguire
- *Petites mésaventures dans la nature*, May Angeli
- *Arcimboldo*, Sylvie Ducas et Véronique Grange-Spahis
- *Quatre-saisons circus, Arcimboldo et Vivaldi*, Laurence Gillo
- *Le printemps*, Agnese Baruzzi
- *Potirons et cornichons*, Nicolette Humbert
- *Couleurs nature*, Ianna Andreadis





UNE HISTOIRE DE DÉTAILS

De la maternelle
à l'âge adulte

> Le détail qui tue !

Durée :

- Visite : 45 minutes
- Visite + Atelier : 1h30
- L'atelier se divise en deux groupes : atelier artistique avec les médiateurs Micro-Folie / atelier ludique avec un accompagnant.

Public :

À partir de 3 ans :

- Cycle 1 : Maternelle
- Cycle 2 et 3 : Primaire
- Collège et Lycée
- Adulte

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 œuvre parmi celles citées ci-dessous :

Oeuvres	Cycle 1	Cycle 3	Cycle 3 et +	Atelier
<i>La Stryge</i> , Charles Nègre	X	X	X	Dessin
<i>L'ours blanc</i> , François Pompon	X	X	X	Pochoir
<i>Manèges de cochon</i> , Robert Delaunay	X	X	X	Gouache
<i>Arearea dit aussi Joyeusetés</i> , Paul Gauguin	X	X	X	Pastel
<i>Les Nymphéas</i> , Claude Monet	X	X	X	Aquarelle
<i>Snowy Owl</i> , Robert Havell et John James Audubon	X	X	X	Tampon
<i>Les vitraux</i> , palais de Pena		X	X	Collage
<i>La nuit étoilée</i> , Vincent Van Gogh		X	X	Gouache
<i>La Joconde</i> , Léonard de Vinci		X	X	Dessin technique
<i>Les chaperons rouge</i> , Gustave Doré		X	X	Gravure
<i>La dame au camélias</i> , Alfons Mucha		X	X	Gravure
<i>Le ballon</i> , Félix Vallotton		X	X	Cinéma d'animation
<i>Architecture d'une école</i> , Adrien Dubos			X	Dessin technique
<i>Le dénombrement de Bethléem</i> , Pieter Brueghel le Jeune			X	Dessin technique
<i>Guernica</i> , Pablo Picasso			X	Dessin numérique ou pastel



Le Dénombrement de Bethléem, Pieter Brueghel le Jeune, vers 1610-1620, Huile sur toile H. 112 ; L. 163 cm © RMN-Grand Palais / René-Gabriel Ojéda

COMPÉTENCES

ANALYSE ARTISTIQUE ET APPRENTISSAGE VISUEL	Cycle 1	Cycle 3	Cycle 3 et +
Eveiller le sens de l'observation	X		
Repérer et nommer les couleurs	X		
Apprendre à identifier les animaux par leurs caractéristiques et leur habitat	X		
Appréhender la notion de sculpture	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
Favoriser le développement de son imagination	X	X	X
Découvrir les classiques de l'histoire de l'art		X	X
Se questionner sur la représentation du monde			X
Relier les œuvres aux contextes historiques, sociaux et culturels de l'époque de création			X
Découvrir différentes formes d'expression artistique			X

> Portrait et autoportrait

Durée :

- **Visite :** 45 minutes
- **Visite + Atelier :** 1h30
- L'atelier se divise en deux groupes : atelier artistique avec les médiateurs Micro-Folie / atelier ludique avec un accompagnant.

Public :**À partir de 3 ans :**

- Cycle 1 : Maternelle
- Cycle 2 et 3 : Primaire
- Collège et Lycée
- Adulte

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

Œuvres présentées :

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

**Atelier : "Peindre les émotions"**

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

Cycle 2

Œuvres présentées :

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

**Atelier : "Dessine Picasso"**

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

Cycle 3

et +

Œuvres présentées :

- *Simonetta Vespucci*, Lorenzo Di Cosimo
- *La Joconde*, Léonard de Vinci
- *Réunion De Trentre-Cinq Têtes D'expression*, Louis Léopold BOILLY ou *Autoportrait*, Pablo Picasso

**Atelier : "Autoportrait"**

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

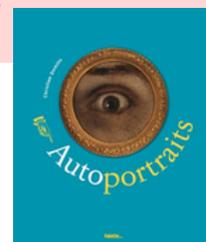


Jeune Garçon Riant, Frans Hals, 1625, Numéro d'inventaire 1032, Visible à Salle 16, Dimensions 30.45 cm, ©Mauritshuis

POUR ALLER PLUS LOIN :

Découvrez une sélection de ressources à la médiathèque :

- *Quel âge as-tu ?*, 1-100 visages du monde, JR
- *Le portrait du Lapin*, Emmanuel Trédez
- *Les rides*, Julie Pugeat
- *Autoprotraits*, Christian Demilly
- *Incrovables portraits d'Arcimboldo*, Claudia Strand
- *Visages*, Zoé Miller & David Goodman
- *Sept milliards de visages*, Peter Spier



COMPÉTENCES

ANALYSE ARTISTIQUE ET APPRENTISSAGE VISUEL	Cycle 1	Cycle 3	Cycle 3 et +
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 3	Cycle 3 et +
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			X
Appréhender la notion d'ombre et de lumière sur une surface			X

> Le cheval à travers l'histoire

Durée :

- **Visite :** 45 minutes
- **Visite + Atelier :** 1h30
- L'atelier se divise en deux groupes : atelier artistique avec les médiateurs Micro-Folie / atelier ludique avec un accompagnant.

Public :**À partir de 3 ans :**

- Cycle 1 : Maternelle
- Cycle 2 et 3 : Primaire
- Collège et Lycée
- Adulte

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

Cycle 1

Œuvres présentées :

- *Le Cirque*, Georges Seurat

**Atelier : "Pointillisme"**

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



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

Cycle 2

Œuvres présentées :

- *Amphore panathénaique*
- *Chevaux sauvages fuyant l'incendie*, Rosa Bonheur
- *Le Cirque*, Georges Seurat

**Atelier : "Lance le dé, crée ton vase"**

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

Cycle 3

et +

Œuvres présentées :

- *Amphore panathénaique*
- *Bonaparte franchissant le Grand-Saint-Bernard*, Atelier de Jacques-Louis David
- *Animal locomotion*, Eadweard Muybridge

**Atelier : "Stop Motion"**

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

COMPÉTENCES

ANALYSE ARTISTIQUE ET APPRENTISSAGE VISUEL	Cycle 1	Cycle 3	Cycle 3 et +
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
Eveiller la curiosité artistique par la découverte des œuvres	X	X	X
Acquérir du vocabulaire	X	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 3	Cycle 3 et +
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

> Le sport dans l'art

Durée :

- **Visite :** 45 minutes
- **Visite + Atelier :** 1h30
- L'atelier se divise en deux groupes : atelier artistique avec les médiateurs Micro-Folie / atelier ludique avec un accompagnant.

Public :**À partir de 3 ans :**

- Cycle 1 : Maternelle
- Cycle 2 et 3 : Primaire
- Collège et Lycée
- Adulte

De l'Antiquité grecque aux temps modernes, l'art immortalise l'effort et la compétition sportive. Les athlètes courent, sautent et dansent comme sur les toiles des artistes. Les peintures, les dessins et les sculptures tentent de capter 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

Œuvres présentées :

- *Amphore panathénaïque*
- *Le Champion*, Joseph Kutter
- *La classe de danse*, Edgar Degas

**Atelier : "Fresque en mouvement"**

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



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

12

Cycle 2

Œuvres présentées :

- *Amphore panathénaïque*
- *Animal locomotion*, Eadweard Muybridge
- *La classe de danse*, Edgar Degas
- *Sans titre*, Keith Haring

**Atelier : "A la manière de Keith Haring"**

Créer un pantin à la manière de Keith Haring : dessiner, colorier avec des pastels et donner vie à des postures dynamiques.

Cycle 3

et +

Œuvres présentées :

- 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.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Découvrez une sélection de ressources à la médiathèque :

- *Edgar Degas, La peinture en mouvement*, Sandrine Andrews
- *Keith Haring : Révolution'art*, Textes de Sandrine Andrews
- *Le feuillet des jeux d'Olympie*, Murielle Szac et Olivier Balez
- *Histoire des jeux olympiques*, Christopher Oxlade et David Ballheimer
- *Astérix aux jeux Olympiques*, René Goscinny et Albert Uderzo
- *Art et Sport*, Nicolas Martin



COMPÉTENCES

ANALYSE ARTISTIQUE ET APPRENTISSAGE VISUEL	Cycle 1	Cycle 3	Cycle 3 et +
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
Eveiller la curiosité artistique par la découverte des œuvres	X	X	X
Acquérir du vocabulaire	X	X	X
Se familiariser et identifier les diverses fonctions de la représentation 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
Approfondir la notion de symbole dans les œuvres d'art			X
ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE ET DÉVELOPPEMENT DE LA CRÉATIVITÉ	Cycle 1	Cycle 3	Cycle 3 et +
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

> Manga et sport

Durée :

- **Visite :** 45 minutes
- **Visite + Atelier :** 1h30
- L'atelier se divise en deux groupes : atelier artistique avec les médiateurs Micro-Folie / atelier ludique avec un accompagnant.

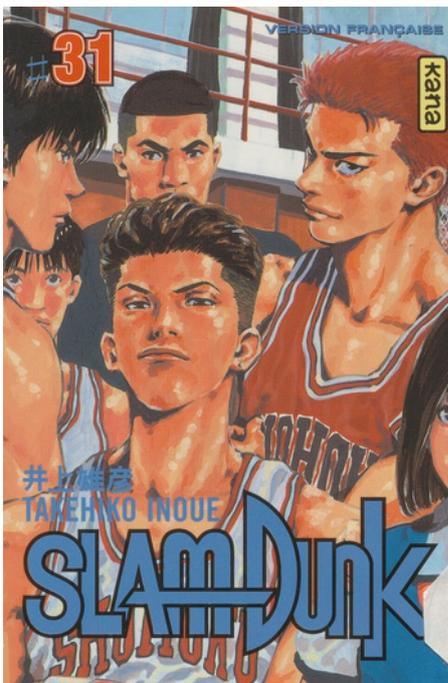
Public :**À partir de 9 ans :**

- Cycle 3 : CM1 - CM2
- Collège et Lycée
- Adulte

Les mangas de sport incitent-ils à pratiquer une activité sportive ? Le parcours explore les origines du manga et son évolution au Japon. Des œuvres comme "Slam Dunk", "Haikyu" et "Ippo" inspirent les lecteurs à faire du sport en valorisant persévérance, travail d'équipe et détermination. Les techniques graphiques et narratives de ces mangas accentuent la dramatisation des récits et reflètent les aspirations des adolescents.

Cycle 3
et +**Œuvres présentées :**

- *La Grande Vague*, Hokusai
- *Lutteurs de sumô*, Hokusai
- *Michel Vaillant*, Jean Graton
- *Slam Dunk*, Inoue Takehiko
- *Chronophotographie*, Georges Demeny
- *Cynthia ou le rythme de la vie*, Izumi Aso
- *Real*, Inoue Takehiko
- *Ippo*, Georges Morikawa
- *Running Girl*, Narumi Shigematsu
- *Haikyu*, Haruichi Furudate



Slam Dunk, 31, 2004 Inoue Takehiko Kana

**Ateliers au choix :****“Dessin numérique”**

Apprenez les techniques graphiques du manga en utilisant des logiciels de dessin numérique comme Krita.

“Dessin technique de manga”

Découvrez les techniques graphiques du manga avec des outils de dessin technique (estompe).

“Colorisation à l'aquarelle”

Découvrez les techniques de l'aquarelle tout en donnant des couleurs à votre personnage préféré.

“Initiation gravure manga”

Imprimez et gravez des planches dessinées pour comprendre le processus de fabrication des premiers mangas.

POUR ALLER PLUS LOIN :

- Découvrez une sélection de ressources à la médiathèque :
- *Running Girl, ma course vers les paralympiques*, Narumi Shigematsu
- *Les grandes et les petites choses*, Aude Massot
- *Nas poids plume, l'école de la vie*, Ismaël Méziane
- *Ippo*, George Morikawa
- *Inazuma eleven*, Tenya Yabuno



COMPÉTENCES

ANALYSE ARTISTIQUE ET APPRENTISSAGE VISUEL	Cycle 3 et +
Appréhender les origines du manga à travers le mouvement artistique de l'ukiyo-e	X
Apprendre à observer une œuvre et à repérer les éléments qui la constituent (formes, couleurs, etc.)	X
Éveiller la curiosité artistique par la rencontre des œuvres	X
Acquérir du vocabulaire	X
Comparer les représentations du sport dans les mangas japonais et les bandes dessinées européennes, en notant les différences culturelles et stylistiques	X
Relier les œuvres aux contextes historiques, sociaux et culturels de l'époque de création	X
Développer les compétences des élèves en lecture et analyse de bandes dessinées et mangas, en utilisant des méthodes d'analyse visuelle et narrative	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
Étudier les techniques graphiques utilisées dans le genre « supokon » pour dramatiser le sport	X
ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE ET DÉVELOPPEMENT DE LA CRÉATIVITÉ	Cycle 3 et +
Les participants exploreront activement les concepts d'art et de sport à travers l'observation, l'interprétation et la création	X
Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés	X
Appréhender la technique picturale d'un artiste	X
Découvrir les proportions du corps humain	X
Compréhension du processus de fabrication des mangas traditionnels grâce à la gravure	X
Introduction aux principes de base du cinéma d'animation image par image	X
Compréhension des techniques spécifiques au manga (ligne claire, hachures, contrastes)	X
Découverte des logiciels de dessin numérique	X

> L'eau à travers les cultures

Durée :

- **Visite :** 45 minutes
- **Visite + Atelier :** 1h30
- L'atelier se divise en deux groupes : atelier artistique avec les médiateurs Micro-Folie / atelier ludique avec un accompagnant.

Public :**À partir de 3 ans :**

- Cycle 1 : Maternelle
- Cycle 2 et 3 : Primaire
- Collège et Lycée
- Adulte

L'eau, célébrée comme source de vie et symbole universel de fécondité et de fertilité, transcende les frontières culturelles. Cette présentation captivante met en lumière la richesse et la diversité des pratiques culturelles et artistiques liées à l'eau à travers le monde. Des peintures traditionnelles aux danses rituelles en passant par les sculptures symboliques, chaque expression artistique témoigne de la profonde connexion entre l'homme et cet élément vital.

Cycle 1**Œuvres présentées :**

- *Tambour Dong Son* - Asie

Cycle 2**Œuvres présentées :**

- *Jarre de Kabylie* - Afrique
- *Tambour Dong Son* - Asie
- *Sculpture du dieu du vent, singe Ehecatl* - Amérique

**Atelier : "Sculpture"**

Les participants réaliseront des animaux en pâte à modeler pour réaliser leur propre tambour.

**Atelier : "Lance le dé, crée ton amphore"**

Un jeu de dés permet aux participants de peindre une amphore constituée d'animaux rappelant la pluie.

Cycle 3

et +

Œuvres présentées :

- *Tambour Dong Son* - Asie
- *Serpent arc-en-ciel à corne* - Océanie
- *Poupée rituelle katsina* - Amérique

**Atelier : "Art aborigène"**

Les participants peignent leur animal avec les codes des aborigènes d'Australie.

**POUR ALLER PLUS LOIN :**

Découvrez une sélection de ressources à la médiathèque :

- *Musique du monde, pour petites oreilles*, Interprète : Jean-François Alexandre
- *Mes maisons du monde*, Clémentine Sourdaï
- *Méli-Mélo au pays des Kangourous*, Aude Massot
- *Histoires merveilleuses des cinq continents*, Philippe Soupault
- *La terre en bleu*, Moira Butterfield
- *De l'eau de l'eau*, Philippe-Jean Catinch



Poupée rituelle, 20e siècle, Bois peint, plumes, coton, Amérique © musée du quai Branly, photo Thierry Ollivier, Michel Urtado

COMPÉTENCES

ANALYSE ARTISTIQUE ET APPRENTISSAGE VISUEL	Cycle 1	Cycle 3	Cycle 3 et +
Se familiariser avec les différentes cultures	X		
Repérer et nommer les couleurs	X		
Mobiliser ses sens	X		
Savoir identifier les animaux	X	X	
Être sensibilisé à l'importance de l'eau pour la nature	X	X	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
Développer la capacité à identifier et à interpréter la représentation d'animaux dans l'art		X	X
Se familiariser et identifier les diverses fonctions d'un objet		X	X
Situer géographiquement une œuvre		X	X
Appréhender le cycle de l'eau		X	X
Relier les œuvres aux contextes de leur territoire			X
Encourager les élèves à présenter leurs observations et leurs analyses des œuvres aux autres afin de favoriser la prise de parole en public			X
ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE ET DÉVELOPPEMENT DE LA CRÉATIVITÉ	Cycle 1	Cycle 3	Cycle 3 et +
Découvrir le modelage en ronde-bosse	X		
Encourager la créativité en mettant le corps en action	X		
Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés	X		
Les participants exploreront activement les concepts d'art à travers les cultures	X	X	X
Appréhender la technique artistique d'une autre culture		X	X

> Apprenti médiateur

Durée :	Séance 1	1h30	Présentation d'oeuvre
			Atelier artistique sur l'oeuvre
Séance 2	1h30	Organisation de la médiation	
		Jeux de rôle : visite simulée	
Séance 3	1h30	Restitution devant public	

Public :**À partir de 9 ans :**

- Cycle 3 : CM1 - CM2
- Collège et Lycée
- Adulte



Découvrez notre cycle qui vous transforme en apprenti médiateur culturel au sein d'un musée. Plongez dans l'art de la médiation, développez vos compétences en communication et apprenez à créer des liens entre les œuvres et le public.

Œuvres aux choix parmi la liste du parcours « une histoire de détail » (page 6).

POUR ALLER PLUS LOIN : Visitez le musée Fernand Léger – André Mare et son exposition temporaire.

COMPÉTENCES

ANALYSE ARTISTIQUE ET APPRENTISSAGE VISUEL	Cycle 3 et +
Se familiariser avec une œuvre d'art	X
Apprendre à observer une œuvre et à repérer les éléments qui la constituent (formes, couleurs, etc.)	X
Développer la capacité à interpréter les éléments d'une œuvre	X
Éveiller la curiosité artistique par la rencontre des œuvres	X
Relier les œuvres aux contextes de leur territoire et de leur époque	X
ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE ET DÉVELOPPEMENT DE LA CRÉATIVITÉ	Cycle 3 et +
Encourager la créativité	X
Développer une connexion avec l'œuvre	X
ENSEIGNEMENT À LA MÉDIATION CULTURELLE	Cycle 3 et +
Apprendre à transmettre des informations et donner des consignes	X
Apprendre à organiser et structurer une présentation	X
Apprendre à adapter son discours en fonction du public	X
Favoriser la prise de parole en public	X
Découvrir un métier de la culture	X

> Apprenti scénographe

Durée :	Séance 1	1h30	Découverte des œuvres d'exposition
	Séance 2	1h30	Création du plan d'exposition
	Séance 3	1h30	Montage de l'exposition
	Séance 4	1h30	Restitution : devant un public

Public :**À partir de 9 ans :**

- Cycle 3 : CM1 - CM2
- Collège et Lycée
- Adulte



Le parcours propose aux élèves de découvrir les métiers de commissaire d'exposition et de scénographe en participant activement à l'organisation et à la mise en scène d'une exposition artistique. Ils apprendront à analyser, sélectionner et présenter des œuvres tout en développant des compétences en travail d'équipe et en communication.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Avec le Quai des arts, découvrez l'école du spectateur.

COMPÉTENCES

ANALYSE ARTISTIQUE ET APPRENTISSAGE VISUEL	Cycle 3 et +
Se familiariser avec une œuvre d'art	X
Apprendre à observer une œuvre et à repérer les éléments qui la constituent (formes, couleurs, etc.)	X
Développer la capacité à interpréter les éléments d'une œuvre	X
Éveiller la curiosité artistique par la rencontre des œuvres	X
Relier les œuvres aux contextes de leur territoire et de leur époque	X
ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE ET DÉVELOPPEMENT DE LA CRÉATIVITÉ	Cycle 3 et +
Encourager la créativité	X
Maîtriser le dessin à la main pour esquisser des concepts et des idées	X
Apprendre à représenter l'espace sur un plan en deux dimensions	X
ENSEIGNEMENT À LA SCÉNOGRAPHIE	Cycle 3 et +
Apprendre à développer des concepts visuels et thématiques pour une exposition	X
Apprendre à valoriser un travail auprès du public	X
Conception et réalisation de supports graphiques (panneaux explicatifs, cartels, etc.)	X
Apprendre à travailler de manière collaborative	X
Découvrir un métier de la culture	X



L'ART EN RÉALITÉ VIRTUELLE (VR)

Les petits secrets des grands tableaux seront révélés avec Arte 360° (documentaires créés par la chaîne Arte). Grâce à 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.

A partir
de 13 ans

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°





LA LUDOTHÈQUE

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 Rigolo**

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 renseignements 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 Catalli, Amaterra
A partir de 7 ans
- Mona Lisa, ma vie avec Léonard, Bensard et Lyet, Amaterra
A partir de 7 ans





LES MALLETTES PÉDAGOGIQUES

La Micro Folie met à disposition des ressources pédagogiques pour soutenir l'enseignement et favoriser l'accès à la culture pour tous.

QU'EST CE QU'UNE MALLETTE PÉDAGOGIQUE?

Les mallettes contiennent divers supports tels que des fiches pédagogiques, des activités interactives et des jeux éducatifs, alignés avec les programmes scolaires.

Chaque mallette traite d'un seul sujet et en organise la découverte en ateliers

LES MALLETTES RMN (RÉUNION DES MUSÉES NATIONAUX) – GRAND PALAIS.

Jeux art et sport : L'objectif est de se familiariser avec les grandes familles de sport à travers des œuvres d'art et des documents d'histoire, dans une dynamique de jeu dont les participants sont acteurs.
Dès 7 ans.



L'animal dans l'art : Destinée aux non lecteurs ou aux grands débutants, l'animal dans l'art propose de faire découvrir plus de 200 œuvres en 54 jeux et activités créatives. **Dès 3 ans.**



La citoyenneté dans l'art : Destinée aux adolescents et jeunes adultes, cette mallette permet d'utiliser le jeu et l'art pour donner à voir et discuter de la citoyenneté, sans prérequis en histoire de l'art ni en éducation civique.



Le portrait dans l'art : Destinée aux lecteurs, cette mallette, propose des jeux, expériences et activités créatives pour découvrir plus de 80 œuvres du patrimoine mondial. **Dès 6 ans.**





L'ÉQUIPE DE LA MICRO-FOLIE

La Micro-Folie est animée par une équipe investie et motivée aux formations et expériences professionnelles variées.



Charlotte LECOURT
Responsable Micro-Folie
Responsable Éducation artistique et culturelle



Margot LEGENDRE
Médiatrice culturelle



Marie KEROU
Médiatrice culturelle



RETOUR D'EXPÉRIENCE ET PHOTOS

"Vraiment passionnant ! On redécouvre des œuvres qu'on connaît, mais on se rend compte de tout ce qu'on n'a pas pu voir. Merci !"



"Quelle belle surprise, tous ces supports, ces outils très ludiques pour que les œuvres nous soient accessibles. Merci"



"Merci pour toutes ces explications. Très belle initiative portée par des personnes compétentes et très originales."

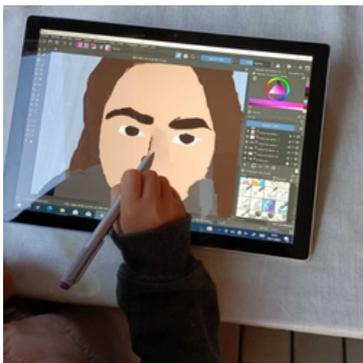


"Lieu agréable, interactif où on va vers ce qu'on veut : participer à l'atelier, jouer, découvrir une œuvre, réalité virtuelle, écouter.. Super expérience qui nous rapproche des œuvres !!
18/08/23"

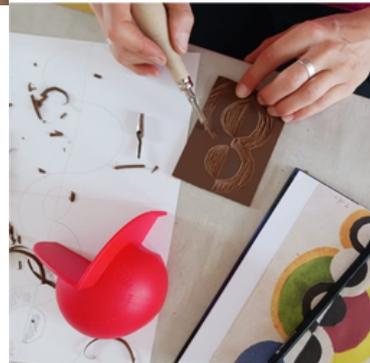


"J'ai adoré la peinture c'est trop bien. Chloé"

Je me souviendrais de Mona."



"Très bon moment, merci à Marie et Margot. Le « club du mardi ». Les trois A Montabard"



"C'était super les micro-folies ! C'était une première pour moi et je reviendrais avec joie ! Zoé"

"Merci beaucoup pour cette découverte. Marilou 4eB"



"Merci d'avoir fait la visite avec le groupe de dessin/peinture, du lundi ainsi que celui du mardi. Belle découverte, des propositions d'ateliers. Curieuse de voir le reste pour une prochaine fois. Anéta"