



OFFRE PÉDAGOGIQUE 2026 2027



Parcours artistiques, visites et ateliers pour les groupes



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 plus de 5000 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'art avec parcours pédagogiques adaptée à chaque cycle.



CITÉ DE LA MUSIQUE
PHILHARMONIE DE PARIS



universcience



Liberté
Égalité
Fraternité

arte



INFORMATIONS PRATIQUES

L'accueil des groupes se fait en général le matin, sur réservation



TARIF

La Micro Folie est gratuite pour tous.



DURÉE

Entre 45 minutes et 1h30, selon le projet et le format choisi.
Certains parcours peuvent être proposés en plusieurs séances.



PUBLICS

Les parcours s'adressent à des groupes constitués, de la petite enfance à l'âge adulte :

- Crèches et petite enfance
- Écoles maternelles et élémentaires
- Collèges et lycées
- Groupes d'adultes
- Autres groupes constitués



SE RENDRE À LA MICRO-FOLIE

18, rue du Paty (ancienne école Fernand Léger) 61200, Argentan

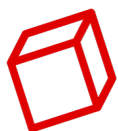


RÉSERVATION ET RENSEIGNEMENTS

Une question ? Un projet spécifique ?

Nous vous accompagnons dans la construction de votre parcours.

Réservations et renseignements : voir dernière page.



SOMMAIRE

LA MICRO-FOLIE VOUS PROPOSE :

Parcours	Page	18 mois à 3 ans	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3	Collège / Lycée / Adultes
ÉVEIL ARTISTIQUE	p.3	X				
UNE HISTOIRE DE DÉTAILS	p.4		X	X	X	X
PORTRAIT ET AUTO PORTRAIT	p.5		X	X	X	X
LE CHEVAL DANS L'ART	p.6		X	X	X	X
CORPS ET SPORT	p.7		X	X	X	X
MANGA ET SPORT	p.8			X	X	X
L'EAU À TRAVERS LES CULTURES	p.9		X	X	X	X
ART ET CINÉMA	p.10		X	X	X	X
APPRENTIS MÉDIATEURS	p.11				X	X
APPRENTIS SCÉNOGRAPHE	p.12				X	X
L'art en VR	p.13					
La ludothèque	p.14 - 15					
Les mallettes pédagogiques	p.16-17					
RESERVATIONS ET RENSEIGNEMENTS	p.18					



ÉVEIL ARTISTIQUE

De 0 à 3 ans

Durée :

Visite + Atelier : 45 minutes

Public :

- De 18 mois à 3 ans

Grâce à des ateliers ludiques et éducatifs, adaptés à leur âge, le but est 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 :

Oeuvre ou thématique	 Atelier
<i>L'ours blanc</i> , François Pompon	Pochoir
<i>Pomme et biscuits</i> , Paul Cézanne	Pastel
<i>Les Nymphéas</i> , Claude Monet	Gouache
Les animaux du musée	Gouache ou collage
Les 4 saisons impressionnistes	Visite sensorielle

LES OBJECTIFS:

- oser s'exprimer
- découvrir le plaisir d'être spectateur
- développer l'imagination
- découvrir différentes formes d'expression artistique



Ours Blanc, François Pompon, entre 1923 et 1933

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 2	Cycle 3 et +	Atelier
<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>La nuit étoilée</i> , Vincent Van Gogh		X	X	Gouache
<i>Le chaperon rouge</i> , Gustave Doré		X	X	Gravure
<i>La dame au camélias</i> , Alfons Mucha		X	X	Gravure
<i>Le dénombrement de Bethléem</i> , Pieter Brueghel le Jeune			X	Dessin technique
<i>Guernica</i> , Pablo Picasso			X	Dessin numérique ou pastel

COMPETENCES	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3 et +
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
Se questionner sur la représentation du monde			X
Relier les œuvres aux contextes historiques, sociaux et culturels de l'époque de création			X

3

PORTRAIT ET AUTOportrait

De la maternelle
à l'âge adulte

Durée :

- **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 et de l'autoportrait.

ATELIERS :

• CYCLE 1 : " Peindre les émotions "

Créer des visages expressifs grâce à des pochoirs



• CYCLE 2 : " Portrait cubique "

Réaliser un portrait au crayon et pastel.

• CYCLE 3 : " Autoportrait "

Crayon et fusain ou dessin numérique .



La Joconde, Leonard de Vinci, vers 1503-1519

COMPÉTENCES :

REGARDER ET COMPRENDRE	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3 et +
Identifier et verbaliser les émotions représentées	X		
Observer une œuvre et repérer les éléments qui la constituent (formes, couleurs, etc.)	X	X	X
Appréhender la notion d'autoportrait, autobiographie et représentation de soi		X	X
Savoir identifier les différentes fonctions du portrait		X	X
Relier les œuvres à leur contexte historique			X
PRATIQUER ET CREER	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3 et +
Associer couleurs et formes à des émotions.	X		
Découvrir des techniques artistiques (dessin, pochoir, crayon..)	X	X	X
Découvrir les notions de proportions			X



LE CHEVAL DANS L'ART

De la maternelle
à l'âge adulte

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.

ATELIERS :

• CYCLE 1: "Pointillisme"

Peindre un cheval avec des points plus ou moins écartés et rapprochés.



• CYCLE 2: "Lance le dé, crée ton vase"

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

• CYCLE 3: "Stop Motion"

Créer des séquences animées et découvrir les bases du cinéma d'animation



Amphore panathénaique, Grèce antique
425 - 400 av. J.C.

COMPÉTENCES:

REGARDER ET COMPRENDRE	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3 et +
Observer et décrire des formes simples (animaux, personnages, mouvement).	X		
Développer la capacité à identifier et à interpréter la représentation d'animaux dans l'art.		X	X
Relier les œuvres aux contextes historiques, sociaux et culturels de l'époque de création.			X
Approfondir la notion de représentation symbolique (cheval de victoire, cheval du pouvoir).			X
PRATIQUER ET CREER	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3 et +
Appréhender la technique picturale d'un artiste.	X	X	
Observer et décomposer le mouvement (inspiré de Muybridge).		X	X
Découvrir le fonctionnement du cinéma d'animation.			X

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 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 ?

ATELIERS :

- **CYCLE 1 : "Fresque en mouvement"**

Créer et peindre des silhouettes en mouvement

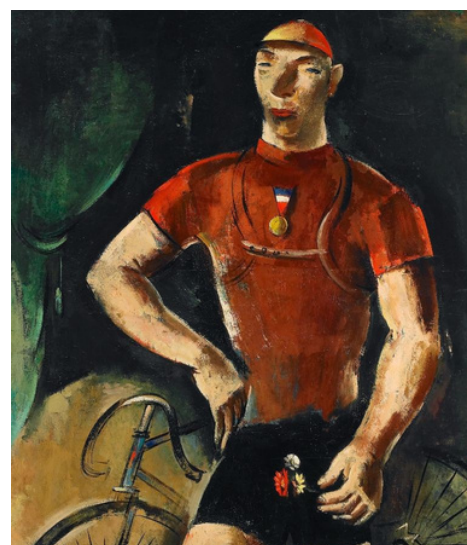


- **CYCLE 2 : "A la manière de Keith Haring"**

Donner vie à des postures dynamiques grâce à une silhouette

- **CYCLE 3 : "Proportions"**

Les fondamentaux des proportions



Le Champion, Joseph Kutter, 1932

COMPÉTENCES :

REGARDER ET COMPRENDRE	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3 et +
Observer et reconnaître des corps en mouvement (courir, danser, jouer).	X	X	X
Apprendre à observer une œuvre et à repérer les éléments qui la constituent (formes, couleurs, etc.)	X	X	X
Situer les œuvres dans une chronologie culturelle (Antiquité → art moderne → art contemporain).		X	X
PRATIQUER ET CREER	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3 et +
Explorer la notion de silhouette, de contour.	X		
Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés	X	X	X
Comprendre comment suggérer le mouvement par le dessin		X	X
Approfondir la représentation du corps humain (proportions, équilibre).			X



MANGA ET SPORT

Du CM1
à l'âge adulte

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 qui 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.

ATELIER AU CHOIX :

- **"Dessin numérique"**

Techniques graphiques du manga avec Krita

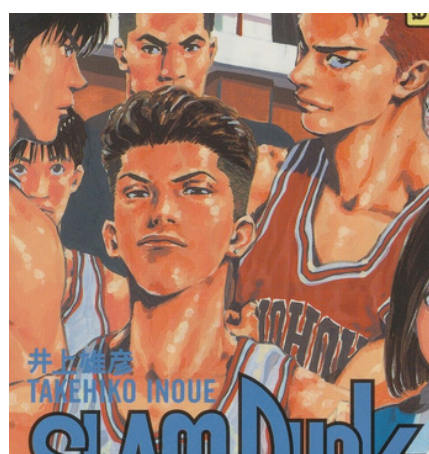
- **"Dessin technique de manga"**



Techniques graphiques du manga avec des outils de dessin

- **"Colorisation à l'aquarelle"**

Mettre en couleurs son personnage



Slam Dunk , 31, 2004 Inoue Takehiko Kana

COMPÉTENCES:

REGARDER ET COMPRENDRE

Comprendre l'influence de l'estampe sur le manga et la BD moderne.

Identifier les codes graphiques du manga sportif : vitesse, cadrage dynamique, expressions exagérées, dramatisation.

Être sensibilisé à différents styles artistiques

PRATIQUER ET CRER

Découvrir les outils numériques de création graphique (PAO) : calques, brosses, effets visuels.

Expérimenter des techniques graphiques traditionnelles (crayon, fusain, estompe, aquarelle).

Découvrir les proportions du corps humain

Compréhension des techniques spécifiques au manga (ligne claire, hachures, contrastes)

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 présentation 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.

ATELIERS:

- **CYCLE 1 : " Peindre l'eau "**

Représenter les mouvements et les effets de l'eau.



- **CYCLE 2 "Lance le dé, crée ton amphore"**

Un jeu de dés permettant de peindre une amphore

- **CYCLE 3 : "Art aborigène"**

Peindre un animal avec les codes des aborigènes d'Australie.



Poupée rituelle Hopi, 20e siècle

COMPÉTENCES:

REGARDER ET COMPRENDRE	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3 et +
Découvrir la diversité des pratiques artistiques et culturelles liées à l'eau.	X		
Être sensibilisé à l'importance de l'eau pour la nature	X	X	X
Initier les élèves à l'analyse d'objets rituels et utilitaires.		X	X
Situer les œuvres dans une perspective géographique et culturelle (Asie, Océanie, Amérique).		X	X
PRATIQUER ET CREER	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3 et +
Explorer les effets de la couleur et de la matière.	X		
Expérimenter les volumes et les formes.	X	X	
Développer la créativité et la motricité fine.	X	X	
Expérimenter des techniques spécifiques (pointillisme aborigène, motifs codés).		X	X

Durée :**FORMAT 1 :**

Initiation au cinéma 1 séance: 1h30

FORMAT 2 :

Parcours création 4 séances: 1h30 chacune

Public :**Pour l'initiation en une séance**

- Cycle 1
- Cycle 2
- Cycle 3
- Collège et Lycée
- Adultes

Pour le parcours en 4 séances:

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



Explorez l'histoire du cinéma et découvrez ses liens étroits avec les autres formes d'art. Un parcours qui met en lumière les inspirations croisées entre le cinéma et la création artistique.

POUR ALLER PLUS LOIN : Tous les ans en Mars, la Micro Folie participe au festival du court métrage, de quoi découvrir un nouveau format de cinéma!

COMPÉTENCES:**REGARDER ET COMPRENDRE**

Observer, décrire et analyser une oeuvre

Comprendre les liens entre les œuvres et les contextes culturels et historique

Découvrir l'histoire du cinéma et son lien avec les autres pratiques artistiques

PRATIQUER ET CREER

Collaborer autour d'un projet de groupe (création de storyboard, personnages, décors)

Découvrir le fonctionnement du cinéma d'animation

Expérimenter des techniques variées (dessin, découpage, animation)

Faire preuve d'autonomie et d'initiative dans un processus créatif.

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



Un parcours 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.

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

COMPÉTENCES:

REGARDER ET COMPRENDRE

Se familiariser avec une œuvre d'art

Observer une œuvre et à repérer les éléments qui la constituent (formes, couleurs, etc.)

Développer la capacité à interpréter les éléments d'une œuvre

Éveiller la curiosité artistique par la rencontre des œuvres

Relier les œuvres aux contextes de leur territoire et de leur époque

PRATIQUER ET CREEER

Transmettre des informations et donner des consignes

Organiser et structurer une présentation

Favoriser la prise de parole en public et adapter son discours en fonction de celui-ci

Favoriser la prise de parole en public

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



Découvrir les métiers de commissaire d'exposition et de scénographe en organisant et mettant en scène une exposition. Les participants analyseront, sélectionneront et présenteront 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:**REGARDER ET COMPRENDRE**

Se familiariser avec une œuvre d'art

Apprendre à observer une œuvre et à repérer les éléments qui la constituent (formes, couleurs, etc.)

Développer la capacité à interpréter les éléments d'une œuvre

Éveiller la curiosité artistique par la rencontre des œuvres

Relier les œuvres aux contextes de leur territoire et de leur époque

PRATIQUER ET CREER

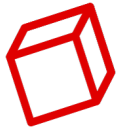
Découvrir un métier de la culture

Représenter l'espace sur un plan en deux dimensions

Développer des concepts visuels et thématiques pour une exposition

Conception et réalisation de supports graphiques (panneaux explicatifs, cartels, etc.)

Apprendre à travailler de manière collaborative



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°



CM Dalhousie - service communication multilingue Ville d'Argentan - Terms d'Argentan



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, environs 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, environs 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, environs 45min, dès 10 ans**

- **Mondrian**

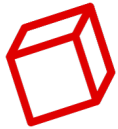
Mettez-vous dans la peau du peintre Piet Mondrian et peignez comme lui ! Lancez vos dés avec adresse, style et une pointe de ruse pour faire le plus beau des tableaux façon Mondrian. **De 2 à 4 joueurs, environ 30 min, dès 14 ans**

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.

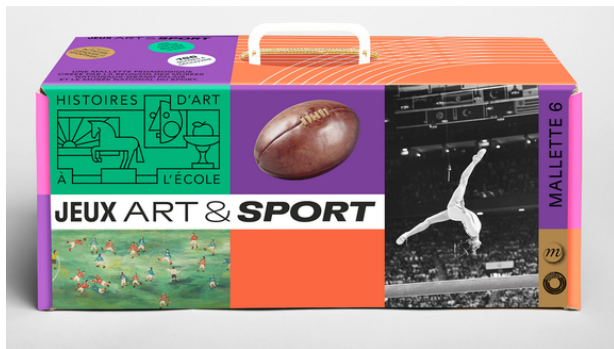
QU'EST CE QU'UNE MALLETTE PÉDAGOGIQUE?

Les mallettes contiennent divers supports tels que des fiches pédagogiques, des activités interactives et des jeux éducatifs, en lien 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.**



LES AUTRES MALLETES:

La boîte à voyages : Le musée du Quai Branly-Jacques Chirac invite à se familiariser avec les cultures d'Afrique, d'Asie, d'Amérique et d'Océanie et leurs représentations. Mêlant jeux de plateau, fabrication d'objets et contes à écouter, cette mallette est destinée aux adolescents et jeunes adultes.

Dès le cycle 3.



Culture en partage : Le musée d'art et d'histoire du Judaïsme (mahj) et l'institut du monde arabe (IMA) présentent leur dernière réalisation. Celle-ci a pour objectif de créer des ponts entre les cultures juive et musulmane, grâce à l'art. A partir du Cycle 3, cette mallette propose d'aborder les thèmes actuels de la tolérance et du vivre ensemble. Dès le cycle 3.





RESERVATION ET RENSEIGNEMENTS



06 80 58 04 09



micro.folie@argentan.fr

