

# CATALOGUE DE MÉDIATIONS À DESTINATION DU PUBLIC SCOLAIRE

## MICRO-FOLIE Ô CŒUR D'OCCITANIE



Restauration d'un vitrail en atelier - David Bordes



2025-2026



# SOMMAIRE - LEGENDE



**PRÉSENTATION DU DISPOSITIF ..... PAGE 2**

**RÉSERVATIONS - FONCTIONNEMENT ..... PAGE 4**

**LEGENDE ..... PAGE 5**

## **PREMIERS PAS DANS L'ART**

Découvrir l'art pour les tous petits  
ABCDaire et B à Ba Histoire de l'art  
Formes et couleurs  
Tu veux mon portrait ?  
Art'pente le temps

**PETITES HISTOIRES DE L'ART MODERNE ..... PAGE 8**

Impressionnants pointillés  
Ca tourne pas rond ici !  
Zoom sur R. Delaunay et F. Léger

**SENS DESSUS DESSOUS ..... PAGE 10**

Joue avec ton émotion  
Les œuvres à 5 sens  
La nature à l'oeuvre  
Sauvons le calamar géant

**PARLONS SPORT ..... PAGE 11**

Minorités dans le sport  
Symboles, récompenses et sports insolites  
Nos amis les mascottes

**AUX ORIGINES ..... PAGE 12**

Temps préhistoriques  
L'écriture  
L'écriture pour les non lecteurs

**CARNETS DE VOYAGES ..... PAGE 13**

L'art et la culture  
Teotihuacan et les aztèques  
Faites tomber les masques  
Le monde au fil du littora  
Art islamique et héritage andalou

**AUX ARTS CITOYENS ..... PAGE 15**

Elles font l'art  
Art contemporain : un message à faire passer

**LUDOTHÈQUE ..... PAGE 16**

# PRÉSENTATION DISPOSITIF



La Micro-Folie est un dispositif culturel de proximité porté par le **Ministère de la Culture** et coordonné par **La Villette** en lien avec 12 partenaires fondateurs :

- Le Centre Pompidou
- Le Château de Versailles
- La Cité de la Musique - Philharmonie de Paris
- Le Festival d'Avignon
- L'Institut du monde arabe
- Le Louvre
- Le Musée national Picasso-Paris
- Le Musée d'Orsay
- Le Musée du quai Branly-Jacques Chirac
- L'Opéra national de Paris
- La Réunion des musées nationaux - Grand Palais
- L'Universcience.

QU'EST-CE  
QUE  
C'EST ?

La Micro-Folie se présente comme un **accès à la culture partout, pour tous et gratuit**.

C'est un outil au service de l'animation des territoires qui s'installe dans une diversité de lieux d'accueil, et qui s'adapte en fonction des besoins et de son public.

Elle permet de valoriser l'art, la culture et le patrimoine local et étranger.

## PÉDAGOGIQUES

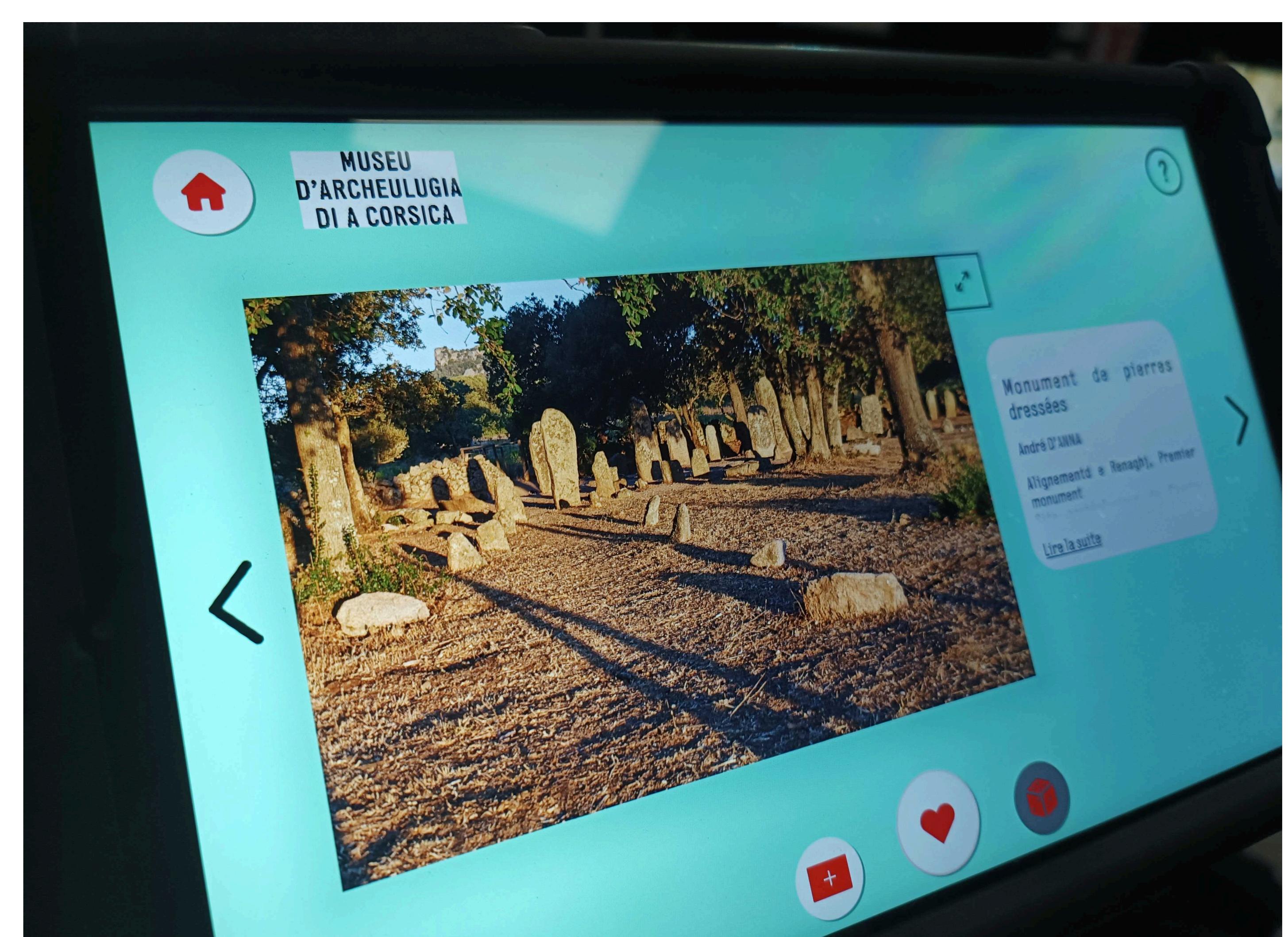


Les mallettes peuvent venir compléter une médiation grâce aux nombreuses cartes œuvres et à leur approche, ou bien être proposées en simple jeu

Voir page 18 "Ludothèque"

Notre **Micro-Folie Ô Coeur d'Occitanie** est née de l'ambition d'une véritable politique culturelle sur le territoire, favorisant l'accès à l'art pour les écoles mais également pour le tout public. Elle vient compléter la vaste programmation de spectacles sur le territoire et s'appuie sur des partenariats avec des institutions artistiques de renom du Tarn, de l'Hérault et de la Haute-Garonne.

## MUSÉE NUMÉRIQUE

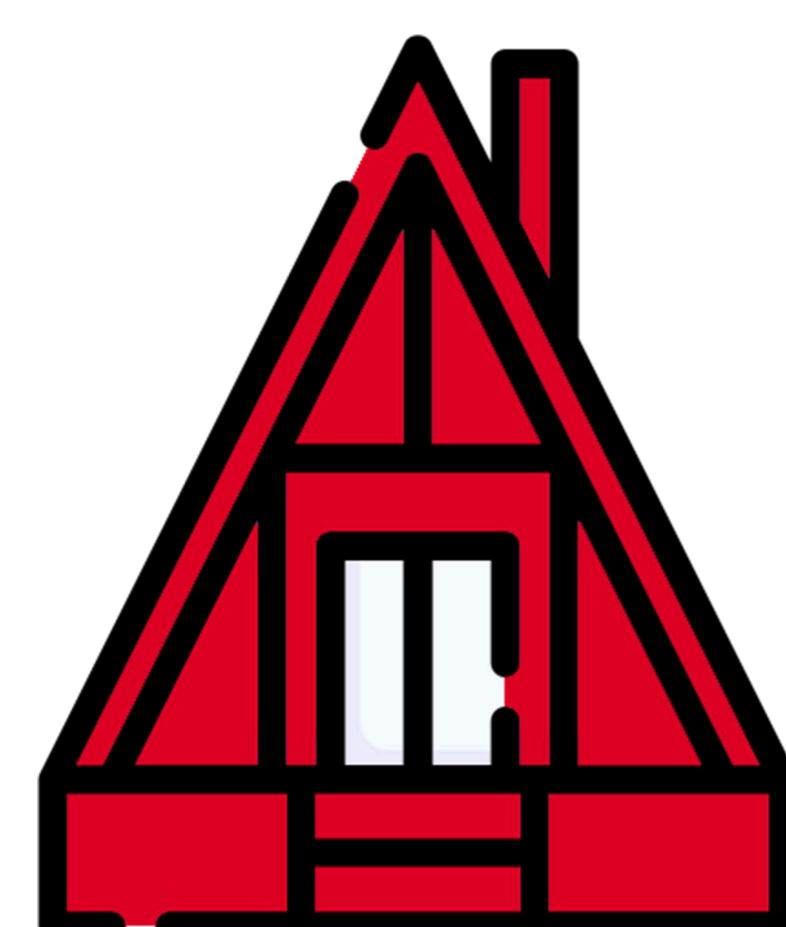


Une base de données de plusieurs milliers d'œuvres en très haute qualité

# PRÉSENTATION DISPOSITIF

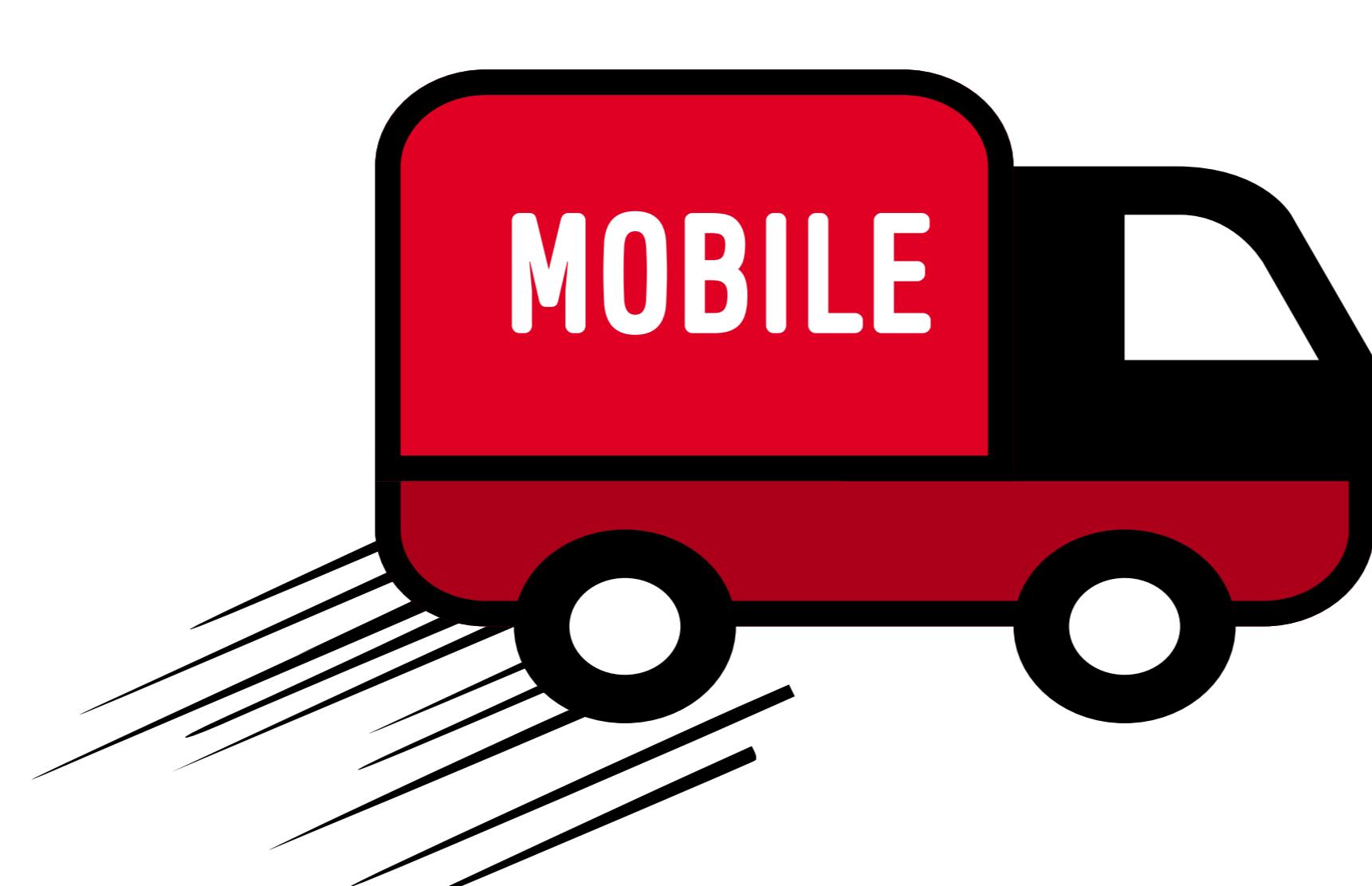


## MICRO-FOLIE FIXE

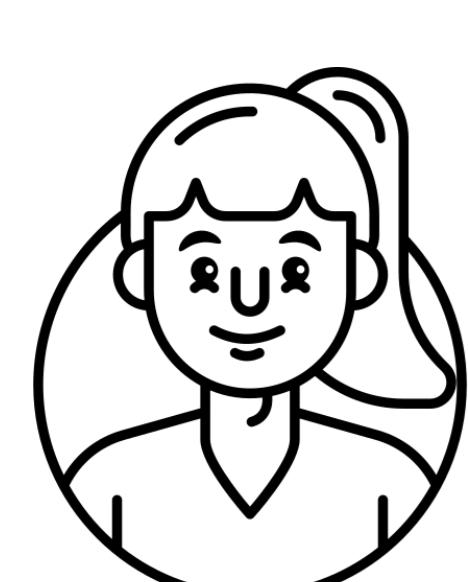


PRAT ALARIC, FRAÏSSE-SUR-AGOUT  
CAPACITÉ DE 25 ÉLÈVES

## MICRO-FOLIE MOBILE



MOBILE SUR TOUT LE TERRITOIRE  
REQUIS : ACCÈS PMR, MIN 60M2  
ET DEUX PRISES



## UNE MÉDIATRICE CULTURELLE POUR

- ➔ Démocratiser l'art et la culture par le développement de l'éducation artistique
- ➔ Contribuer à éduquer le regard dès le plus jeune âge
- ➔ Proposer des médiations dans le cadre de l'EAC
- ➔ Sensibiliser à la diversité des techniques artistiques
- ➔ Rapprocher les enfants du milieu culturel en suscitant l'envie de se rendre au musée
- ➔ Susciter la curiosité grâce à des outils numériques et ludiques adaptés à chaque cycle

Les médiations s'adaptent à tous les âges et à toutes les matières

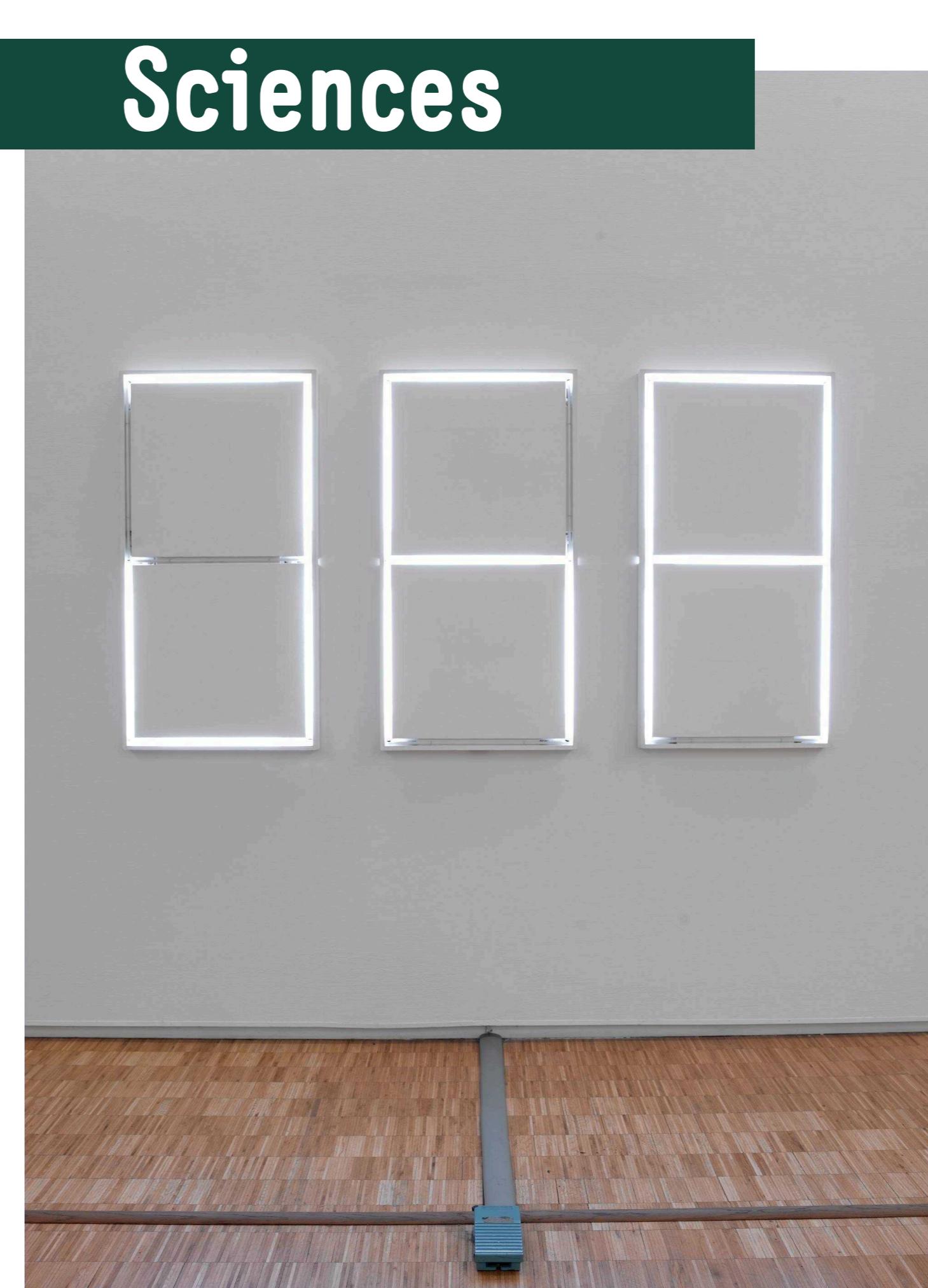
Français



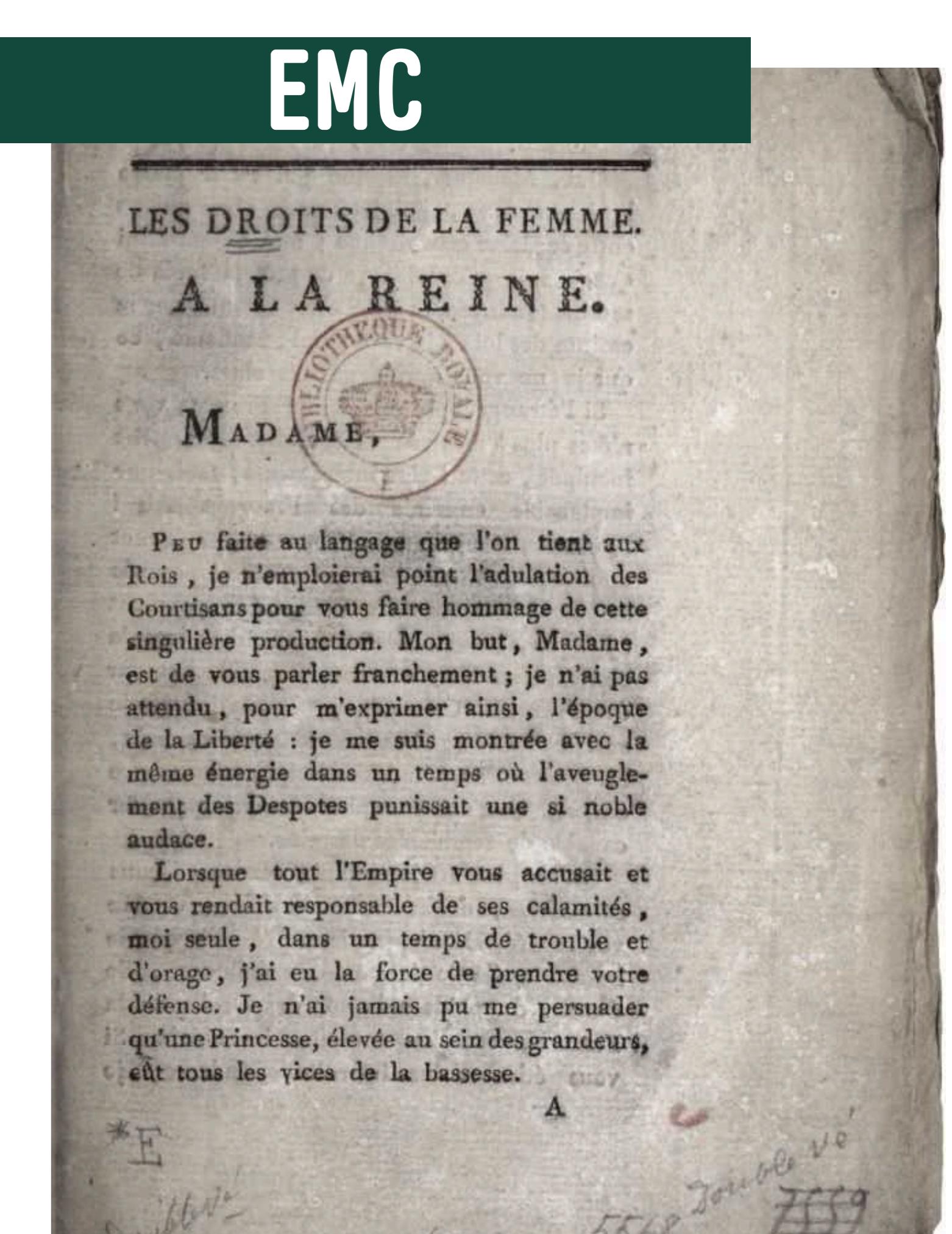
Histoire



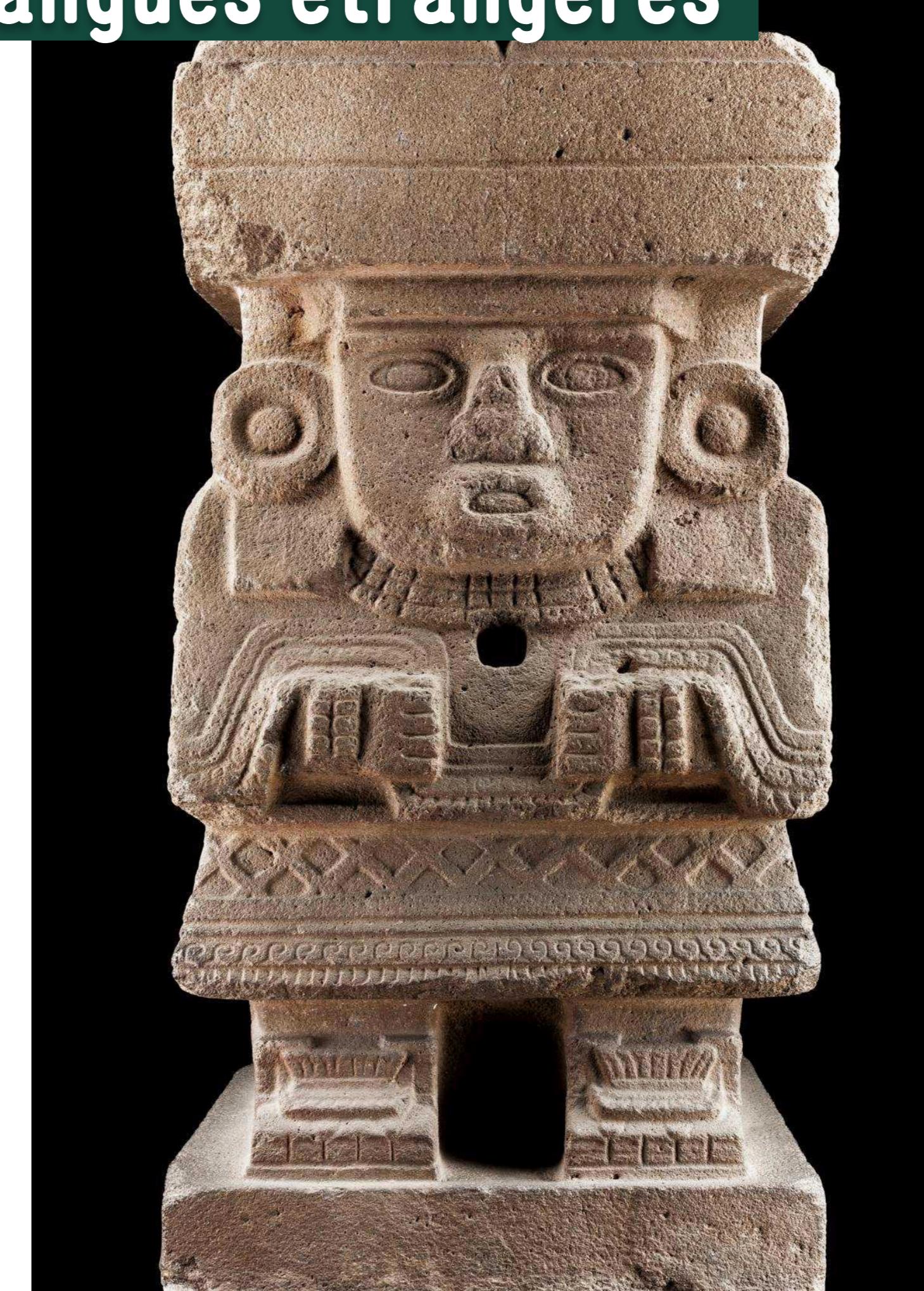
Sciences



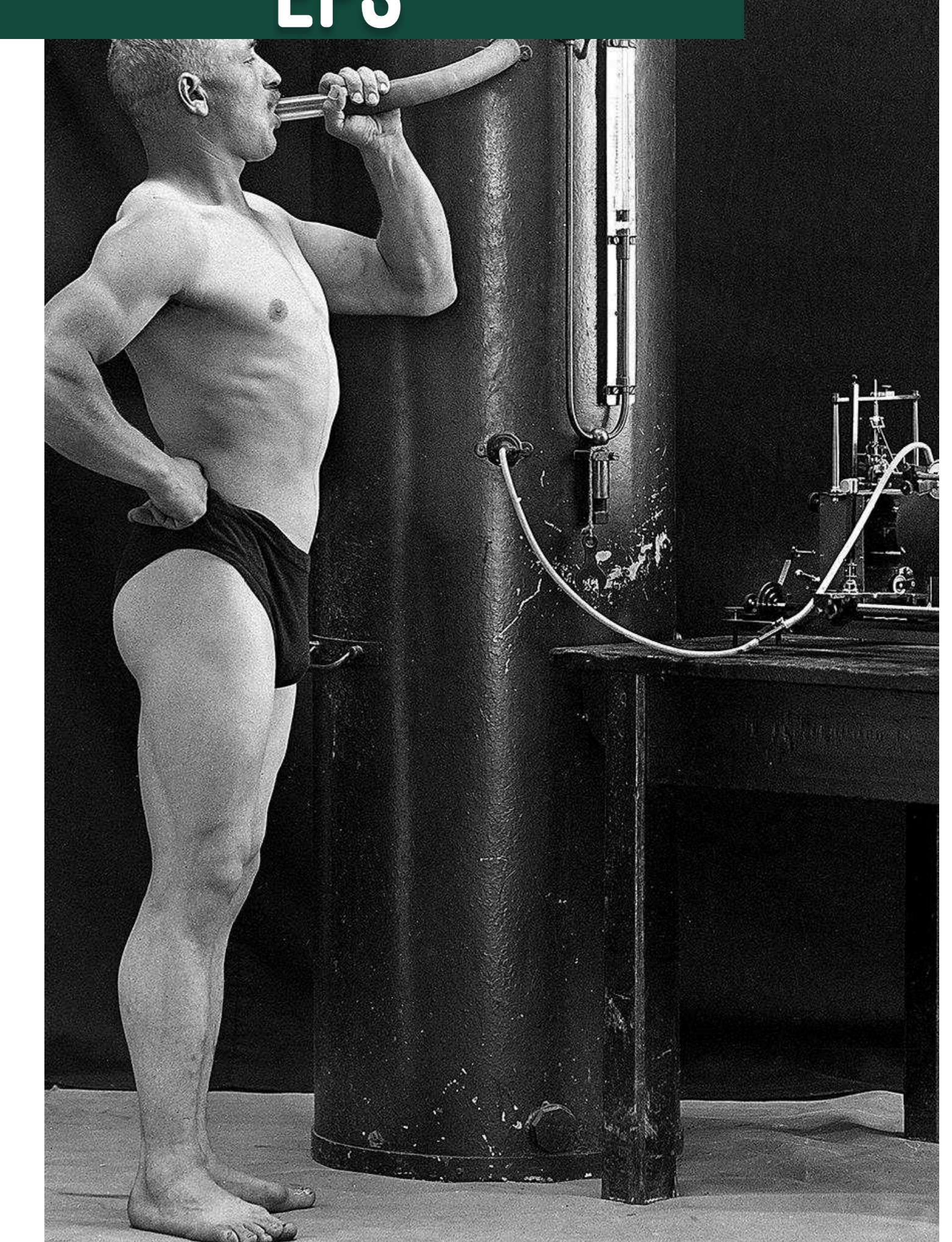
EMC



Langues étrangères



EPS



## UN CATALOGUE DE MEDIATIONS

Ce catalogue est composé d'une vingtaine de propositions de médiations articulées en 6 thématiques pour les toutes petites sections jusqu'à la Terminale.

Il sera amené à évoluer et à être complété tous les ans pour répondre aux besoins, et des élèves et du personnel enseignant. En choisissant une médiation, vous avez la garantie d'une séance qui s'appuie sur les critères de l'EAC.

# RESERVATIONS - FONCTIONNEMENT



## UNE MÉDIATION DU CATALOGUE VOUS INTÉRESSE ?

Contactez Camille, médiatrice de la Micro-Folie  
06.62.86.16.24 ou [camille.viaules@cchautlanguedoc.fr](mailto:camille.viaules@cchautlanguedoc.fr)

Précisez la date, le(s) cycle(s) des élèves, leur nombre et le cas échéant le choix de la durée (avec ou sans atelier)

Il est demandé un délai de minimum 3 semaines entre le choix de la thématique et le jour d'intervention pour une médiation du catalogue

- Vous recevrez le déroulé de la séance ainsi que la playlist d'oeuvres si nécessaire.
- La micro-folie mobile se déplace sur le territoire, il est possible de l'installer dans un espace de minimum 60m<sup>2</sup>. On peut envisager une "résidence" et accueillir plusieurs classes/écoles sur plusieurs jours.

## VOUS SOUHAITEZ CRÉER UN PROJET SUR PLUSIEURS SÉANCES OU UNE THÉMATIQUE SUR MESURE ?

- Il est possible de créer ensemble un projet sur mesure : une période, un mouvement artistique, un artiste en particulier, etc...
- Un délai de 8 semaines minimum est nécessaire à la préparation globale d'une médiation sur plusieurs séances. Attention, le contenu de la base de données du musée numérique peut ne pas être suffisant en cas de thème trop spécifique ou dans le cas d'un seul artiste.



L'école de Fraïsse-sur-Agout en voyage grâce à la médiation "le tour du monde au fil du littoral", en Mai 2025



Une immersion au cœur de la préhistoire de la maternelle au primaire avec la Micro-Folie au Centre d'Interprétation des Mégalithes

## Vous êtes localisé sur le territoire de la CCHL ?

Le déplacement et les médiations sont gratuites. La plupart du matériel est pris en charge. Il peut être demandé une aide en matériel à la structure pour faciliter la mise en œuvre d'ateliers.

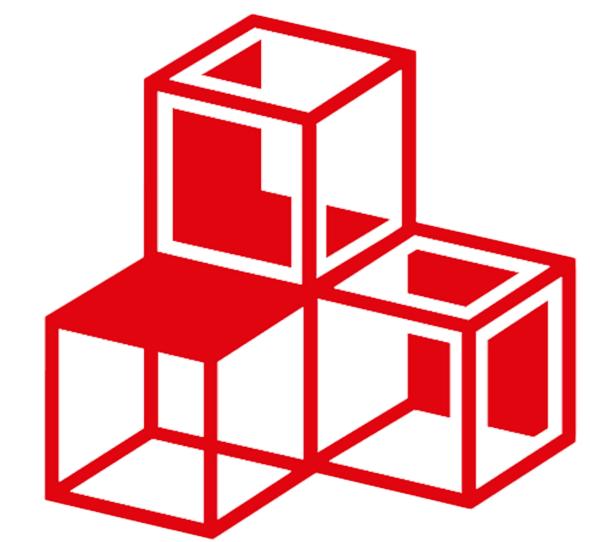
## Vous êtes localisé hors du territoire de la CCHL ?

Une convention de mise à disposition avec tarif de frais de déplacement est disponible pour le déplacement de la micro-folie hors CCHL - demandez le détail.  
Les médiations sont gratuites si vous vous déplacez sur notre territoire (Micro-Folie fixe à Fraïsse-sur-Agout ou à l'Oc'tave à Lacaune).



Le RER Vallée du Thoré en médiation autour du portrait lors d'un projet autour d'un kit d'œuvre du Louvre, en février 2025

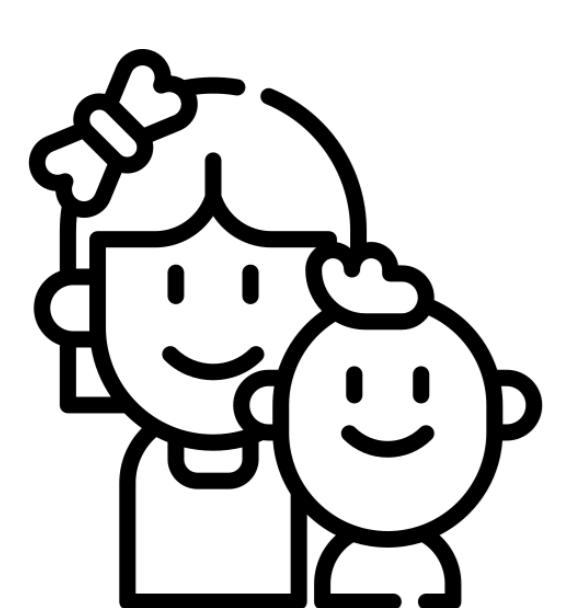
# LÉGENDE



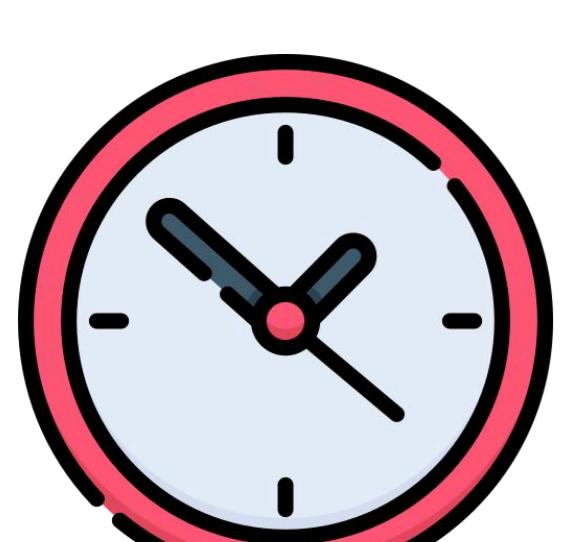
Nom et thème de la médiation avec le musée numérique



Adaptation possible pour les personnes en situation de handicap et personnes à mobilité réduite - préparation avec le personnel médico-social



Public scolaire ciblé  
Cycle 1 au cycle 4

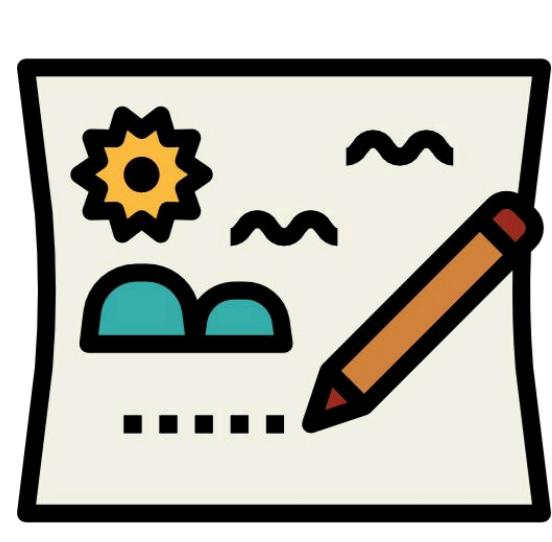


Durée de la médiation (*le temps d'installation n'est pas compris; il convient à la personne en charge de le prendre en compte*)

Certaines médiations peuvent être rallongées (jeux mallettes, ...)



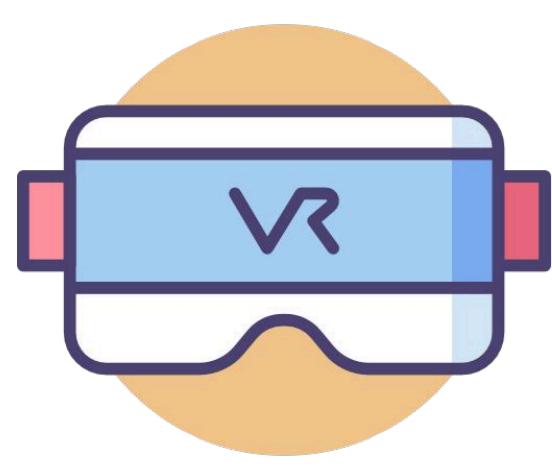
Conseil / recommandation / avis de la médiatrice



Atelier(s) en lien avec la médiation.  
Attention du matériel peut vous être demandé (voir Plan de médiation)



La médiation : est issue d'une mallette pédagogique / contient des jeux de la mallette / peut être agrémentée par des jeux de la mallette



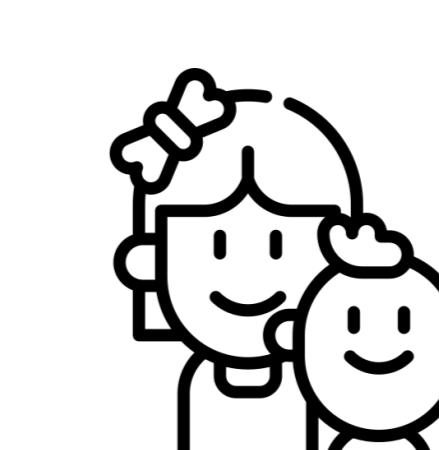
Utilisation d'un casque Réalité Virtuelle pour une médiation (uniquement à partir de 12 ans)

## PREMIERS PAS DANS L'ART

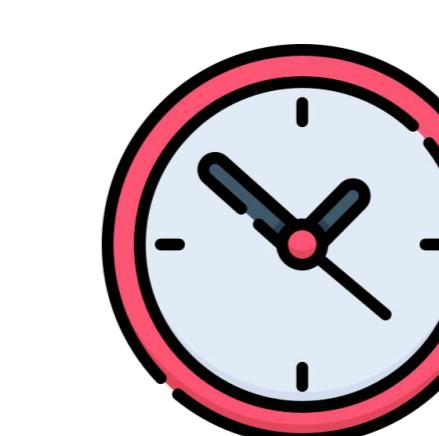
Entrez dans le monde captivant de l'art, un monde où chaque coup de pinceau dévoile une histoire et où chacun peut exprimer librement ses émotions et prendre la parole. Ici l'exploration et le plaisir se rencontrent pour vous permettre de découvrir les bases de l'art tout en laissant votre créativité s'épanouir. Préparez-vous à une aventure artistique où l'apprentissage devient un jeu et où l'imagination n'a aucune limite.

### DÉCOUVRIR L'ART POUR LES TOUS PETITS

Chut... écoutez bien, les œuvres ont des histoires à raconter ! Pour les comprendre, il faut pouvoir en parler avec des mots. À travers une sélection d'œuvres issues de divers courants artistiques, les tout-petits plongeront dans l'univers fascinant de l'art et commenceront à explorer sa richesse et sa diversité et à se familiariser avec le vocabulaire basique de description tout en jouant.



Cycle 1



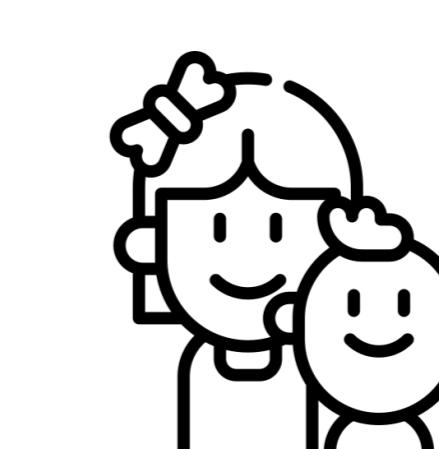
1h

### ABCDAIRE ET BÀBA DE L'HISTOIRE DE L'ART

L'art c'est une multitude d'artistes, de techniques, de courants, de support et de nature d'œuvres. De quoi s'y perdre un peu !

Grâce à un jeu d'association d'œuvres et de vocabulaire, les élèves apprendront à reconnaître différents supports, courants artistiques et artistes. Nous apprendrons à lire et réaliser un cartel d'information de musée à partir d'une image aléatoire.

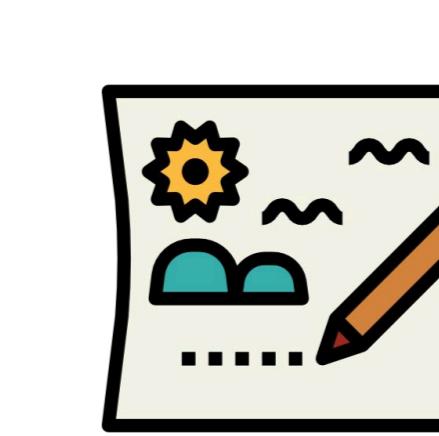
Les élèves ne pourront plus dire qu'ils n'ont pas les bases !



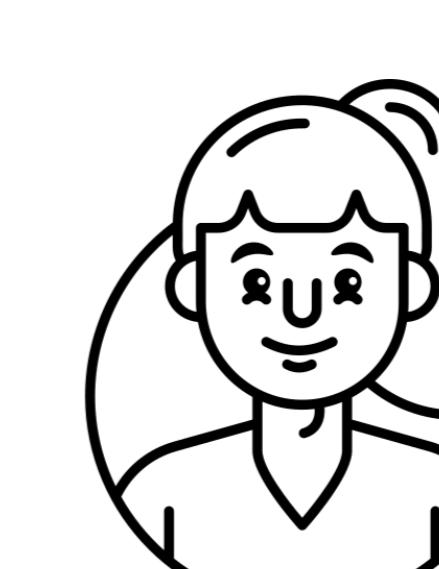
Cycles 2,3,4



2h30



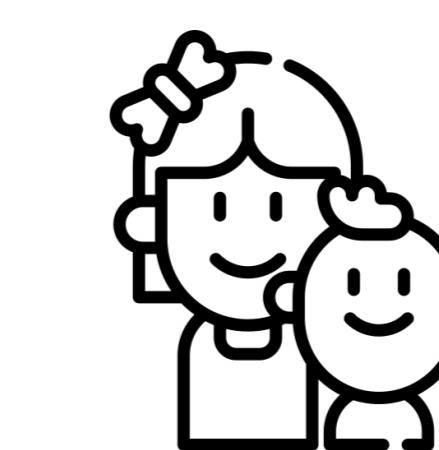
- Jeux d'association
- Cartels



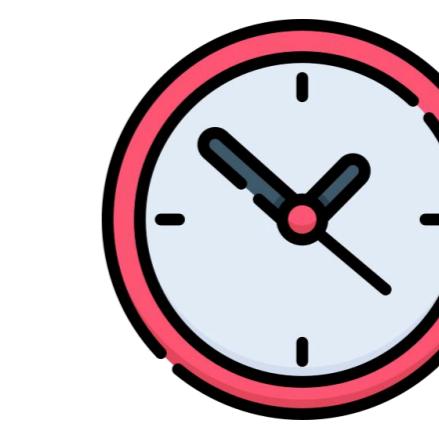
La séance peut se dérouler sur la journée avec des explications et des échanges plus nombreux agrémentés de jeux

### FORMES ET COULEURS

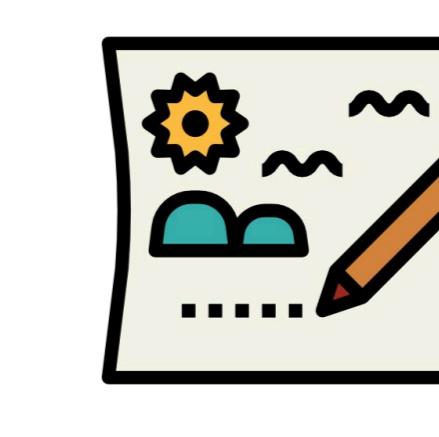
Plongeons les élèves dans un voyage coloré et ludique à la découverte des formes géométriques et des couleurs ! Grâce aux projections d'œuvres d'art, les enfants apprennent à repérer et nommer des formes et des couleurs tout en s'amusant. Avec des activités de manipulation et des jeux d'observation, ils créent leurs propres compositions et explorent comme des artistes. Une approche dynamique pour éveiller leur curiosité et développer leur regard artistique !



Cycles 1 et 2 



1h30



Peinture/collage (cycles 1-2) ou craie (cycle 2) des formes et couleurs

# APPRÉHENDER L'ART

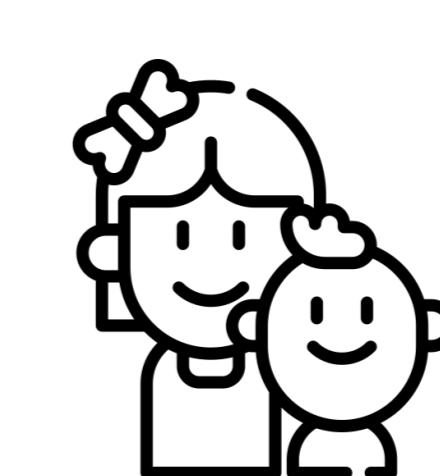
## TU VEUX MON PORTRAIT ?

Les jeunes enfants seront invités à observer et décrypter les expressions des visages, tandis que les plus grands apprendront à analyser et identifier différents types de portraits, qu'il s'agisse de portraits d'apparat, officiels, de pouvoir, ou encore de portraits plus intimes. Pour guider leur exploration, des fiches d'identité accompagneront une sélection d'œuvres emblématiques. Possibilité de prolonger la séance avec des jeux issus de la mallette pédagogique "Le portrait dans l'art"

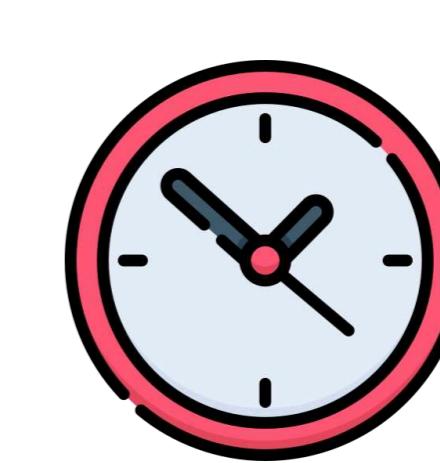


 *The Frame (Le Cadre)*,  
Frida Kahlo, 1938  
Banco de México Diego Rivera Frida Kahlo Museums  
Trust, Mexico, D.F. / Adagp Paris  
Crédit photographique : Service de la documentation  
photographique du MNAM - Centre Pompidou,  
MNAM-CCI/Dist. RMN-GP

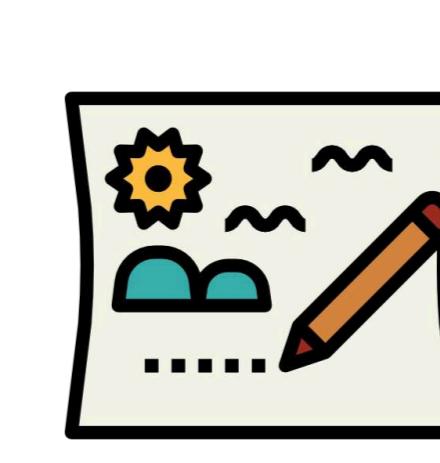
*La Jeune fille à la perle*,  
Johannes Vermeer, 1665  
Mauritshuis



Cycles 1,2,3,4



1h à 2h30



Tu veux mon portrait

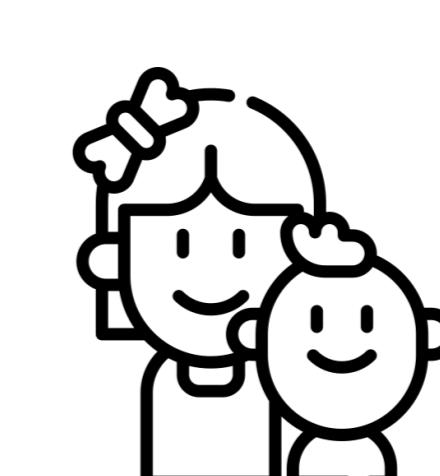


Portrait dans l'art

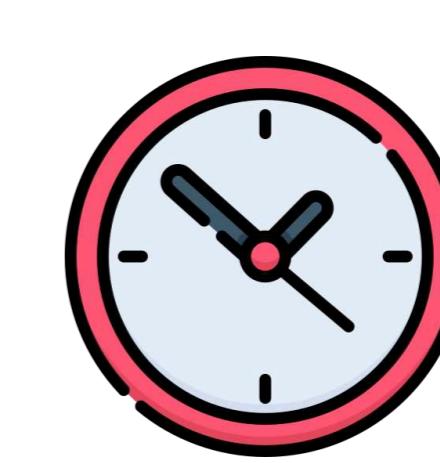
## ART' PENTE LE TEMPS

Comment ça « Les trois grâces » ont été peintes en 1503 et en 1630 ? Et la Joconde, c'est quelle époque déjà ?

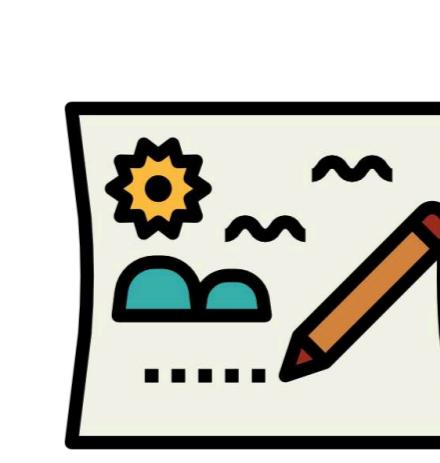
Après la création d'une frise chronologique agrémentée d'œuvres d'art et de « fun fact », le tout relié à la grande Histoire, les enfants deviendront incollables sur les grandes périodes artistiques et les plus grands chefs d'œuvre (mais pas que !).



Cycles 3 et 4 



2h30 ou 3 séances  
d'1h



Création d'une frise  
chronologique de  
l'histoire de l'art



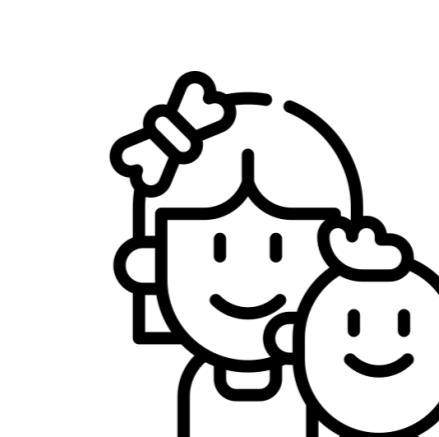
En collectif pour toute la  
classe ou en individuel

## PETITES HISTOIRES DE L'ART MODERNE

L'art moderne est un terme générique qui désigne des courants artistiques qui se sont développés à partir de la fin du XIXème jusqu'au milieu du XXème siècle. Ses caractéristiques sont l'innovation et l'expérimentation, l'abstraction, la subjectivité. On note une rupture avec le réalisme; et les impacts des changements sociaux et technologiques influencent les thèmes et les techniques des artistes. Parmi les courants de l'art moderne : l'impressionnisme, le post impressionnisme, le fauvisme, le futurisme, l'expressionnisme ...

### IMPRESSIONNANTS POINTILLÉS

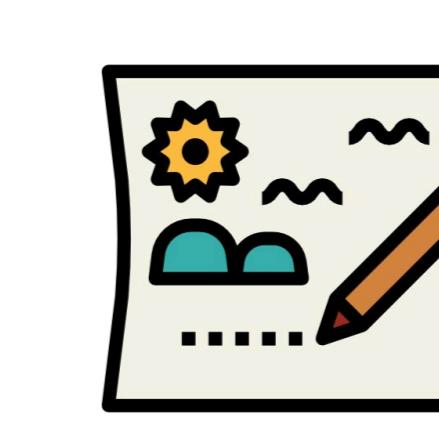
L'impressionnisme est un mouvement artistique majeur où la lumière, la couleur et les émotions prennent vie. Les élèves de cycle 1 s'initieront à cette esthétique en recréant des œuvres post-impressionnistes inspirées du pointillisme, tandis que les plus grands découvriront les techniques uniques des impressionnistes, apprenant à reconnaître et à analyser ces œuvres emblématiques qui continuent de captiver le monde aujourd'hui. Les cycles 2-3 aiguiseront leur observation grâce aux jeux de la mallette. Les cycles 4 intégreront des notions historiques et scientifiques pour mieux identifier les enjeux de ce courant.



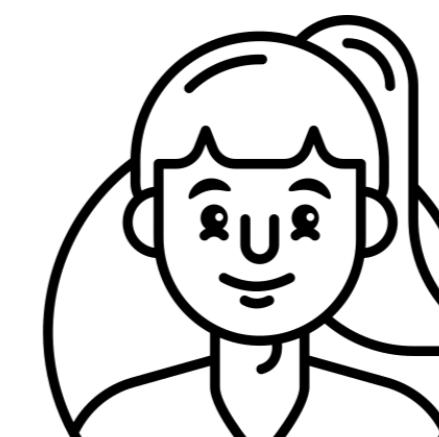
Cycles 1 à 4



1h à 2h



Paysage impressionniste



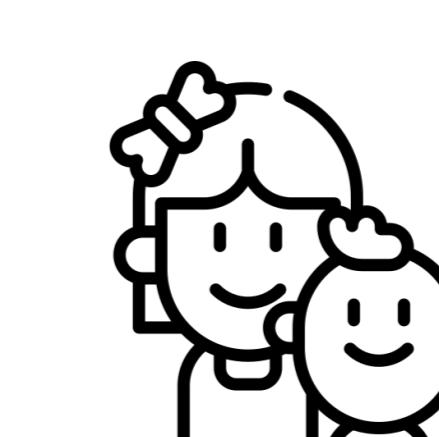
L'atelier peut se dérouler en partie à l'extérieur



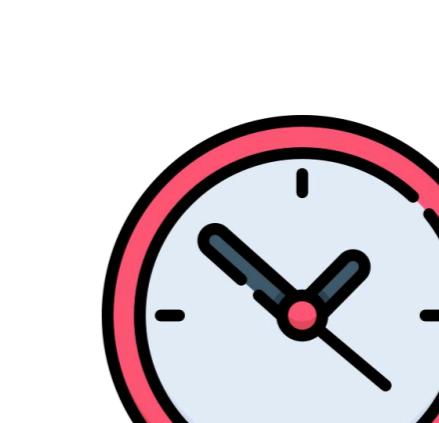
Paysage dans l'art

### ÇA TOURNE PAS ROND ICI !

Mais qu'est-ce qui ne tourne pas rond dans la tête des artistes ? Des formes géométriques envahissent les toiles, le cubisme est né ! Tentons de comprendre l'évolution de l'impressionnisme vers le cubisme et ses différentes étapes en comparant des œuvres de Picasso, Braque et Cézanne. Voici un programme carré !



Cycles 2, 3 et 4



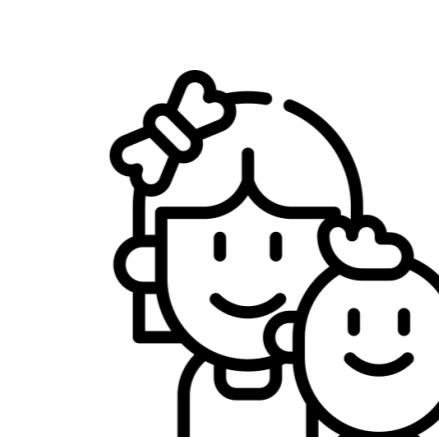
1h30



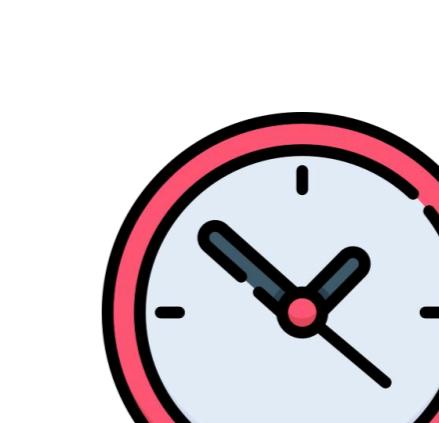
Représentation façon cubiste d'un objet et/ou d'un portrait

### ZOOM SUR ROBERT DELAUNAY ET FERNAND LÉGER

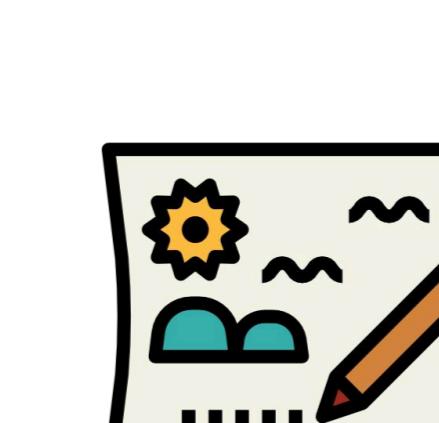
De l'art moderne, il en est des créations folles qui donnent le tournis, c'est le cas de ces deux grands artistes aux styles similaires : Fernand Léger et Robert Delaunay. Des sphères, des cylindres, des rouages, des manèges et des couleurs plein les yeux, voici quelques caractéristiques de l'orphisme inventé par les Delaunay et d'un art mécanique qui reflète la société des années folles et de la ville en pleine expansion de Fernand Léger.



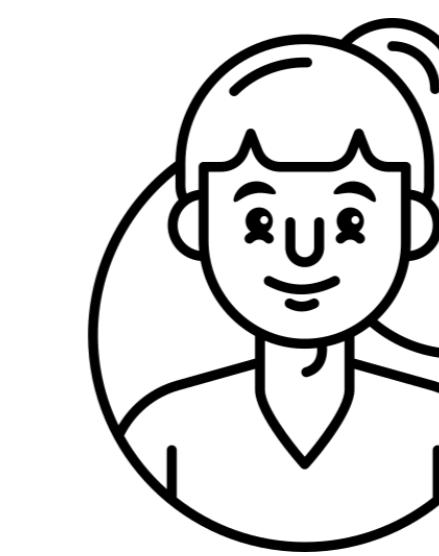
Cycles 2 et 3



2h30



- "Ville folle"
- "Tournent les toupies"



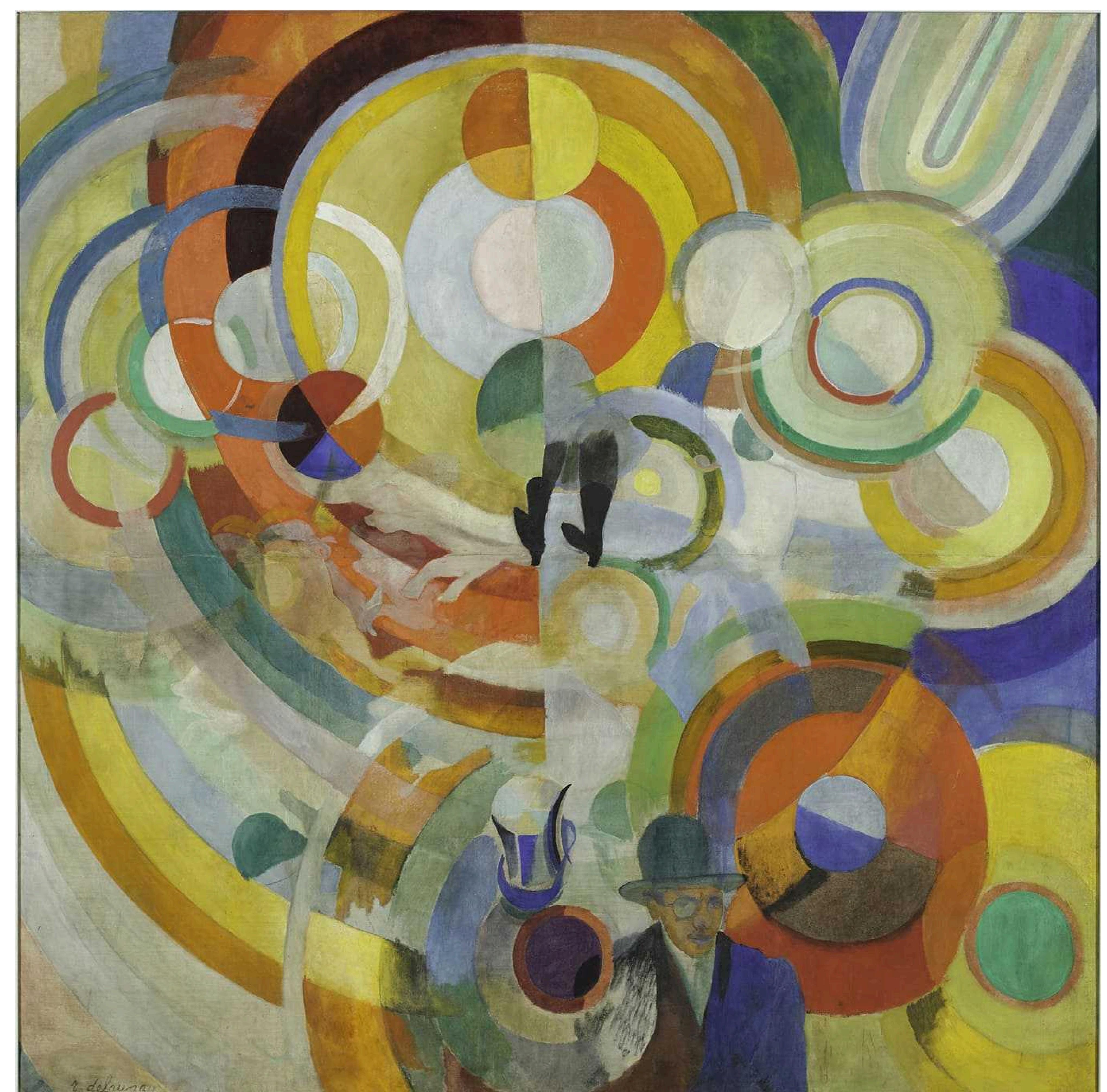
L'atelier "ville folle" peut être collectif ou individuel

# ARTOTHÈQUE



 *Nature morte aux fromages, aux amandes et aux bretzels*, Clara Peeters, 1615

Mauritshuis



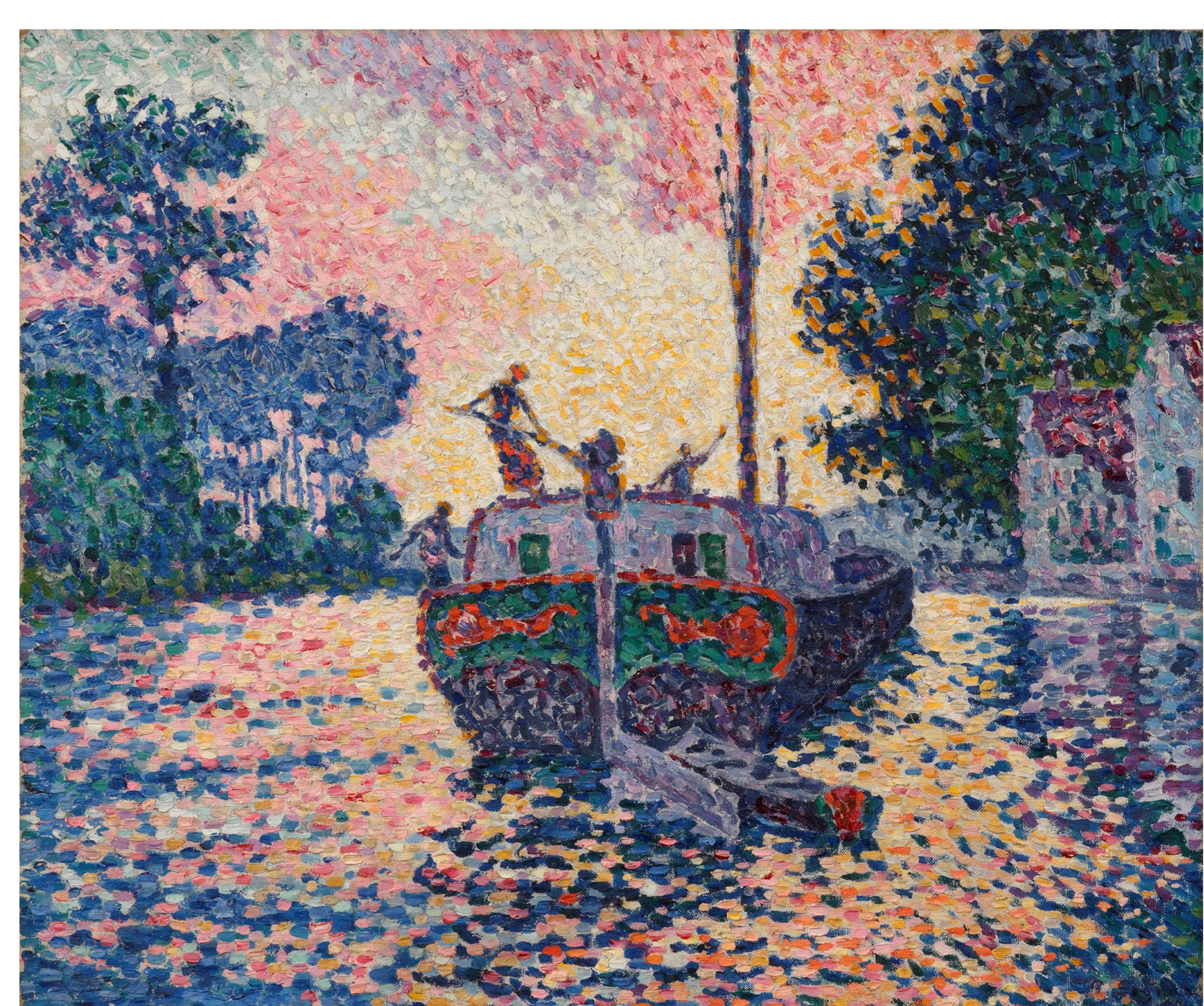
 *Manège de cochons (manège électrique)*, Robert Delaunay, 1922

Georges Meguerdichian - Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP



 *La "Grande Vague" de Hokusai*, Hokusai Katsushika, 1831-1834

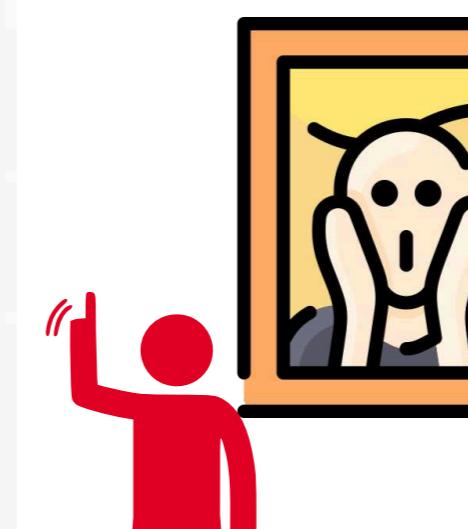
BnF, département Estampes et photographie, BOITE FOL-DE-10 (1)



 *Le chaland Samois*, Paul Signac, 1901

A. G. Leventis



 *Guernica*, Pablo Picasso, 1937

Sucesión Pablo Picasso, VEGAP, Madrid, 2022

# SENS DESSUS DESSOUS

A partir de la Renaissance, le regard de l'artiste influe sur son coup de pinceau. L'émotion avec laquelle il crée ou l'émotion qu'il souhaite faire passer est palpable. Elle nous enveloppe de sa douceur ou nous provoque. L'artiste sait ne pas nous laisser indifférent. L'intention de l'artiste peut être perçue par tous, et les plus jeunes sont souvent les premiers à ressentir cette connexion unique avec les œuvres.

## JOUE AVEC TON ÉMOTION

Cet atelier invite les enfants à explorer et exprimer une palette d'émotions : le sourire, la joie, la tristesse, l'étonnement, le doute, la colère... J'aime, je n'aime pas. Autant de réactions que les enfants peuvent ressentir en observant et en écoutant. Certaines couleurs font penser à des émotions, associons-les !

## LES ŒUVRES À CINQ SENS

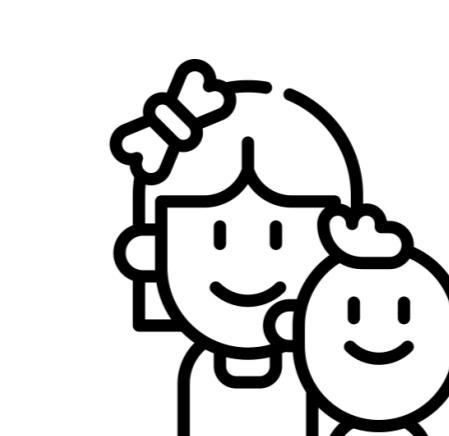
Une expérience sensorielle unique où l'art ne se contente pas d'être regardé mais se savoure, se respire, s'écoute. Les émotions et sensations nous guideront pour associer le goût, l'ouïe et l'odorat avec la vue. Préparez-vous à réveiller des sensations inattendues.

## LA NATURE À L'OEUVRE

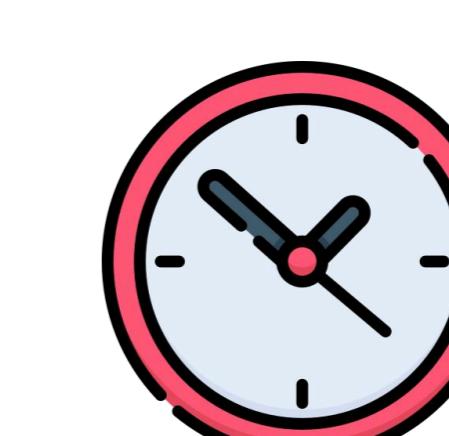
Toutes les œuvres ne vivent pas dans les musées ; certaines, éphémères, disparaissent après seulement quelques heures. Dans cette expérience immersive, les jeunes artistes en herbe entreront en harmonie avec la nature, où ils pourront laisser libre cours à leur créativité et à leur imagination.

## SAUVONS LE CALAMAR GÉANT !

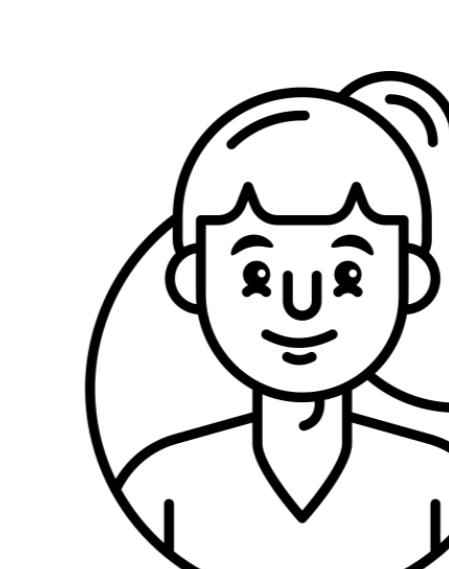
Le Capitaine Camille a besoin d'une équipe d'aventuriers intrépides pour une mission à 20.000 lieues sous les mers ! Il faudra ramer, résoudre des énigmes, déjouer les pièges de la sirène et affronter un redoutable poulpe-dragon pour espérer retrouver le calamar géant. Les enfants seront les héros d'un conte imaginé à partir des œuvres de la Micro-Folie.



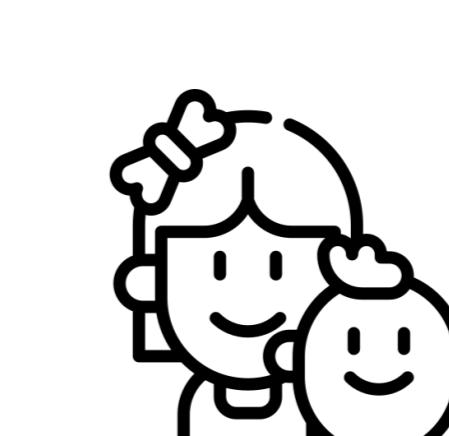
Cycles 1 et 2



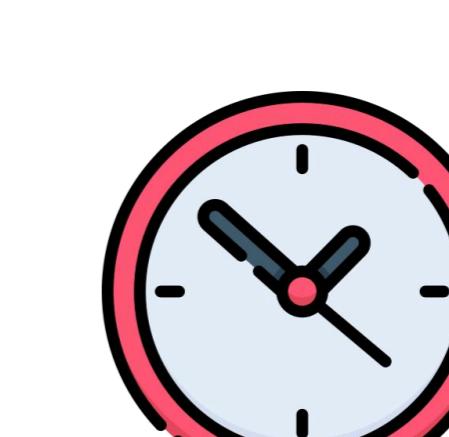
1h



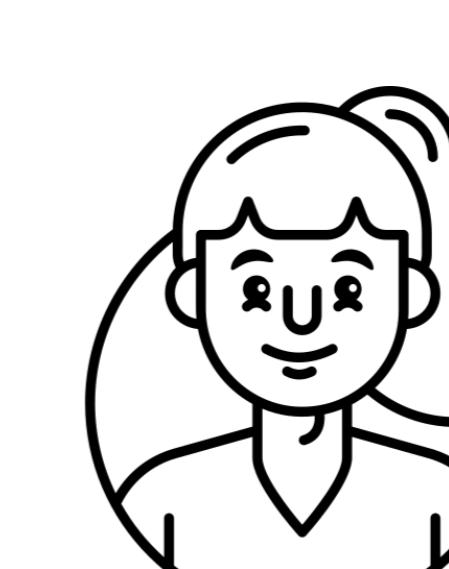
L'intention de l'artiste est évoqué à partir du cycle 2



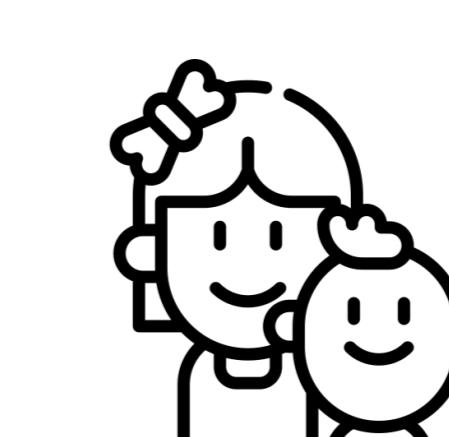
Cycles 2/3 et 4



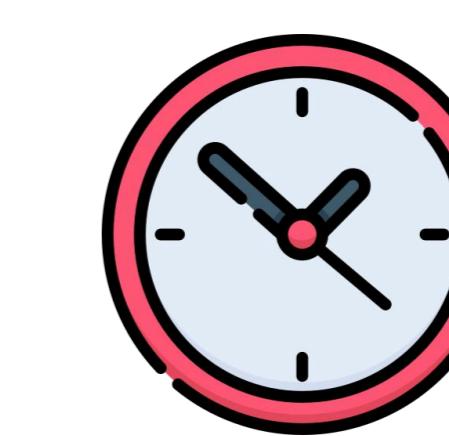
1h



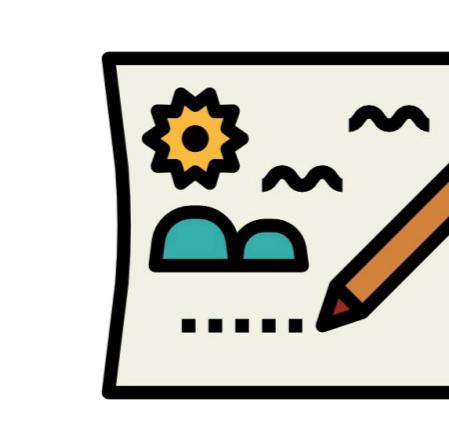
Préciser des éventuelles allergies de participants - adaptation selon les cycles



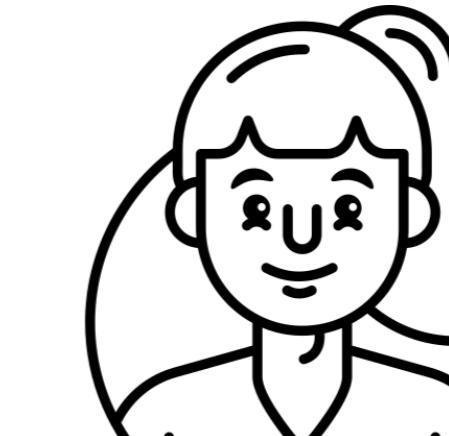
Cycles 1 et 2/3



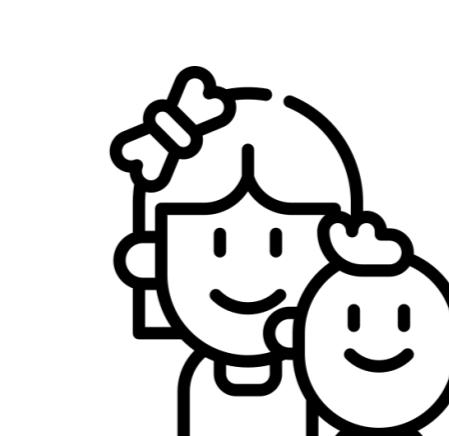
1h30



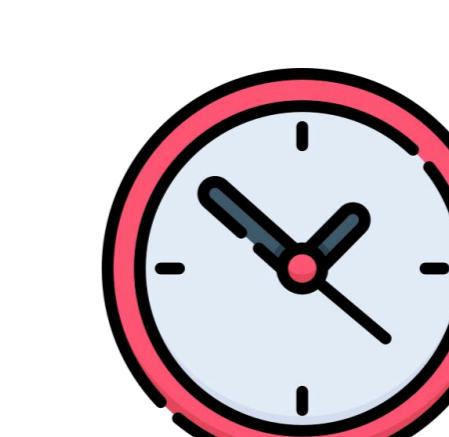
Divers ateliers nature suivant le public



Accès extérieur nature requis



Cycle 1



45min / 1h

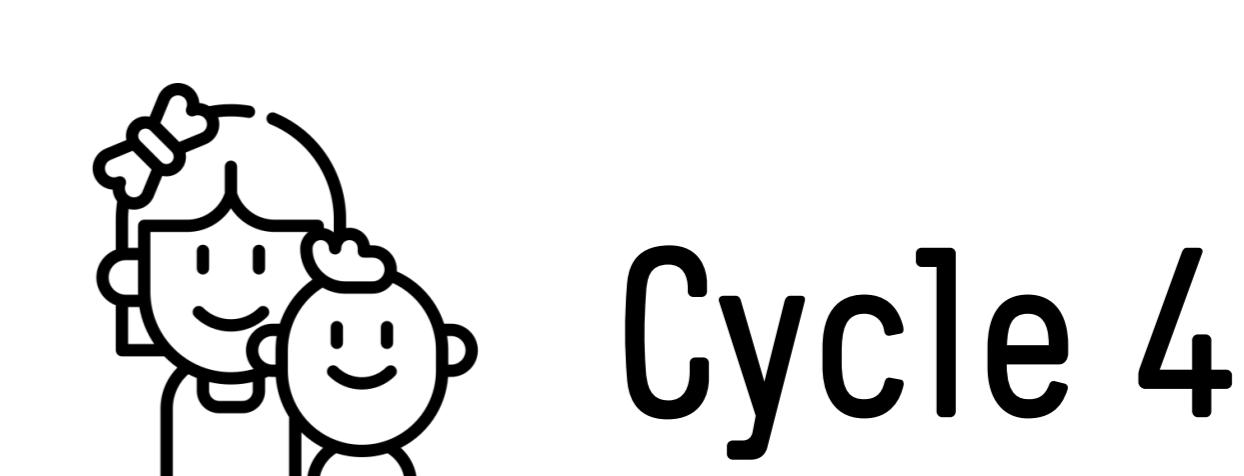


Nécessite un espace suffisant. Un élève lecteur recommandé.

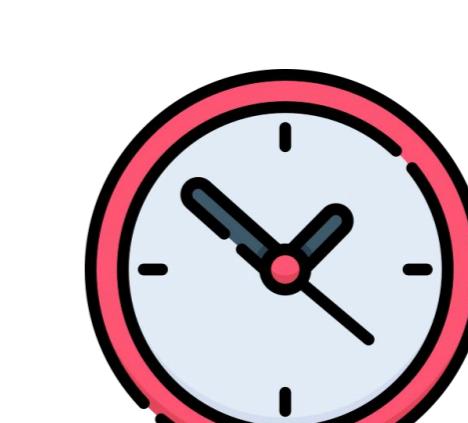
Tout comme l'art, le sport est un domaine éclectique et varié. On en apprécie certains, on est ébahis devant d'autres, tandis que certains nous laissent de marbre. Le sport et l'activité physique font partie intégrante de la vie de nos jeunes, quoi de mieux comme sujet d'approche pour s'intéresser à des performances physiques, artistiques et sociétales. Encore plus après avoir vécu l'engouement pour les Jeux Olympiques de Paris 2024 !

## MINORITÉS DANS LE SPORT

Le sport est un moyen d'émancipation des populations, il est populaire et accessible au plus grand nombre. Pourtant il n'en a pas toujours été ainsi. Des hommes et des femmes ont lutté pour cet accès universel au sport. A travers des images d'archives et des œuvres d'art, le groupe établira des connexions entre le contexte historique et la position de l'artiste et du sportif.



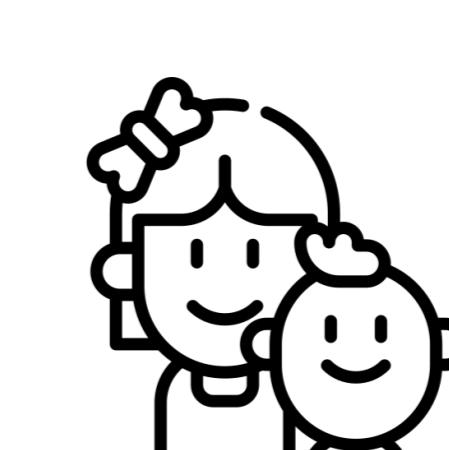
Cycle 4



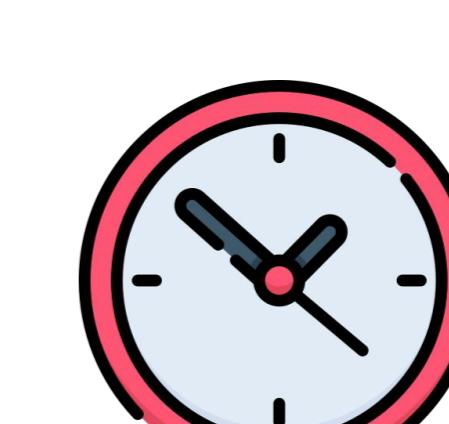
1h

## SYMBOLES, RÉCOMPENSES ET SPORTS INSOLITES

Les Jeux Olympiques de Paris 2024 sont derrière nous, mais l'esprit sportif plane toujours au-dessus de nos têtes. Le sport inspire tout autant les athlètes que les artistes. Après un petit tour d'horizon sur l'origine antique des Jeux Olympiques, les élèves visionneront la Collection Sport avec une ou deux missions : reconnaître des symboles de compétitions ainsi que des sports insolites.



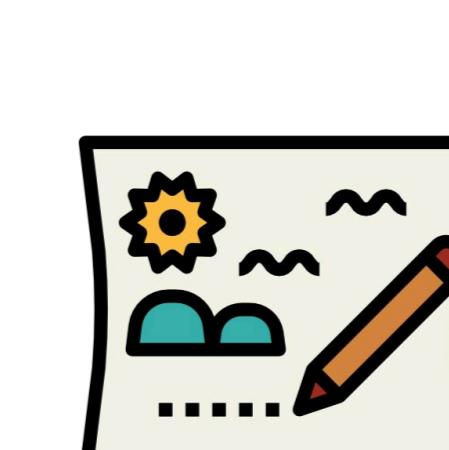
Cycles 2/3 et 6°/5°



2h à une journée complète



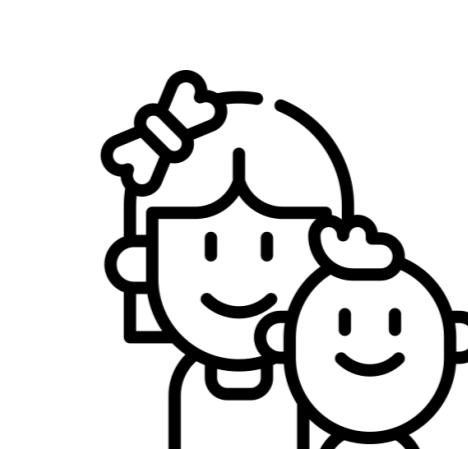
Jeux, Art & Sport



Création de symboles et invention de sports insolites

## NOS AMIS LES MASCOTTES

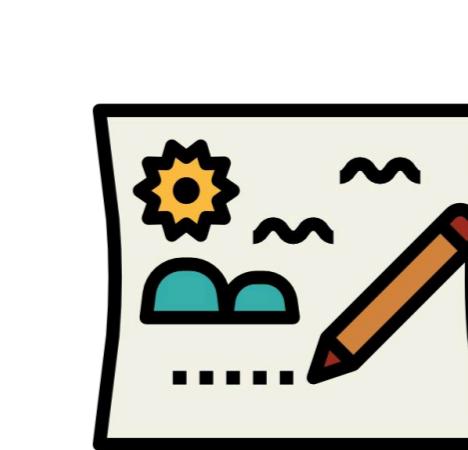
D'un simple doudou à une mascotte internationale, les animaux ont toute leur place dans le cœur des enfants. Nous allons suivre l'aventure d'une chouette qui nous racontera comment c'était les Jeux Olympiques avant ; nous parlerons de sport.... Et nous nous agiterons un peu ! Mais... qu'est-ce donc que ce drôle de personnage qui porte un ballon de foot et qui ressemble à un coq ?



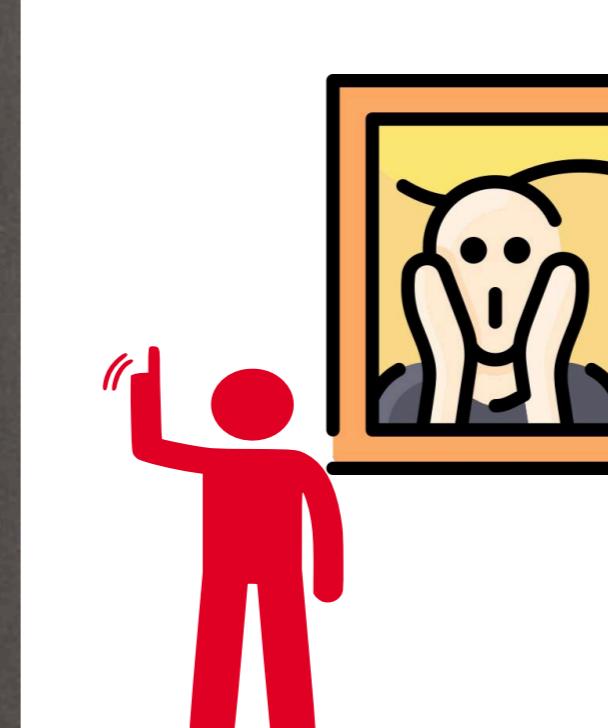
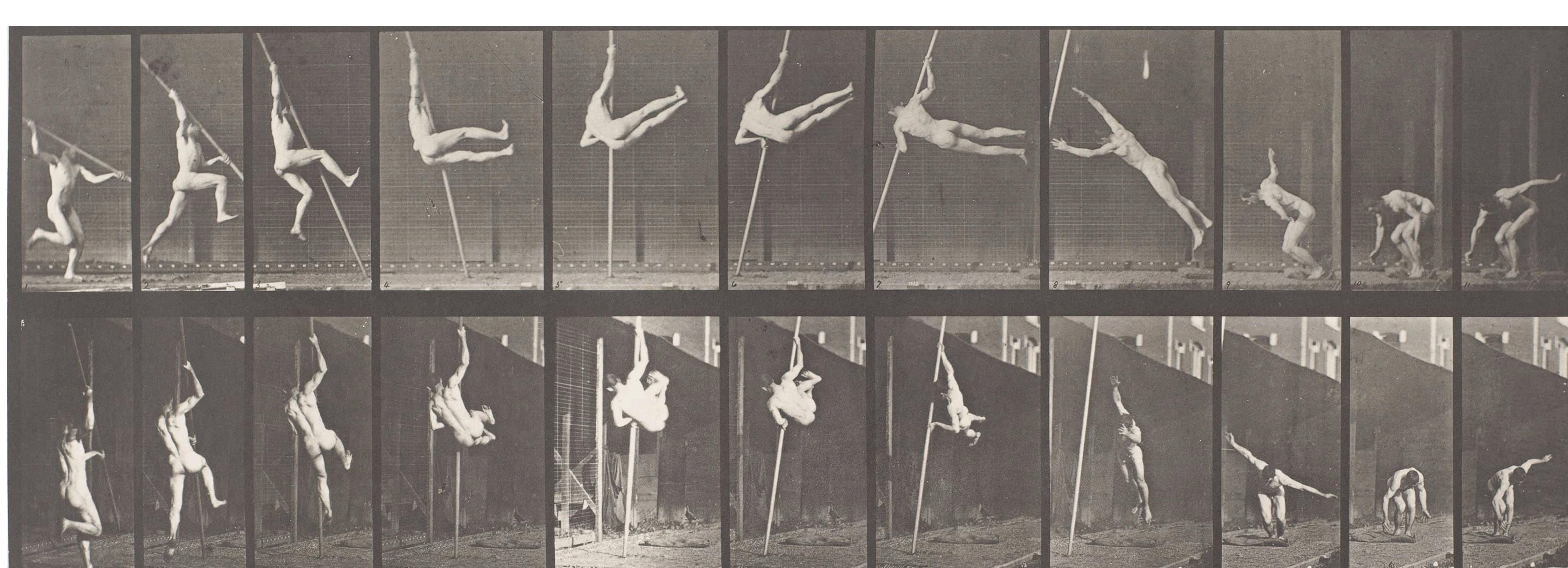
Cycle 1



1h30



Créons notre mascotte  
Oeuvre collective



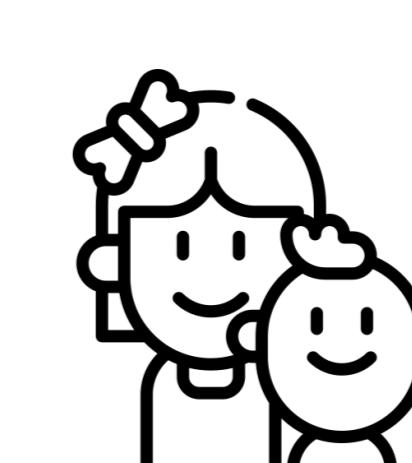
Homme sautant nu à la perche, Eadweard Muybridge, 1887  
Musée d'Orsay

# AUX ORIGINES

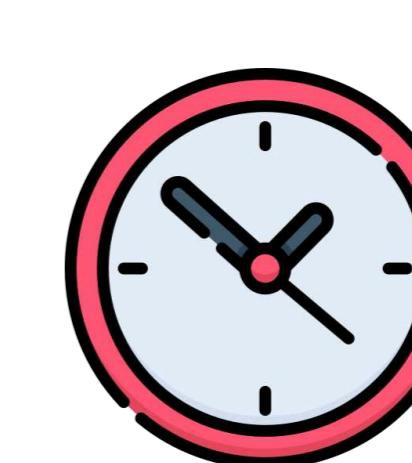
Plongez dans un voyage captivant à travers le temps, à la découverte des premières formes de culture et d'art qui ont émergé aux quatre coins du monde. Ce fascinant retour aux origines révèle les liens profonds qui unissent notre société contemporaine aux savoir-faire et comportements ancestraux. Vous découvrirez ainsi comment l'art et la culture, tissés ensemble depuis des millénaires, façonnent notre identité et continuent d'influencer qui nous sommes aujourd'hui.

## TEMPS PRÉHISTORIQUES

De Toumaï, le doyen de l'Humanité à Lucy la plus célèbre australopithèque, nous ferons un tour d'horizon sur nos ancêtres et leur façon de vivre et ce que nous considérons comme les premières formes d'art. Cette médiation peut se dérouler et être complétée au Centre d'Interprétation des Mégalithes\*.



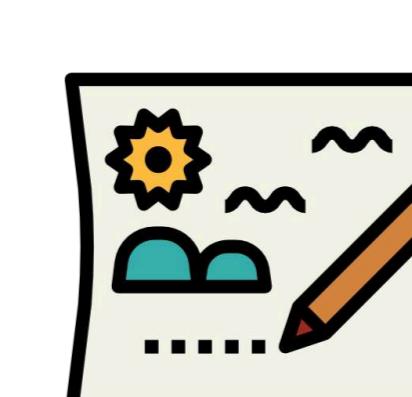
Cycles 2, 3 et 6<sup>e</sup>/5<sup>e</sup>



1h à une journée complète



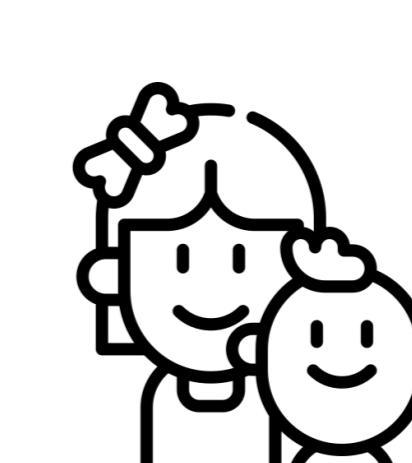
\*Visite gratuite,  
réservation anticipée



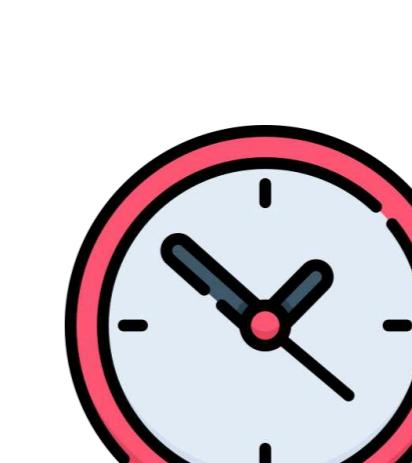
Apprenti artiste du néolithique - suivant cycle

## L'ÉCRITURE

Comment communiquait-on avant l'invention de l'écriture ? Qui a créé les premières lettres, et à quoi pouvaient-elles bien ressembler ? L'apparition de l'écriture représente un tournant majeur, marquant la transition fondamentale entre la préhistoire et l'histoire. Au jeu de la découverte d'autres alphabets, d'autres systèmes d'écriture et d'autres langues on se rend compte que certaines sont très répandues...



Cycles 2/3 et 4



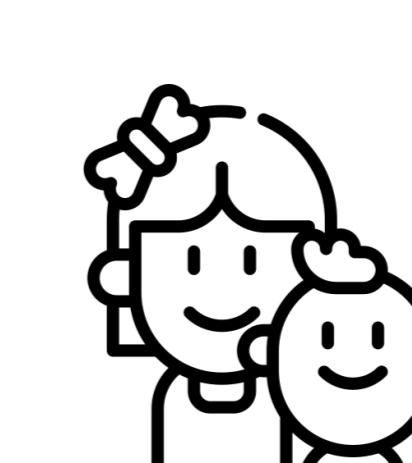
1h30



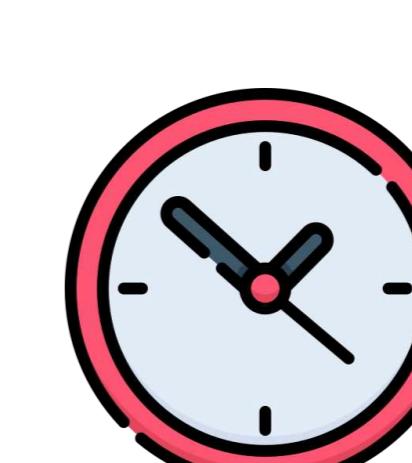
Ecris ton prénom dans un autre alphabet

## L'ÉCRITURE POUR LES NON LECTEURS

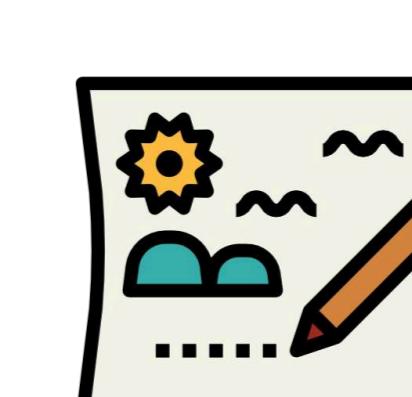
C'est bien beau d'avoir inventé l'écriture il y a plusieurs milliers d'années, mais certains ne savent pas encore la déchiffrer ... Il n'y a pas que les mots pour raconter une histoire, il y a aussi les images, les symboles. Les tous petits raconteront en groupe l'histoire de Rose, Atir et la Girafe et repartiront avec.



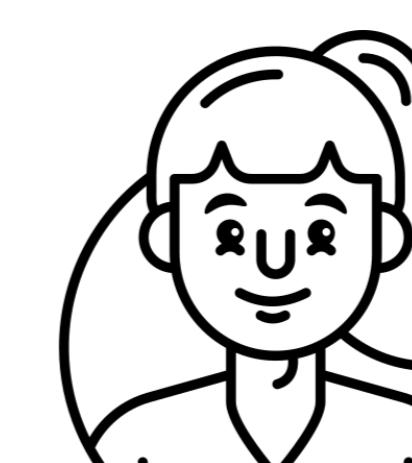
Cycle 1



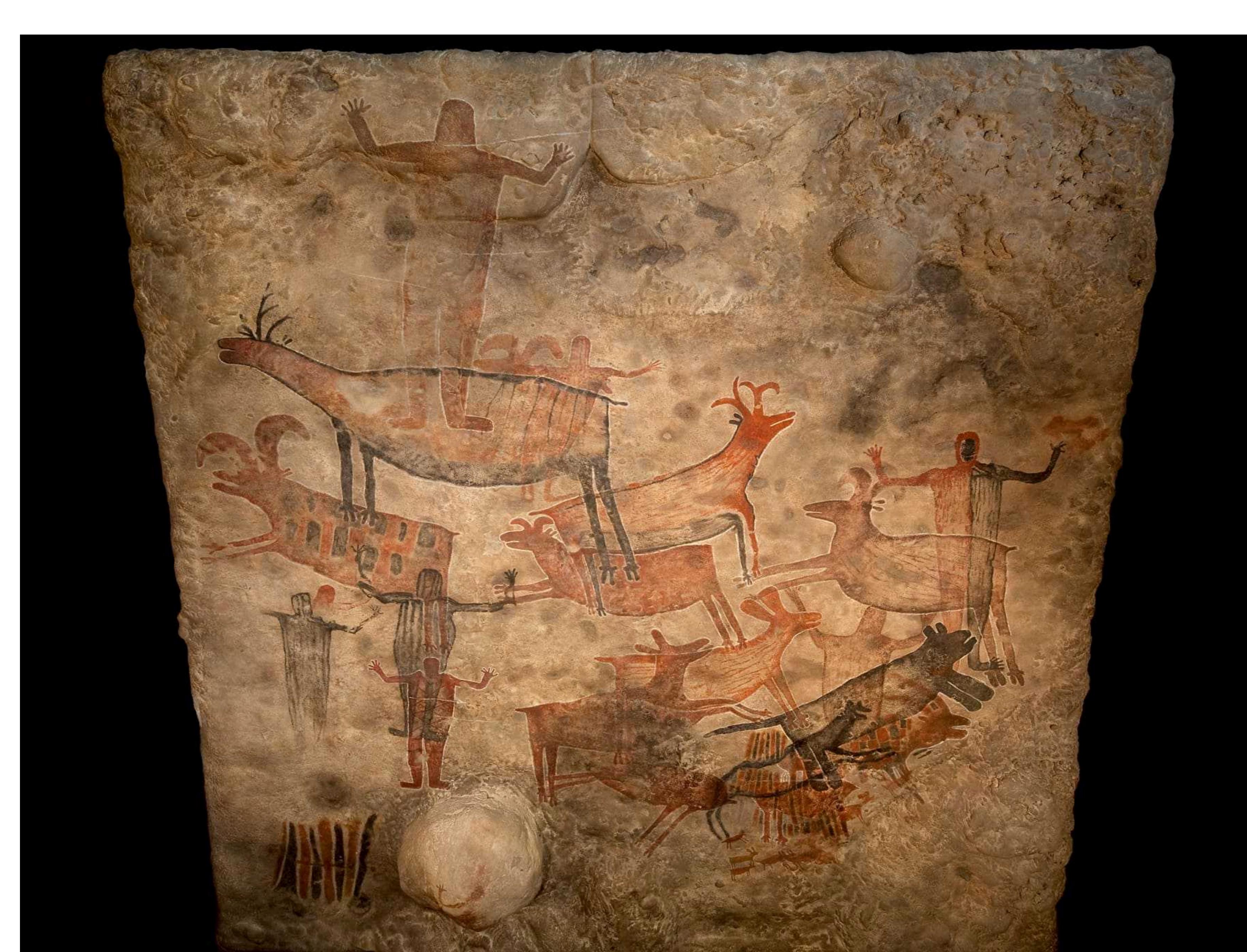
1h



Raconter une histoire en hiéroglyphes



Long temps de préparation d'atelier en amont



Peinture rupestre de la Cueva del Ratón,  
(reproduction)

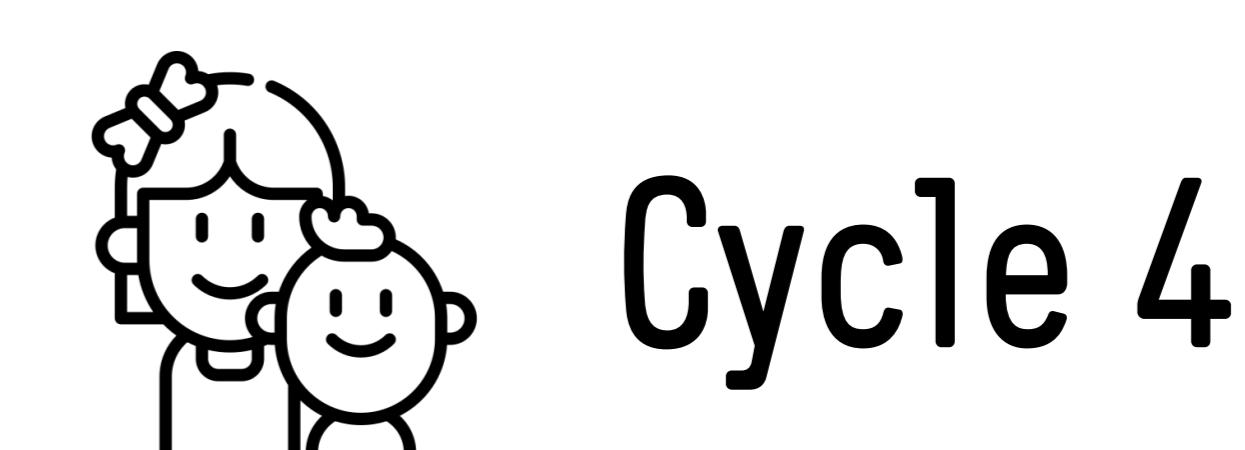
Archivo Digital de las Colecciones del Museo Nacional de Antropología, INAH-Canon

# CARNETS DE VOYAGE

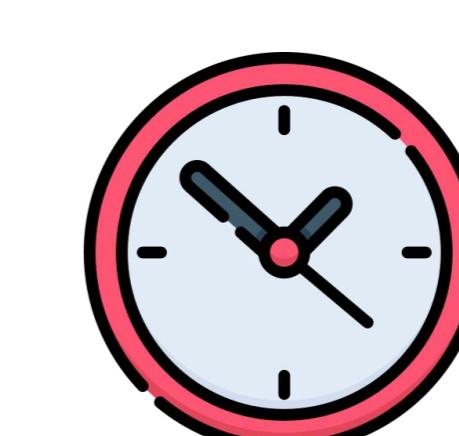
Attention, âme d'aventurier requise pour faire escale aux quatre coins du globe ! Préparez-vous à un voyage fascinant qui vous invite à dépasser les frontières d'une vision ethnocentrée du monde et à embrasser la richesse et la diversité des cultures qui façonnent notre planète. Ensemble, explorons les coutumes, les traditions et les arts de civilisations anciennes et contemporaines, en ouvrant nos esprits à d'autres façons de vivre et de penser. Soyez prêt à découvrir, à apprendre et à laisser chaque culture élargir votre horizon avec émerveillement et respect.

## L'ART ET LA CULTURE

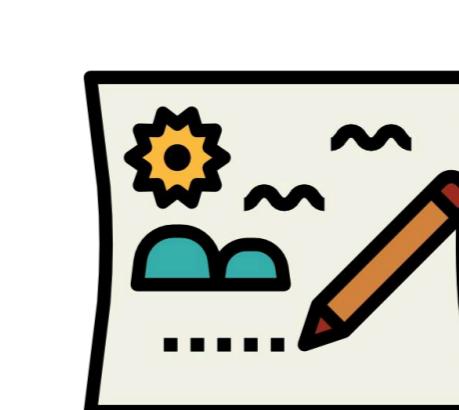
Les hommes préhistoriques considéraient-ils leurs peintures comme de l'art ? Probablement pas. Alors, pourquoi qualifions-nous leurs œuvres d'"art rupestre" ? Nous percevons l'art comme une forme d'expression qui remonte à des milliers d'années, intimement liée à la civilisation qui l'a produite. Art et culture sont indissociables, et c'est ce lien profond que nous allons explorer ensemble à travers une médiation interactive et enrichissante.



Cycle 4



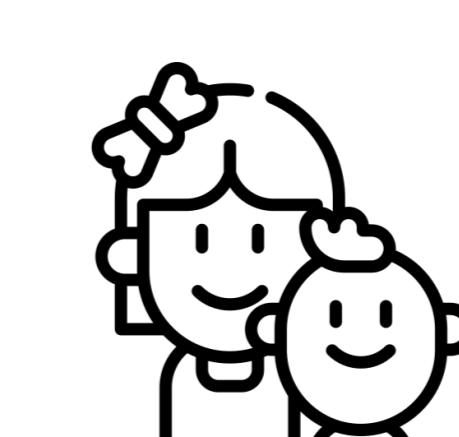
1h



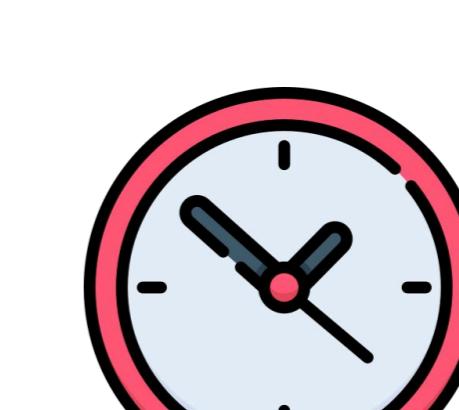
Jeux de comparaison pendant la médiation

## TEOTIHUACAN & LES AZTÈQUES

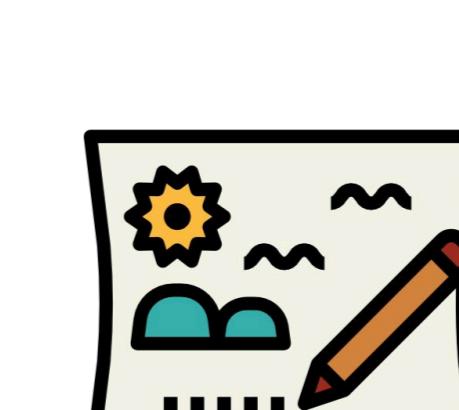
Quand les Aztèques découvrent Teotihuacan, 600 ans après son abandon par la plus grande civilisation mésoaméricaine, c'est l'émerveillement. Convaincus que l'homme n'a pas pu créer une telle cité, ils la baptisent 'la cité où naissent les Dieux'. Les cycles 2/3 exploreront les mythes de fondation et les divinités, tandis que les cycles 4 analyseront la ville à travers la réalité virtuelle et découvriront Quetzalcoatl et d'autres dieux associés à la Pierre du soleil. Attention petits groupes d'élèves obligatoires pour la Réalité virtuelle (+12 ans)



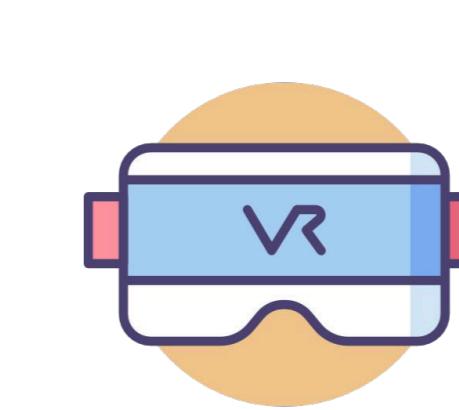
Cycles 2/3 et 4



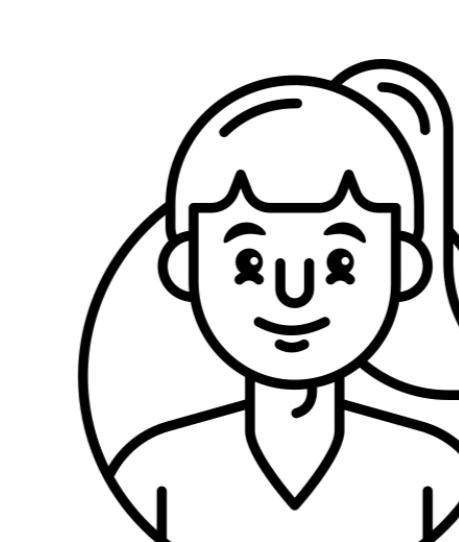
2h



- Recrée ton Panthéon de Dieux / dessine la légende "façon aztèque"
- Pierre du soleil



Visite 3D de Teotihuacan (cycles 4 - petits groupes)



Possibilité de faire la médiation en langue espagnole (partie/totalité)



Huehueteotl, Dieu du feu - Pyramide du soleil

Archivo Digital de la Colecciones del Museo Nacional de Antropología, INAH-Canon

## FAITES TOMBER LES MASQUES

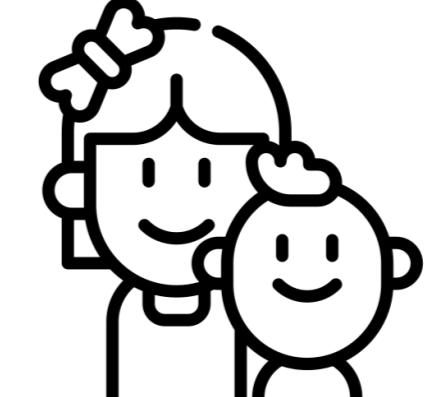
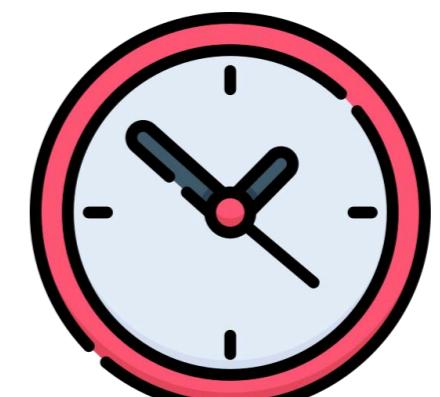
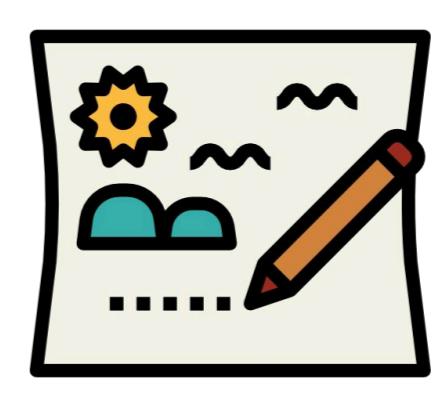
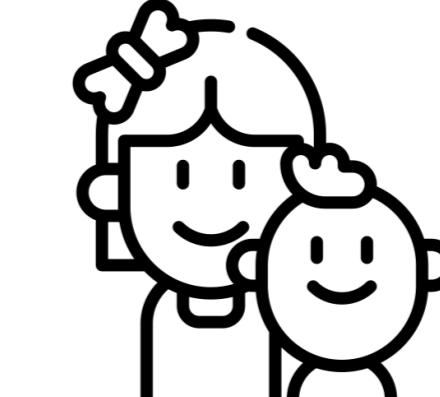
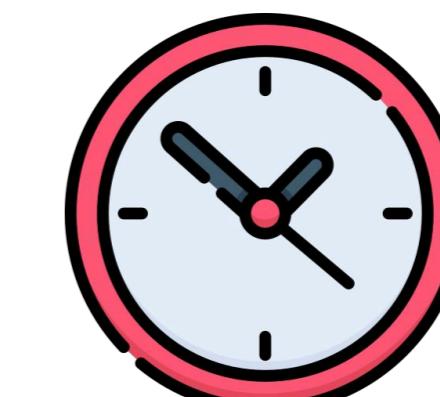
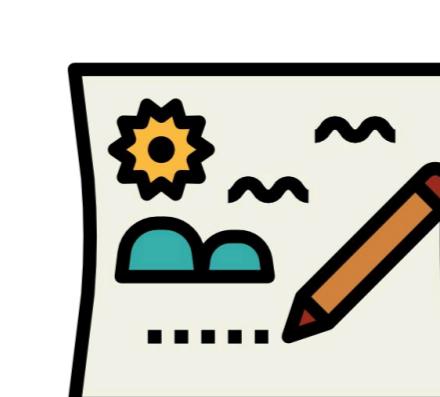
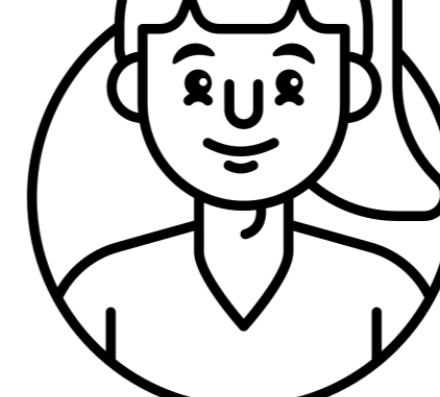
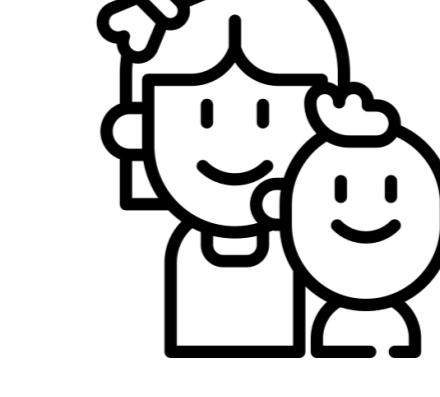
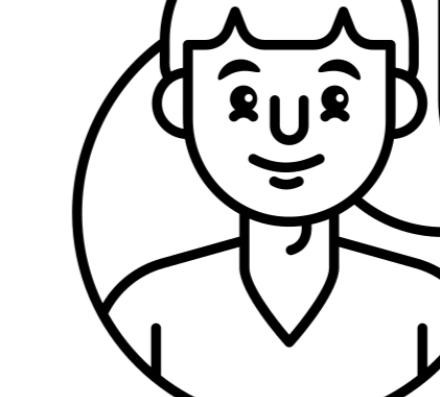
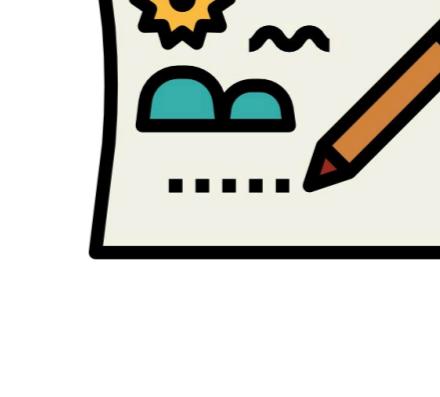
Des plages d'Océanie aux terres glacées de l'Alaska, en passant par les vastes savanes d'Afrique, les masques ont traversé toutes les civilisations. Utilisés pour se protéger des esprits, célébrer la vie ou participer à des rituels festifs, chaque masque raconte une histoire unique. Ce qui les réunit ? Leur diversité étonnante, reflétant les croyances, les coutumes et les traditions de peuples du monde entier !

## LE MONDE AU FIL DU LITTORAL

Embarquez pour un voyage à travers les mers et les océans de la planète à la découverte de paysages du littoral. Des premiers portulans aux objets de navigation, la mer n'aura plus de secrets pour nos navigateurs. Chaque escale promet une surprise et des visions très différentes selon les époques et les courants artistiques rencontrés.

## ART ISLAMIQUE ET HÉRITAGE ANDALOU

Les élèves sont transportés dans l'époque florissante de l'Andalousie mudéjar. Ils découvriront des monuments emblématiques comme l'Alhambra de Grenade, la Grande Mosquée de Cordoue et la Giralda de Séville, tout en explorant l'influence de l'art islamique dans l'architecture et la décoration. Les élèves découvriront l'importance des formes répétées, de la symétrie et des couleurs dans la décoration dues à l'interdiction de représenter des figures humaines.

-  Cycles 2 et 3
-  1h15
-  Atelier plumasserie : masque "Cara grande"
-  Cycles 2/3
-  1h15 à 2h30 (si atelier)
-  Atelier peinture "lavis"
-  Paysage dans l'art
-  Possibilité d'agrémenter de jeux de la mallette (2h30)
-  Cycle 4
-  1h à 1h30
-  Introduction et notions de vocabulaire espagnol
-  Atelier mosaïque "azulejos"



*Masque, Ethnie Yupik,  
Alaska, début XXe*

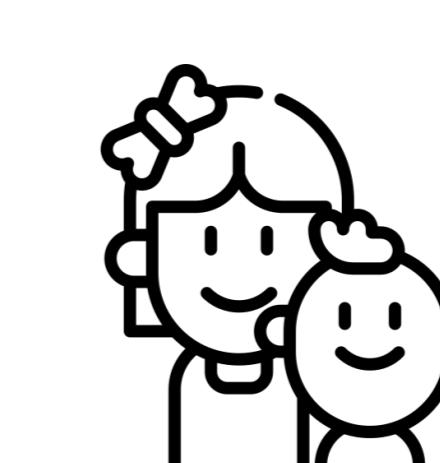
Musée du Quai Branly Jacques Chirac, photo Patrick Gries  
Mentions obligatoires : le masque Yupik dit l'homme de la lune a été acquis grâce au mécénat METROPOLE Gestion

# AUX ARTS CITOYENS

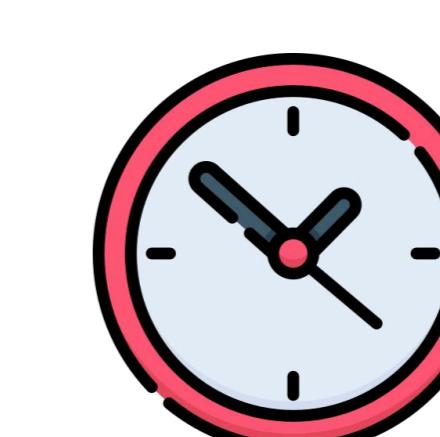
Cette catégorie de médiations propose aux jeunes citoyens de développer leur esprit critique en explorant les liens entre l'art, l'histoire et les luttes des minorités. À travers l'analyse d'œuvres engagées et de témoignages artistiques, ces ateliers invitent à réfléchir aux enjeux sociaux, à questionner les récits historiques et à donner la parole à ceux qui ont été marginalisés. Un véritable voyage au cœur de l'art comme outil de résistance et de transformation sociale, où chaque participant est encouragé à devenir acteur de son époque.

## ELLES FONT L'ART

Ahh, la femme ... Souvent négligée, sa figure inspira pourtant tous les artistes depuis la nuit des temps. Tantôt déesse, vierge ou madonne, tantôt l'épouse d'Adam et synonyme de vice, la femme est encore le sujet de prédilection des artistes contemporains. Des premières représentations de figures féminines, en passant par les premières femmes artistes jusqu'aux activistes féministes, nous retracerons l'histoire avec les plus célèbres œuvres tout en s'appuyant sur l'Histoire avec un grand H.



Cycle 4



1h

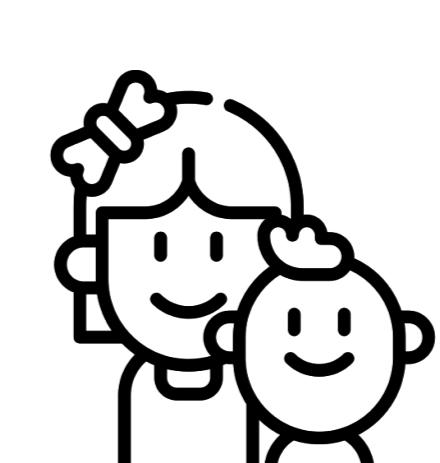


Jeux de comparaison pendant la médiation

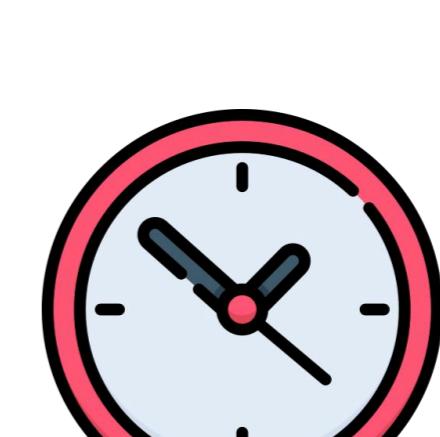
## ART CONTEMPORAIN : UN MESSAGE À FAIRE PASSER

L'art contemporain intrigue, questionne, et parfois même déstabilise. À travers cette médiation, les élèves partiront à la découverte d'œuvres surprenantes, audacieuses et engagées. L'objectif est de leur faire comprendre les nouveaux langages artistiques, les formes d'expression inexplorées, et les questionnements que soulève l'art d'aujourd'hui.

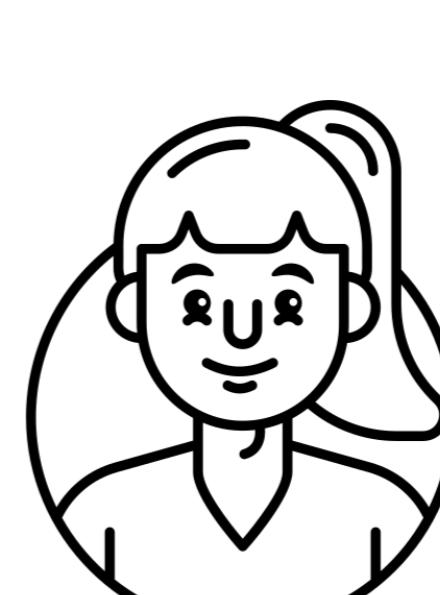
L'occasion de réfléchir à un thème de société, de l'exprimer par l'art et d'éveiller leur esprit critique tout en explorant leur propre créativité.



Cycle 4



2h ou + suivant le pilier choisi



Médiation avec mise en pratique sur un des 5 piliers de la citoyenneté



Citoyenneté dans l'art



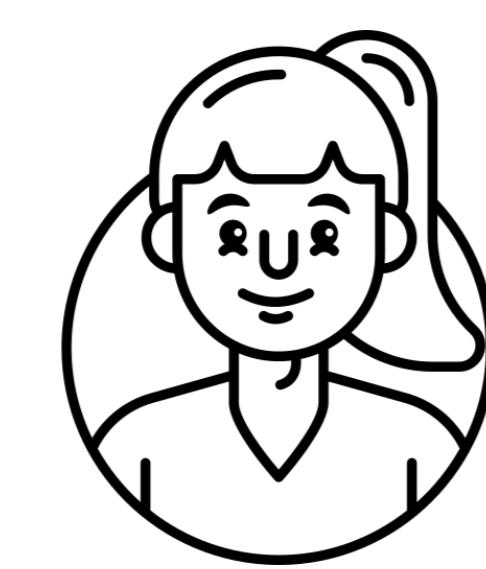
*Ghost - Kader Attia, 2007*

George Meguerditchian - Centre Pompidou,  
MNAM-CCI / Dist. RMN-GP Adagp, Paris

# LUDOTHÈQUE



## MALLETTES PÉDAGOGIQUES



VOUS ÊTES LE MAÎTRE DU JEU !

### LA CITOYENNETÉ DANS L'ART

Cette mallette propose le jeu comme moyen et l'art comme objet de transition pour donner à voir, discuter et partager les valeurs de la citoyenneté, sans prérequis en histoire de l'art ni en éducation civique. LA CITOYENNETE DANS L'ART fait découvrir 50 œuvres, réparties en 5 thématiques :

- Liberté
- Égalité
- Fratinité
- Protection de l'environnement
- Action citoyenne

ADOS ET JEUNES ADULTES

	1 jeu de rôle		50 œuvres d'art
	2 jeux de société		8 tutoriels vidéo
	5 ateliers de création plastique		Prix: 140 € TTC *



ARTS FRANÇAIS

HISTOIRE EMC

### LE PORTRAIT DANS L'ART

POUR TOUS DES 7 ANS

Cette mallette permet d'aborder de nombreux aspects de l'histoire de l'art pour familiariser les participants aux techniques, supports et styles d'artistes différents. LE PORTRAIT DANS L'ART fait regarder et s'approprier les œuvres en 39 activités, réparties en 12 ateliers thématiques :

- Du modèle à l'œuvre
- L'archéologie du portrait
- Portrait d'expression
- Autoportrait
- Portrait de pouvoir
- Portrait circulaire
- Caricature
- Portrait cubiste
- Portrait photographique
- Portrait d'assemblage
- Portrait cache
- Portrait de groupe

	39 activités		85 œuvres d'art
	6 jeux de plateau		12 tutoriels vidéo
	12 activités de création plastique		Prix: 266 € TTC *



LANGUES ETRANGERES FRANÇAIS

HISTOIRE

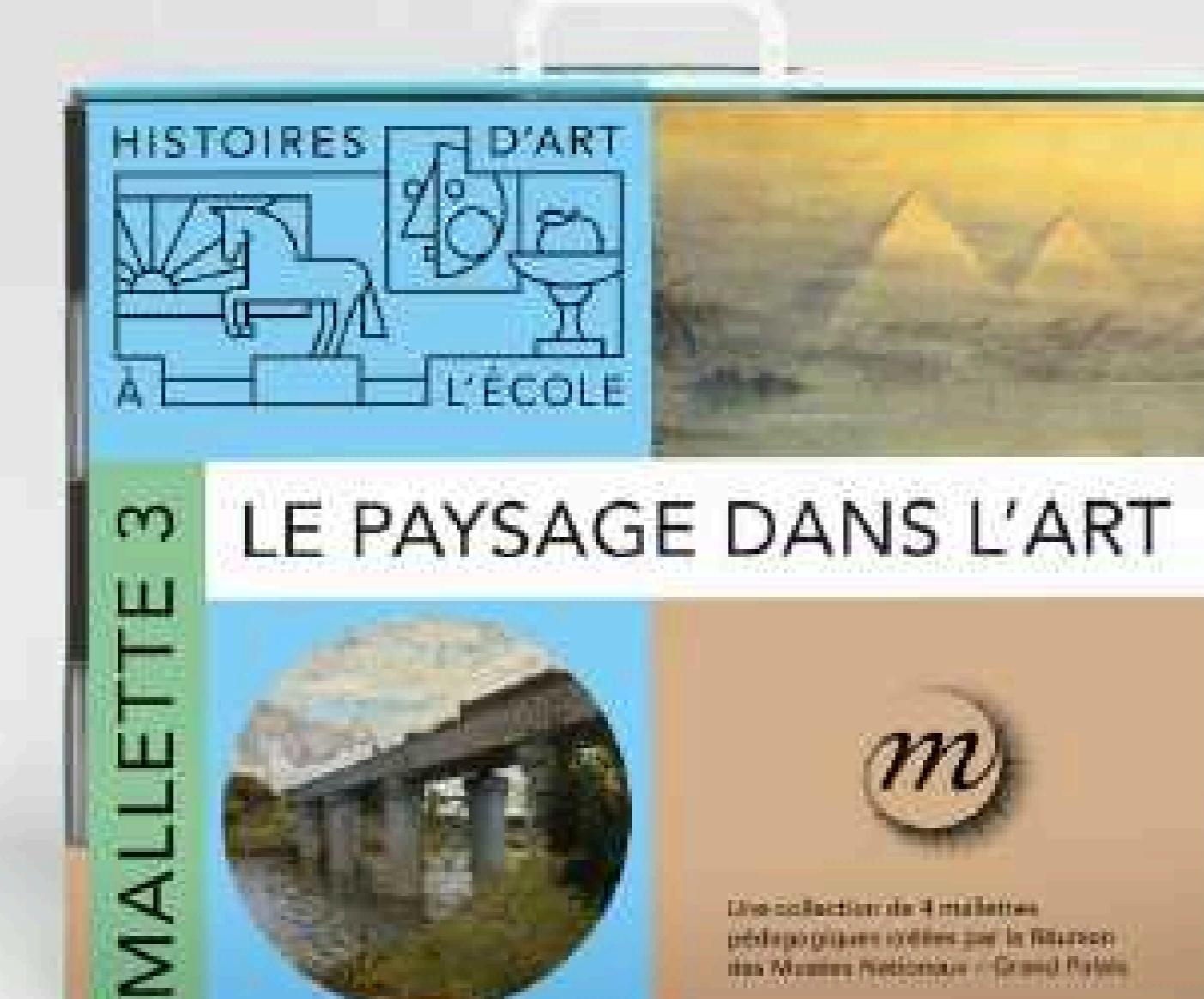
### LE PAYSAGE DANS L'ART

POUR TOUS DES 7 ANS

Cette mallette permet de découvrir des œuvres et des grands courants artistiques par le jeu, la recherche d'indices et des propositions créatives. LE PAYSAGE DANS L'ART fait regarder et s'approprier les œuvres en 36 activités, réparties en 12 ateliers thématiques :

- Du paysage à l'œuvre
- Paysages impressionnistes
- Paysages documentaires
- Les 4 saisons du paysage
- Paysages de jardins
- Paysages urbains
- Paysages de ciels
- Paysages marins
- Paysages mystérieux
- Paysages oniriques
- Paysages de légendes
- Paysages du monde

	36 activités		150 œuvres d'art
	11 jeux de plateau		12 tutoriels vidéo
	15 activités de création plastique		Prix: 266 € TTC *



GÉO EMC  
LANGUES ETRANGERES

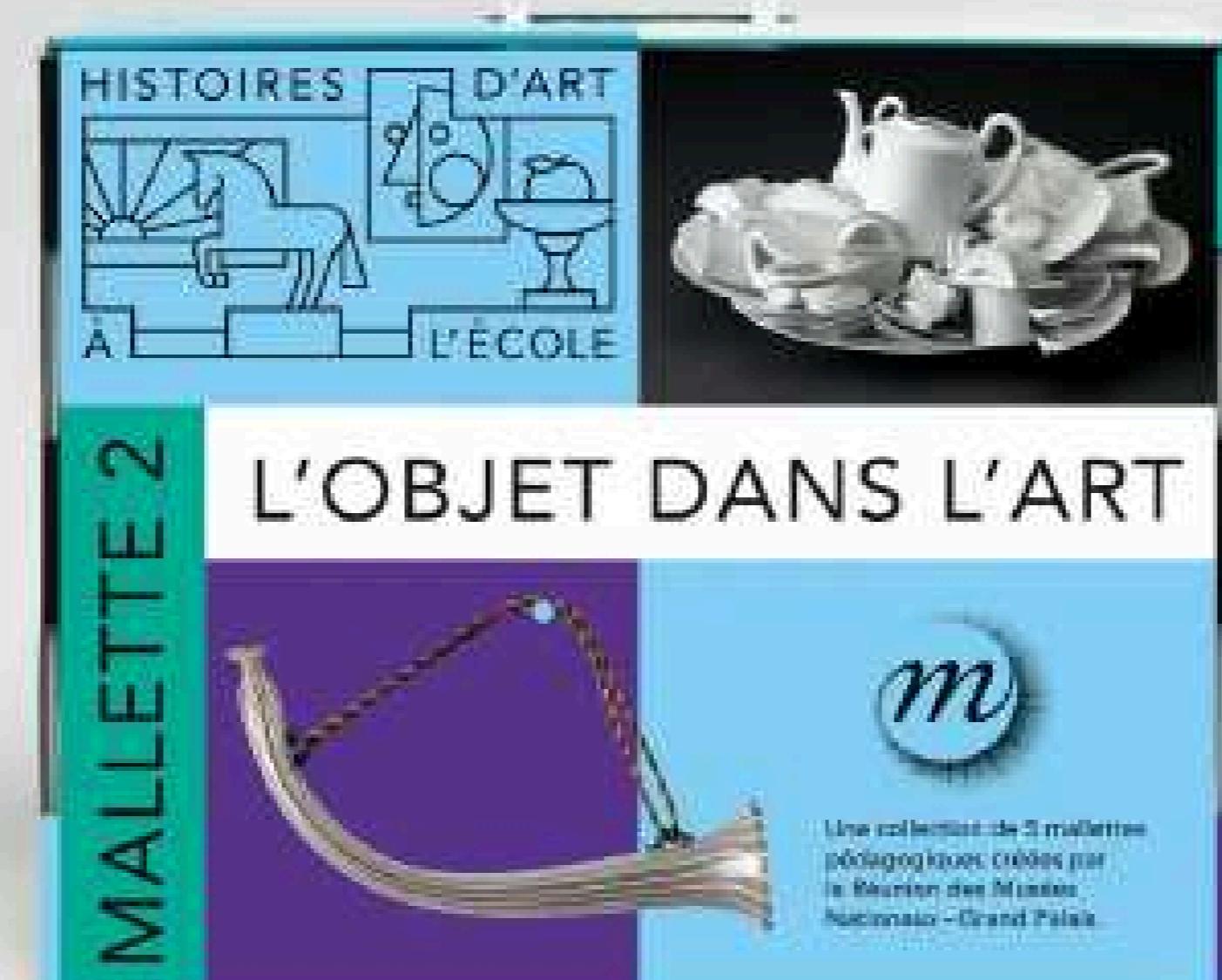
### L'OBJET DANS L'ART

POUR TOUS DÉS 3 ANS

Avec cette mallette, les participants explorent et enrichissent leur vocabulaire tout en se familiarisant avec le monde de l'art et ses représentations. L'OBJET DANS L'ART permet de jouer, créer et même lire avec les œuvres en 48 activités, réparties en 12 ateliers thématiques :

- Objets de jeux
- Objets de lumière
- Objets de pouvoir
- Objets de nature
- Objets de musique
- Objets de transport
- Objets de la maison
- Objets d'artistes
- Objets de chasse
- Objets de mode
- Objets détournés
- Objets de musée

	3 contes illustrés		157 œuvres d'art
	20 coloriages inspirés des œuvres		12 tutoriels vidéo
	11 activités de création plastique		Prix: 266 € TTC *



MUSIQUE

HISTOIRE GEO

### L'ANIMAL DANS L'ART

POUR TOUS DÉS 3 ANS

Avec cette mallette, les participants explorent, seuls ou à plusieurs, le monde, l'animal et son environnement. L'ANIMAL DANS L'ART permet de jouer, créer et même lire avec les œuvres en 54 activités, réparties en 10 ateliers thématiques :

- Animaux du ciel
- Animaux de la forêt
- Animaux marins
- Animaux en danger
- Animaux de la ferme
- En forme d'animaux
- Animaux imaginaires
- Animaux mal aimés
- Observons les animaux
- Animaux du monde

	4 contes illustrés		200 œuvres d'art
	10 jeux de plateau		12 tutoriels vidéo
	20 activités de création plastique		Prix: 266 € TTC *



MATHS

LECTURE HISTOIRE



Les mallettes pédagogiques proposées par la RMN-Grand Palais sont parfois intégrées aux médiations, parfois facultatives ou bien peuvent être utilisées en simple jeu. Certains jeux peuvent être empruntés pour la classe sur une courte durée "pour aller plus loin" dans une médiation ou thématique.