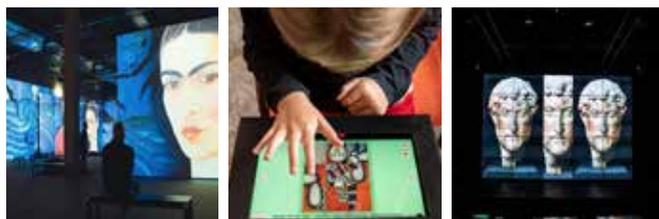


×  
×  
×  
×  
×  
×  
**MUSÉE**  
×  
×  
×  
×  
×  
×  
**NUMÉRIQUE**



**CATALOGUE DE MÉDIATION**



# Sommaire

---

---

Qu'est-ce que la Micro-Folie ?	P 4
Comment accueillir la Micro-Folie mobile ?	P 5
Le programme de médiation	P 6
- Cycle 1	P 7
- Cycle 2	P 9
- Cycle 3	P 11
- Cycle 4	P 14
Les autres outils pédagogiques	P 18

---

---

## Qu'est-ce qu'une Micro-Folie ?

---

Créée par la Villette avec le soutien du Ministère de la Culture, une Micro-Folie est un musée numérique qui présente, en très haute définition, les chefs d'œuvres de 12 grandes institutions culturelles nationales.

La Micro-Folie nous invite à découvrir les œuvres au travers d'outils interactifs et innovants.

Une Micro-Folie Mobile permet d'apporter les chefs d'œuvres nationaux au plus près des habitants d'un territoire. Ce dispositif mobile crée un espace culturel itinérant, ludique et accessible à tous.

La Communauté d'Agglomération du Pays de Grasse (CAPG) dans sa politique de développement culturel, accueille, depuis début mars 2020, la 1<sup>ère</sup> Micro-Folie Mobile en PACA.

Pouvant être installée dans une médiathèque, une salle polyvalente, un établissement

scolaire, une maison de retraite ou un centre de loisirs... La Micro-Folie Mobile Pays de Grasse se déplace sur l'ensemble du territoire à la rencontre des habitants.

Véritable plateforme culturelle de proximité, le projet Micro-Folie est au service des acteurs de terrain pour :

**1-Animer le territoire** en créant un nouveau lieu de vie convivial et accessible à tous.

**2-Réduire les inégalités géographiques** en offrant aux habitants un accès aux trésors des plus grandes institutions culturelles régionales, nationales et internationales, à travers le Musée numérique.

**3-Prendre part à un réseau** permettant de mutualiser des moyens et de soutenir les artistes et les associations locales à travers une coopérative artistique.

# Comment accueillir la Micro-Folie mobile ?

---

Ce livret est à destination des établissements scolaires et des communes présents sur le territoire du Pays de Grasse. Par ce dispositif, la Direction des affaires culturelles de la CAPG, vous accompagne dans l'élaboration de votre projet.

**Etape 1 :** Remplir le formulaire de demande de prêt disponible à l'adresse suivante : [www.paysdegrasse.fr/micro-folie-mobile](http://www.paysdegrasse.fr/micro-folie-mobile). Puis l'envoyez à [microfolie@paysdegrasse.fr](mailto:microfolie@paysdegrasse.fr)

**Etape 2 :** Vérification des disponibilités du dispositif et réponse de la part de la Direction des affaires culturelles de la CAPG, par mail. Puis dans le cas d'un accord favorable, mise en place d'une convention pour la mise à disposition du musée numérique et des outils de médiations.

**Etape 3 :** Rencontre avec les équipes en charge du projet pour préparer l'arrivée du dispositif et aborder la programmation (animation, communication etc.)

**Etape 4 :** Si besoin, création des supports de communication par le service de la CAPG, afin de respecter la charte de La Villette.

**Etape 5 :** Accueil du dispositif dans un lieu dédié et répondant aux exigences techniques (obscurité possible, accès PMR pour le déchargement du matériel, 30 m<sup>2</sup> nécessaires), réparti en deux temps :

- > Installation du musée numérique par l'équipe technique CAPG.
- > Formation sur la prise en main du matériel par l'équipe projet.

**Etape 6 :** Retour du dispositif, réparti en deux temps :

- > Démontage du musée numérique par l'équipe technique CAPG.
- > Réunion bilan à la suite du prêt avec l'équipe projet.

## Le programme de médiation

Ce livret représente une proposition de thématiques diverses, en lien avec le programme scolaire et le dispositif Micro-Folie, pour les élèves de la maternelle au collège. Les thèmes des médiations ainsi que les ateliers peuvent être co-construits avec les enseignants, afin de s'inscrire dans la continuité de leurs projets pédagogiques. Les ateliers créatifs peuvent être planifiés à la suite de la médiation, ou être envisagés comme une intervention distincte, dans un second temps.

# Cycle 1

## PS/MS/GS



### Le portrait et l'autoportrait

Découvrir le portrait au-delà d'une simple représentation de l'apparence physique et évoquer l'identité, la personnalité du sujet. L'objectif est de voir comment l'artiste choisit de mettre en valeur certains traits, d'insister sur une expression ou sur un geste particulier pour communiquer un message.

Thème de la playlist au choix. Durée 30 minutes

« Portraits »

« Autoportrait »

Ateliers créatifs au choix. Durée 30 minutes

« **Portrait Puzzle** » : Atelier de recomposition d'un portrait sous forme de puzzle. L'objectif est de coller les différentes parties du visage pour en recomposer un nouveau. Ces morceaux prédécoupés sont issus d'œuvres découverte lors de la médiation.

« **A la manière de ...** » : Atelier de composition d'un portrait, à la manière de Picasso ou Arcimboldo avec des formes de couleurs prédécoupées.

---

## Couleurs et formes

Observer et découvrir les formes et les couleurs pour amener les enfants à reconnaître et nommer ce qu'ils voient : les formes de base, les couleurs primaires et secondaires. L'objectif est d'encourager et de stimuler la créativité comme la capacité d'observation tout en apprenant de façon amusante.



Thème de la playlist au choix. Durée 30 minutes

« Couleurs »

« Bleu »

Atelier créatif. Durée 30 minutes

« **Mondrian Challenge** » : Reconstituer un tableau de Mondrian en découpant et en agencant des formes géométriques simples. L'objectif est de s'emparer de l'univers de de l'artiste tout en se familiarisant avec les formes et les couleurs.

## Le paysage

Découvrir la richesse des représentations des paysages à travers les œuvres et explorer les différentes formes d'expressions artistiques (peinture, dessin, photographie). L'objectif est d'acquérir du lexique propre à la lecture de paysage, qu'il s'agisse d'un paysage naturel, urbain ou rural.

Thème de la playlist au choix.

Durée 30 minutes

« Du paysage à l'œuvre »

« Quatre saisons »



Atelier créatif. Durée 30 minutes

« **Tableau recomposé** » : Tout en observant les œuvres, il faut tenter de reproduire la composition générale du paysage en disposant des formes géométriques colorées, prédécoupées, ou sous forme de gommettes.

---

## Découverte multisensorielle

Découvrir des œuvres autrement qu'avec la vue : l'odorat, le toucher, le goût et l'ouïe. Rendre vivante une œuvre plastique et développer les manières de l'aborder.

Thème de la playlist au choix. Durée 30 minutes

« L'art par les cinq sens »

Atelier créatif. Durée 30 minutes

« **Sentir, toucher, écouter et goûter** » : L'objectif est d'aborder une œuvre picturale par les odeurs (les fruits, les fleurs, etc.), les textures (le bois, le tissu, les plumes, etc.), les bruits (la rivière, les cris d'animaux, etc.) ou le goût. Sous forme d'un jeu, faire deviner différents éléments s'appuyant sur les cinq sens, puis retrouver parmi plusieurs propositions, soit l'élément associé à l'œuvre, soit l'œuvre associée à l'élément.

---

## La vie à travers les tableaux

Observer les scènes et les personnages peints pour découvrir les multiples représentations de la vie quotidienne dans l'art, à différentes périodes. Découvrir dans les tableaux des moments importants de la vie ou des scènes de la vie quotidienne. Explorer comment l'art reflète la vie à travers les âges.

Thème de la playlist. Durée 40 minutes

« Vie quotidienne »

Atelier créatif. Durée 30 minutes

« **Trouve dans le tableau...** » : Atelier avec jeu d'observation et de rapidité pour découvrir des scènes et des moments de la vie quotidienne représentés dans les tableaux. Faire s'exprimer les enfants pour qu'ils s'approprient l'œuvre en y entrant à travers les éléments et objets du tableau. Piocher dans une boîte une forme, une couleur ou un objet afin de l'associer au bon tableau.

## Cycle 2

### CP-CE1-CE2



### Représenter le monde

Découvrir la richesse des représentations de paysages à travers les œuvres d'art et explorer les différentes pratiques artistiques (peinture, dessin, photographie) afin de se questionner sur la représentation du paysage au fil des siècles. L'activité met l'accent sur l'apprentissage du lexique propre à la lecture de paysage et l'atelier permet de retranscrire les observations dans un travail plastique.

Thème de la playlist au choix. Durée 40 minutes

« Du paysage à l'œuvre »

« Quatre saisons »

« Les impressionnistes et la nature »

« Jardins et représentations de la nature »

Atelier créatif. Durée 50 minutes

« **Recrée ton paysage** » : Atelier créatif de dessin ou de peinture avec observation des paysages, puis reproduction de la composition générale du tableau en disposant des formes de couleurs.

Matières associées : Les Sciences de la vie et de la Terre, l'Histoire des arts et les Arts plastiques.

---

### Tableau sensoriel

Découvrir l'univers d'un artiste selon les formes et les couleurs utilisées dans ses œuvres. La découverte sensorielle permet aux enfants d'aborder la création d'une œuvre à travers les formes, les couleurs et les matériaux.

Thème de la playlist au choix. Durée 40 minutes

« Couleurs »

« Bleu »

« L'art par les cinq sens »

Atelier créatif. Durée 40 minutes

« **Laissez parler vos couleurs** » : Atelier créatif pour jouer avec les formes, les couleurs et les textures et créer une œuvre totalement unique. Sur une grande feuille, les enfants vont disposer des formes et des textures différentes (crépon, canson, laine, etc.) soit en créant leur propre tableau ou en s'inspirant d'un univers artistique particulier.

Matières associées : L'Histoire des arts et les Arts plastiques.



## Se raconter, se représenter

Découvrir le portrait au-delà d'une simple représentation de l'apparence physique et évoquer l'identité, la personnalité, les qualités et les défauts du sujet. L'objectif est de voir comment l'artiste choisit de mettre en valeur certains traits, d'insister sur une expression ou un geste particulier pour communiquer un message.

Thème de la playlist au choix. Durée 40 minutes

« Le Portrait : évolution au fil des siècles »

« Autoportrait »

« Portraits »

Atelier créatif au choix. Durée 30 minutes

« **A la manière de ...** » : A la suite de l'étude des artistes, création d'un portrait inspiré par le style de l'un d'eux. Recomposition d'un portrait, à la manière de Picasso ou d'Arcimboldo avec des formes de couleurs prédécoupées, à partir de la technique du collage.

Matières associées : L'Histoire des arts et les Arts plastiques.

---

## Art et géométrie

Proposer une médiation interdisciplinaire mêlant les mathématiques, l'histoire des arts et les arts plastiques pour permettre aux élèves d'associer ces matières, en explorant dans les œuvres d'art présentées au travers des figures géométriques, de la symétrie et de la perspective.

Thème de la playlist. Durée 40 minutes

« Couleurs »

Atelier créatif. Durée 40 minutes

« **Tricolorimétrie** » : Atelier créatif de dessin ou réalisation d'une peinture collective autour de la géométrie dans la composition d'un tableau. Comprendre la composition d'un tableau ou d'une

photographie. Identifier les lignes de force, les formes et l'usage des couleurs primaires, au nombre de trois.

Matières associées : Mathématiques, Arts plastiques et Histoire des arts



# Cycle 3

## CM1/CM2/6<sup>e</sup>



### Le portrait et l'autoportrait

Découvrir le portrait au-delà d'une simple représentation de l'apparence physique et évoquer l'identité, la personnalité, les qualités et les défauts du sujet. L'objectif est de voir comment l'artiste choisit de mettre en valeur certains traits, d'insister sur une expression ou un geste particulier pour communiquer un message.

Thème de la playlist au choix. Durée 30 minutes

« Portraits »

« Le Portrait »

« Autoportrait »

Ateliers créatifs au choix. Durée 30 minutes

« **Autoportrait** » : Atelier pour réaliser son autoportrait à l'aide de différents médiums : crayons, peinture, collage etc., suivie de l'écriture d'une courte description d'eux-mêmes.

« **Portrait chinois** » ou « **Ecriture haïku** » : Atelier d'écriture poétique et déclamation.

Matières associées : Langues, Histoire de l'art et Arts plastiques

### Le paysage

Explorer les paysages à travers les œuvres d'art pour développer le sens de l'observation, examiner diverses représentations artistiques et exprimer sa créativité. Le Musée numérique offre un accès privilégié à une grande diversité d'œuvres représentant des paysages sous différentes formes, époques et styles. Cette médiation permet d'échanger sur les impressions et favorise une réflexion approfondie et un regard sensible sur l'art.

Thème de la playlist. Durée 30 minutes

« Du paysage à l'œuvre »

Ateliers créatifs au choix. Durée 30 minutes

« **L'art de l'esquisse** » : Atelier créatif pour réaliser un paysage en s'inspirant des œuvres observées tout en laissant place à son imagination.

« **Photographie de paysage** » : Atelier de photographie au sein ou autour de l'établissement pour explorer et capturer des paysages du quotidien. Ensuite, un temps de discussion est pris pour parler de la photo prise : la composition, le point de vue, les émotions éprouvées, etc.

Matières associées : Histoire et géographie, Arts plastiques et Histoire de l'art



## Voyage au fil du temps

En associant la peinture à des notions de géographie et d'histoire, les élèves peuvent explorer des paysages réels ou imaginaires, découvrir des cultures différentes et se projeter dans des voyages fantastiques. « Voyage au fil du temps » permet d'aborder les périodes historiques et les lieux du monde par le biais de supports artistiques, favorisant ainsi un apprentissage global et ludique.

Thème de la playlist. Durée 30 minutes

« Du paysage à l'œuvre »

Atelier créatif. Durée 30 minutes

« **Carnet de voyage artistique** » : Atelier créatif pour réaliser un carnet de voyage où chaque page représente une étape de leur périple. Y réaliser un dessin en se projetant dans l'une de ces périodes ou une

période future. Ou alors, réaliser un dessin comprenant un élément de chaque période comme une frise chronologique visuelle.

*Matières associées : Histoire, Littérature, Arts plastiques et Histoire des arts*

---

## La vie à travers les tableaux

Observer les scènes et les personnages peints pour découvrir multiples représentations de la vie dans l'art à différentes périodes. Découvrir dans les tableaux des moments importants de la vie ou des scènes de la vie quotidienne. Explorer comment l'art reflète la vie à travers les âges.

Thème de la playlist. Durée 40 minutes

« Vie quotidienne »

Atelier créatif. Durée 30 minutes

« **Tableau vivant** » : Représenter une scène de leur quotidien à l'école, ou recréer les scènes des tableaux par le jeu théâtral, puis les capturer par la photographie. Réaliser ainsi un tableau « vivant » mais figé.





## Le Bestiaire

L'objectif est de saisir la place de la légende et du mythe à une période, puis de questionner les représentations de ces créatures, aussi variables que celles des êtres humains.

Thème de la playlist. Durée 40 minutes  
« Bestiaire fantastique »

Ateliers créatifs au choix. Durée 40 minutes

« **Dessine-moi une créature** » : Ecrire une courte légende mettant en scène une créature imaginée. Représenter cette créature par le dessin. Il est possible de choisir la même créature puis d'observer la diversité des productions sur un sujet commun et précis.

« **Bestiaire** » : Réaliser un bestiaire fantastique collectif ou individuel. Cet atelier peut être poursuivi sur plusieurs séances avec les enseignants.

Matières associées : Littérature, Arts plastiques et Histoire de l'art

---



## Couleurs et formes

Médiation interdisciplinaire mêlant les mathématiques, l'histoire des arts et les arts plastiques, afin d'explorer les œuvres d'art au travers des figures géométriques, de la symétrie et de la perspective

Thème de la playlist. Durée 40 minutes  
« Couleurs »

Atelier créatif. Durée 40 minutes

« **Art et géométrie** » : Utiliser les formes géométriques dans la composition d'un tableau, expérimenter une approche artistique et structurée de la composition en mettant en avant les lignes de force, les formes et les couleurs

Matières associées : Mathématiques, Arts plastiques et Histoire de l'art

## Cycle 4

5<sup>e</sup> - 4<sup>e</sup> - 3<sup>e</sup>



### Héros, héroïnes, héroïsme

Découvrir la vie des héros et héroïnes mythologiques à travers la littérature et les arts plastiques permet aux élèves de mieux comprendre la place des mythes dans notre culture et d'exprimer leur propre vision de l'héroïsme. Cette approche permet de travailler sur le thème de l'héroïsme tout en explorant l'histoire de l'art, la littérature et les langues étrangères.

Thème de la playlist. Durée 30 minutes  
« Mythologie »

Ateliers créatifs au choix. Durée 30 minutes  
« **Imaginer la suite, imaginer la fin** »  
Atelier d'écriture pour inventer la fin du mythe ou inventer un mythe.

« **Ecriture de tableaux** » : Atelier d'écriture à partir d'un tableau, raconter ce que l'on voit et redécouvrir le mythe.

*Matières associées : Littérature, Arts Plastiques, Histoire de l'art et Langues Vivantes Etrangères.*

---

## Le voyage et l'aventure

Représenter le voyage et l'aventure à travers le paysage est un thème riche et complexe qui traverse à la fois la littérature et la peinture. C'est un moyen d'explorer des thèmes liés à l'identité, à l'émotion et à l'expérience humaine.

Thème de la playlist au choix. Durée 30 minutes  
« Du paysage à l'œuvre »  
« Les impressionnistes et la nature »

Atelier créatif. Durée 40 minutes  
« **A toi de t'en inspirer** » : Réalisation d'une carte imaginaire, représentant le monde de leurs rêves.

*Matières associées : Histoire de l'art et Littérature.*





## Peinture et musique

Explorer le mouvement romantique et comprendre son influence sur l'art, notamment en peinture et en musique. Le thème « Peinture et musique » offre des activités pédagogiques et créatives qui favorisent une meilleure compréhension des différentes formes artistiques tout en stimulant leur créativité.

Thème de la playlist. Durée 40 minutes  
« Peinture et musique romantiques »

Ateliers créatifs au choix. Durée 40 minutes

« **Ecriture de tableaux (bulles)** » : Compléter les bulles de textes vides, insérées dans des œuvres romantiques, afin de leur donner vie.

« **Métamorphose littéraire** » : Écouter une œuvre romantique et écrire un texte poétique inspiré par la musique.

Matières associées : Littérature, Musique, Arts plastiques et Histoire de l'art



## Antiquité

Présenter des monuments antiques et proposer des activités pédagogiques sur le thème des chefs-d'œuvre de l'Antiquité afin d'explorer à la fois l'histoire, la géographie et l'histoire des arts. Allier découverte, créativité et approche immersive dans l'univers fascinant de l'Antiquité.

Atelier créatif. Durée 40 minutes

« **Voyage dans le temps** » : Rédiger une lettre fictive en tant que voyageur de l'Antiquité visitant une œuvre d'art. L'objectif étant de réutiliser du vocabulaire appris lors de la médiation.

Matières associées : Littérature, Histoire/ Géographie et Histoire de l'art

Thème de la playlist. Durée 40 minutes

« Les chefs d'œuvre de l'Antiquité »



## Architecture du Moyen Âge

Explorer le Moyen Âge à travers ses chefs-d'œuvre afin de croiser l'histoire, la géographie et les mathématiques. Plonger dans cette période stimule à la fois la créativité et la logique mathématique, offrant une approche immersive et enrichissante.

Thème de la playlist. Durée 40 minutes

« Architecture Moyen Age »

Atelier créatif. Durée 40 minutes

« **Lagéométriedes cathédrales** » Explication des figures géométriques employées dans la construction, et manipulation d'instruments anciens (compas, corde à

13 nœuds). Puis, réalisation d'un décor de vitrail et exploration de la rosace.

*Matières associées : Mathématiques, Histoire/ Géographie et Histoire de l'art*



## Couleurs et formes

Découvrir et explorer un mouvement artistique fondé sur la rigueur mathématique, les formes géométriques, les lignes et les couleurs. Relier mathématiques et arts plastiques favorise une meilleure compréhension de la construction de l'image et de la perception visuelle.

Thème de la playlist. Durée 40 minutes

« Couleurs »

Atelier créatif. Durée 40 minutes

« **Art et géométrie** » : Les élèves vont utiliser les formes géométriques dans la composition d'un tableau et expérimenter à travers un atelier créatif une approche artistique et structurée de la composition en mettant en avant les lignes de force, les formes et l'usage des couleurs.

*Matières associées : Mathématiques, Arts Plastiques et Histoire de l'Art*



## Vision poétique du monde

Explorer la vision poétique du monde et inviter à la découvrir au travers de la littérature, de la peinture et de la musique. L'objectif est de comprendre comment les artistes du XIX<sup>e</sup> siècle traduisent leurs émotions, leur fascination pour la nature et leur quête de l'infini à travers divers arts.

Thème de la playlist. Durée 40 minutes

« Vision poétique du monde »

Atelier créatif. Durée 40 minutes

« **Métamorphose picturale** » Représenter un poème sous forme picturale. Autrement dit, transformer un poème en une peinture en choisissant les couleurs et formes adaptées.

Matières associées : Littérature, Musique, Arts plastiques et Histoire de l'art

---

## Se raconter, se représenter

Explorer le thème du portrait sous différentes formes en alliant littérature et histoire des arts. Réfléchir à sa propre identité et découvrir les multiples façons de se raconter. À travers l'autoportrait, le portrait psychologique et le récit autobiographique, analyser comment les artistes et écrivains se racontent et se représentent à travers les siècles

Thème de la playlist. Durée 30 minutes

« Portrait »

« Autoportrait »



Ateliers créatifs au choix. Durée 40 minutes

« **Écriture d'un autoportrait littéraire** »

L'objectif est de se raconter sous la forme d'un texte autobiographique ou poétique, à la manière d'un auteur choisi ou étudié en classe, et en utilisant les souvenirs comme les sensations.

« **A la manière de ...** » : A la suite de l'étude des artistes, création d'un portrait

inspiré par un mouvement artistique. Expérimentation des représentations, par la réalisation d'un autoportrait cubiste à la manière de Picasso ou expressif comme Van Gogh.

Matières associées : Littérature, Langues Vivantes Etrangères, Arts plastiques, Histoire de l'art.



## Le corps en mouvement et le geste sportif : entre sport et art

Comprendre comment le mouvement est représenté dans les arts plastiques et la photographie. Observer, analyser et reproduire des gestes sportifs sous forme artistique. Puis, créer une œuvre plastique et photographique autour du geste sportif.

Thème de la playlist au choix. Durée 40 minutes

« Jeux, art et sport »

« Le corps en mouvement »

Ateliers créatifs au choix. Durée 40 minutes

« **Capter le mouvement** » Représenter un corps en mouvement en expérimentant une technique et un médium (dessin, croquis, photographie, volume, etc.), à partir de modèles ou des élèves en action (sauts, poses, mimes de gestes sportifs). Construire une production en lien avec une intention artistique, définie par chacun.

« **Corps en mouvement** » : Avec l'enseignant d'EPS, apprendre à identifier les moments-clés d'un geste sportif par le croquis rapide et la schématisation du mouvement, prendre conscience du corps en action et s'entraîner à la maîtrise d'un geste précis (saut, lancer, l'équilibre, etc.).

*Matières associées : Arts Plastiques, Histoire de l'Art et Education Physique et Sportive.*

## Les autres outils pédagogiques

Dans le cadre du prêt Micro-Folie mobile Pays de Grasse, quatre mallettes thématiques « Histoires d'arts » sont disponibles. Il s'agit d'outils mis en place par la Réunion des Musées Nationaux - Grand Palais, qui ont pour objectif de favoriser l'accès à la culture sur l'ensemble du territoire national, et au-delà.

Articulées autour de multiples activités, ces mallettes pédagogiques développent des formes d'apprentissage innovantes pour sensibiliser le public à l'art. En mettant le regard et la recherche d'indices au

cœur des activités, les mallettes donnent l'habitude d'observer des images à partir de reproductions de grande qualité.

La facilité d'utilisation des contenus favorise leur emploi par les enseignants et les animateurs qui peuvent, sans connaissances particulières en histoire de l'art, mener des activités de qualité.

Des livrets sont disponibles pour accompagner la mise en œuvre des activités, ainsi que des tutoriels vidéo pour aider à animer une activité ou un atelier.

## Jeux, art et sport – Pour tous dès 5 ans

Cette mallette permet 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. Elle fait aussi découvrir l'histoire de Jeux Olympiques Paralympiques. Les activités proposées ont pour objectifs de :

- > Découvrir et se familiariser avec 156 œuvres par des jeux ;
- > Découvrir des sports, leurs accessoires et en comparer les représentations anciennes ou modernes ;
- > S'approprier des postures sportives par le mime et le break dance ;
- > Bouger en explorant les métiers du sport de haut niveau.

## Le paysage dans l'art - Pour tous dès 7 ans

Cette mallette permet par le jeu, la recherche d'indices et les propositions créatives de découvrir des œuvres et des grands courants artistiques. Les activités proposées ont pour objectifs de :

- > Faire découvrir le paysage dans l'art ;
- > Apprendre à décrire et à jouer avec les différents types de paysages.

## Le portrait dans l'art - Pour tous dès 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. Les activités proposées ont pour objectifs de :

- > Faire découvrir différents aspects du portrait ;
- > Rendre le participant acteur par l'observation, l'appropriation et l'amusement.

## La citoyenneté dans l'art - Ado et Jeunes adultes

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. Les activités proposées ont pour objectifs de :

- > Faire découvrir et se familiariser avec les œuvres par le jeu ;
- > S'approprier et défendre les œuvres par un jeu de rôle ;
- > Créer en explorant l'univers de l'artiste.

## Contacts

04 97 01 12 84

[culture@paysdegrasse.fr](mailto:culture@paysdegrasse.fr)

Hélène MAURO, Coordinatrice

Laurent POUPPEVILLE, Médiateur  
culturel

Salim BARHOUMI, Responsable  
technique

## Communauté d'Agglomération du Pays de Grasse

57, Avenue Pierre Sépard

06130 GRASSE

Tel. : 04 97 05 22 00

[www.paysdegrasse.fr](http://www.paysdegrasse.fr)

