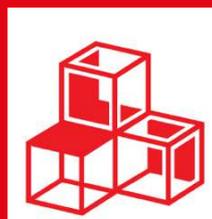
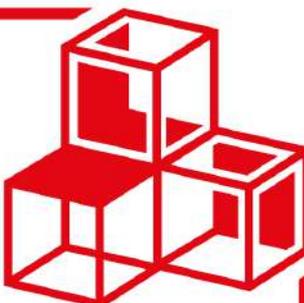


PROGRAMME PEDAGOGIQUE 2023-2024



la  illette

 **MINISTÈRE
DE LA CULTURE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

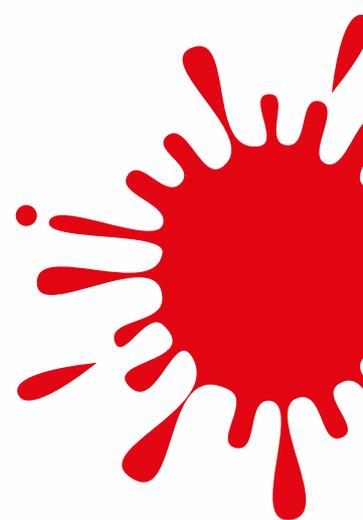


MICRO-FOLIE

BÉNÉVENT-GRAND-BOURG



SALLE N°1 - SCENOVISION
18 RUE DE L'OISEAU
23210 BÉNÉVENT L'ABBAYE
Tél : 07 56 45 00 90
microfolie@ccbgb.fr



C'est quoi une Micro-Folie ?



>>> La **Micro-Folie** est un projet culturel né de la collaboration entre le ministère de la Culture et le ministère de l'Éducation nationale en France. Son objectif est de développer un réseau de lieux culturels accessibles à tous, en particulier dans les zones rurales ou les quartiers prioritaires. Inspirée par le concept des "Folies" du XIXe siècle à La Villette, ces lieux se veulent ouverts, pluridisciplinaires, et propices à l'échange et à la découverte.

Le projet **Micro-Folie** s'est construit autour de 12 membres 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, Universcience et La Villette.



Le **Musée numérique** permet de découvrir, à côté de chez soi, les trésors des plus grandes institutions nationales et de toutes les institutions partenaires.

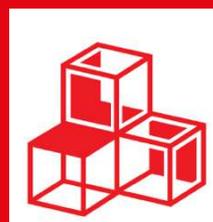
Numérisée en très haute définition, la collection des œuvres s'enrichit chaque année de 3 à 4 nouvelles collections, chacune composée en moyenne de 250 à 400 chefs-d'œuvre.

Deux modes de visites :

Le mode visiteur libre qui permet de laisser le Musée numérique en libre accès à tous. Chacun peut suivre sa propre navigation, entre l'écran et sa tablette, en lisant les cartels conçus par les conservateurs des musées, en découvrant les secrets des tableaux, en jouant...

Le mode conférencier permet quant à lui d'organiser des visites thématiques et programmées pour les groupes. Véritable outil d'éducation artistique et culturelle, le Musée numérique devient un support de médiation incroyable pour les professeurs et les animateurs.

LES FORMULES DE VISITES POUR LES GROUPES



>>> VISITE CLE EN MAIN

La visite clé en main est **animée par la médiatrice culturelle de la Micro-Folie, selon le thème que vous aurez retenu parmi les différents thèmes proposés dans les pages suivantes.**

Elle se déroule en **2 temps** : un premier avec **présentation des œuvres** ou **jeux Ubisoft**, un second avec des **ateliers-jeux** ou avec les **mallettes pédagogiques**.

Cette visite est à réserver au moins 2 semaines avant votre venue en fonction des créneaux disponibles. Durée 1ère partie ≈ 45 mn, durée 2ème partie ≈ 45 mn

>>> VISITE EN AUTONOMIE

L'enseignant ou l'animateur est **maître de sa conférence via ce qu'on appelle la tablette maîtresse. Il crée sa propre playlist d'œuvres qu'il souhaite aborder ou peut se servir d'une déjà existante** via le site tout public : <https://account.micro-folies.com/>

Il suffit de se créer un compte, c'est gratuit. Il peut également disposer des mallettes pédagogiques.

Cette visite est à réserver au moins 2 semaines avant votre venue en fonction des créneaux disponibles.

LES FORMULES DE VISITES POUR LES GROUPES



>>> VISITE SUR MESURE

En fonction de la **thématique souhaitée par l'enseignant** (hors proposition des thématiques des pages suivantes), la **médiatrice culturelle** de la Micro-Folie **créé une playlist spécifique, se charge des recherches historiques et de la présentation au groupe.**

Cette visite est à réserver au moins 2 mois avant votre venue.



BON A SAVOIR

La Micro-Folie peut accueillir **20 personnes à la fois.**

Les **visites** de la Micro-Folie sont **gratuites.**

Les **mallettes pédagogiques** peuvent faire partie de la visite clé en main ou **vous pouvez les emprunter** à la Micro-Folie pour vous en servir en autonomie en classe.

Nous pouvons **construire à la demande un parcours sur mesure, selon la taille du groupe, avec la Maison des Patrimoines et/ou le Scénovision (activités payantes).**

THEME 1 :

code : S243JI

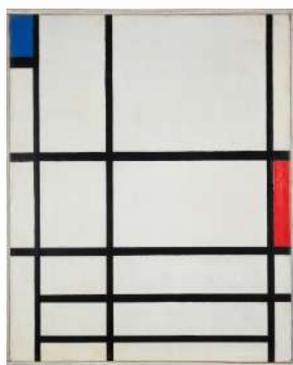
LES COULEURS ET LES FORMES

Ce parcours permet de découvrir une sélection d'œuvres d'art offrant beaucoup d'importance au traitement des **formes et des couleurs**. Elles permettront aux élèves de s'exprimer sur les émotions que les couleurs suscitent, d'apprendre à décrire et analyser une œuvre ainsi que les éléments qui la composent. Cette découverte sera suivie d'un travail en atelier autour d'une des œuvres étudiées.

Exemples d'œuvres abordées durant la visite :



Matin II
Auguste Herbin
©Musée Matisse, Le Cateau-
Cambrésis



**Composition en rouge, bleu
et blanc II**
Piet Mondrian
©Centre Pompidou



**Rose de la chapelle haute de
la Sainte Chapelle Paris**
©Romaric Pech /Centre des
monuments nationaux

Objectifs pédagogiques :

- # Observer les couleurs et les nuances et arriver à les nommer
- # Comprendre la place et les rôles des couleurs
- # Découvrir les formes, savoir les nommer, savoir les reproduire

#Durée :

- > **Visite** : de 30 mn à 1h
- > **Atelier** : de 30 mn à 1h

#Public :

- > **Cycle 1**
- > **Cycle 2**
- > **Cycle 3**

BESTIAIRE

Ce parcours permet de découvrir une sélection d'œuvres d'art sur le thème **animalier**. Ces créations permettront aux élèves de s'interroger sur ces animaux. Sont-ils de notre époque ? Sont-ils imaginaires ou réels ? Pourquoi sont-ils représentés de cette façon ? Cette découverte sera suivie d'un travail en atelier autour d'une des œuvres étudiées.

Exemples d'œuvres abordées durant la visite :



Ours Blanc

François Pompon
©Musée d'Orsay, dist. RMN-Grand Palais / Sophie Boegly-Crépy / Pinon



Le Lion de Monzon
Monzon de Campos
©Musée du Louvre



Papilio Blumei

Jules Passet
©Musée des Papillons

Objectifs pédagogiques :

- # Observer et arriver à nommer les animaux
- # Savoir différencier les animaux réels et imaginaires
- # Comprendre la place et les rôles des animaux dans la société et dans l'art
- # Oser s'exprimer en public et mettre des mots sur ce que l'on ressent

#Durée :

- > **Visite** : de 30 mn à 1h
- > **Atelier** : de 30 mn à 1h

#Public :

- > **Cycle 1**
- > **Cycle 2**
- > **Cycle 3**

THEME 3 :

code : S1J9XX

ILLUSTRATIONS, CRAYONS, AQUARELLES...

Ce parcours permet de découvrir une sélection d'œuvres d'art de différents supports. Ces créations permettront aux élèves de découvrir **différentes techniques de dessin**. Pourquoi avoir choisi une technique plutôt qu'une autre ? Quelle message faire passer ? Cette découverte sera suivie d'un travail en atelier autour d'une des œuvres étudiées.

Exemples d'œuvres abordées durant la visite :



Bildu-Ahbize (un abécédaire illustré)
Gotthard Friedrich Stender
©Photographie Kristians Luhaers, bibliothèque nationale d Lettonie



Nouvel opéra, vue et perspective.
Projet pour le concours ouvert en 1860 pour le nouvel opéra de Paris
Alphonse Nicolas Crépinet
©RMN-Grand Palais (Musée d'Orsay) / René-Gabriel Ojéda



Le Petit Chaperon Rouge de Gustave Doré
Gustave Doré
©Bibliothèque Nationale de France département Estampes et Photographies

Objectifs pédagogiques :

- # Observer et arriver à nommer les techniques utilisées
- # Savoir différencier les différents supports
- # Construire une réflexion, faire une description et inventer une histoire
- # Oser s'exprimer en public et mettre des mots sur ce que l'on ressent

#Durée :

- > **Visite** : de 30 mn à 1h
- > **Atelier** : de 30 mn à 1h

#Public :

- > **Cycle 2**
- > **Cycle 3**

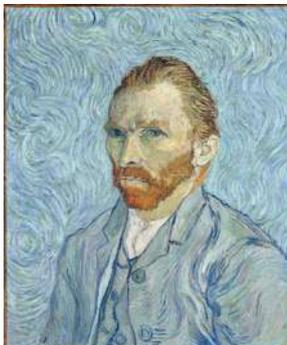
PORTRAITS / AUTOPORTRAITS

Ce parcours permet de découvrir une sélection de **portraits ou d'autoportraits**. Ces créations permettront aux élèves de différencier l'un de l'autre. Pourquoi avoir choisi de se représenter soi-même ? Quelle message faire passer ? Cette découverte sera suivie d'un travail en atelier autour d'une des œuvres étudiées.

Exemples d'œuvres abordées durant la visite :



Portrait de Lisa Gherardini dite Mona Lisa, La Gioconda ou la Joconde
Léonard de Vinci
©Musée du Louvre



Portrait de l'artiste, 1889
Vincent Van Gogh
©Musée d'Orsay, dist.RMN-Grand Palais / Patrice Schmidt



Les Deux Fridas
Frida Kahlo
©2019 Banco de Mexico, Fiduciaire pour les Muséos Diego Rivera et Frida Kahlo

Objectifs pédagogiques :

- # Découvrir les fonctions du portrait
- # Comprendre et savoir exprimer la différence entre l'image donnée d'une personne et la personne réelle.
- # Construire une réflexion et faire une description d'une personne
- # Oser s'exprimer en public et mettre des mots sur ce que l'on ressent

#Durée :

- > **Visite** : de 30 mn à 1h
- > **Atelier** : de 30 mn à 1h

#Public :

- > **Cycle 2**
- > **Cycle 3**

LA CITOYENNETE DANS L'ART

Ce parcours permet de découvrir une sélection d'œuvres relatant **les droits citoyens, les révolutions du peuple, la représentation de la liberté**. Ces créations permettront aux élèves de se questionner sur ce qu'est la citoyenneté ? Quelle message faire passer dans une œuvre d'art ? Cette découverte sera suivie d'un atelier avec la **mallette pédagogique** sur le même thème.

Exemples d'œuvres abordées durant la visite :



La déclaration des droits de l'homme et du citoyen

©Bibliothèque Nationale de France



La Prise de la Bastille

Balthasar Anton Dunker - graveur

©Bibliothèque Nationale de France



Le 28 juillet (1830). La Liberté guidant le peuple

Eugène Delacroix
©Musée du Louvre

Objectifs pédagogiques :

- # Découvrir la citoyenneté
- # Comprendre et savoir exprimer un message par une œuvre
- # Construire une réflexion, organiser des débats
- # Oser s'exprimer en public et mettre des mots sur ce que l'on ressent

#Durée :

- > **Visite** : de 30 mn à 1h
- > **Atelier** : de 30 mn à 1h

#Public :

- > **Cycle 3**
- > **Cycle 4**

LA PLACE DE LA FEMME DANS L'ART

Ce parcours permet de découvrir une sélection d'œuvres traitant de **la place des femmes dans l'art**. Ces créations permettront aux élèves de se questionner sur comment les femmes ont été perçues et ont dû se battre pour trouver leur place. Cette découverte sera suivie d'un travail en atelier autour d'une des œuvres abordées.

Exemples d'œuvres abordées durant la visite :



Le déjeuner sur l'herbe
Edouard Manet
©RMN-Grand Palais
(Musée d'Orsay) / Hervé
Lewandowski



Marie-Antoinette, reine de France
Elisabeth Vigée Le Brun
©Château de Versailles, dist.
RMN / Christophe Fouin



Deux enfants gardant des moutons
Rosa Bonheur
©Coll. Château de Blois F.
Laugnie

Objectifs pédagogiques :

- # Sensibiliser à l'égalité homme / femme
- # Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art
- # Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création
- # Oser s'exprimer en public et mettre des mots sur ce que l'on ressent

#Durée :

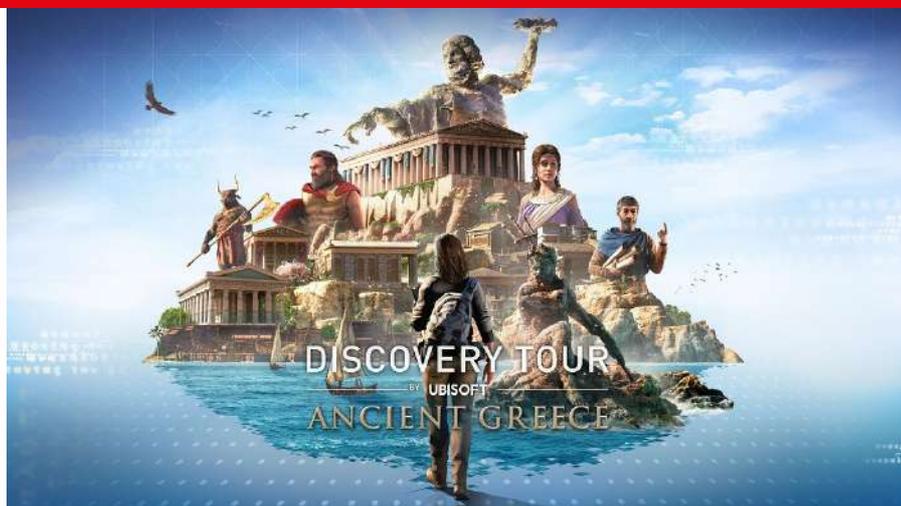
- > **Visite** : de 30 mn à 1h
- > **Atelier** : de 30 mn à 1h

#Public :

- > **Cycle 3**
- > **Cycle 4**

DISCOVERY TOUR BY UBISOFT

GRECE ANTIQUE



A mi-chemin entre le jeu vidéo et la visite d'un musée, **Ubisoft** a développé un jeu éducatif appelé **Discovery Tour Ancient Greece**, *inspiré* de l'univers d'**Assassin's Creed Odyssey**.

En travaillant avec des **universitaires et professeurs d'histoire**, des **designers**, **Ubisoft** a souhaité **enlever la partie "combat"** pour la remplacer par une **quête de découverte et d'apprentissage**, dans des **paysages criants de vérité**. Plusieurs thématiques permettent de découvrir **La Grèce Antique**. Découvrez-les :

I - VIE QUOTIDIENNE

- **La Maisonnée urbaine** - 16 mn - 8 stations
- **Vin** - 10 mn - 5 stations
- **La Vie d'une grecque** - 13 mn - 6 stations
- **Le Bronze à Argos** - 16 mn - 6 stations
- **Parfum** - 13 mn - 6 stations
- **Les mines d'argent du Laurion** - 16 mn - 6 stations
- **Blé et agriculture** - 16 mn - 8 stations
- **La poterie à Athènes** - 13 mn - 5 stations
- **Teinture et Mode** - 13 mn - 9 stations

#Public :

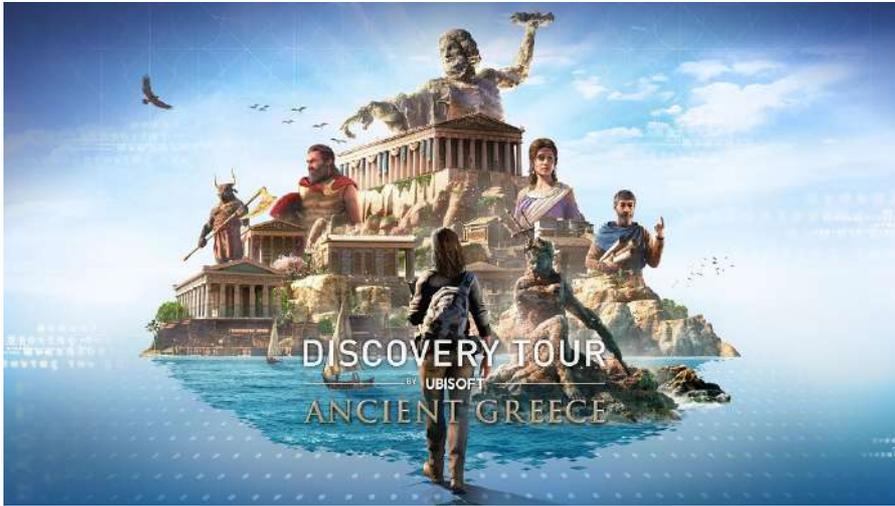
- > **Cycle 2**
- > **Cycle 3**
- > **Cycle 4**

II - POLITIQUE ET PHILOSOPHIE

- **Les classes sociales à Sparte** - 12 mn - 5 stations
- **La Politique à Sparte** - 13 mn - 6 stations
- **La démocratie à Athènes** - 10 mn - 5 stations
- **Ecole de Grèce - Philosophie** - 10 mn - 6 stations

DISCOVERY TOUR BY UBISOFT

GRECE ANTIQUE



A l'aide d'une **manette de jeu**, le **professeur** ou l'**animateur** peut **choisir sa visite** ou peut se **déplacer avec la carte**. Il peut également laisser la **manette aux élèves**, chaque élève pouvant **découvrir 2 ou 3 stations**.

III - ART, RELIGION ET MYTHES

- **Jeux Olympiques** - 22 mn - 9 stations
- **Ecole de Grèce - Musique** - 11 mn - 4 stations
- **Knossos - Minotaure - civilisation minoenne**- 15 mn - 8 stations
- **Ecole de Grèce - Théâtre** - 17 mn - 7 stations
- **Dieux et Amour** - 10 mn - 3 stations

IV - CONFLITS ET BATAILLES

- **L'éducation spartiate** - 18 mn - 6 stations
- **Bataille de Marathon** - 18 mn - 9 stations
- **Les Thermopyles**- 20 mn - 8 stations
- **La Bataille d'Amphipolis** - 18 mn - 9 stations
- **Les Batailles de Pylos et Sphactérie** - 12 mn - 7 stations

V - SITES CELEBRES

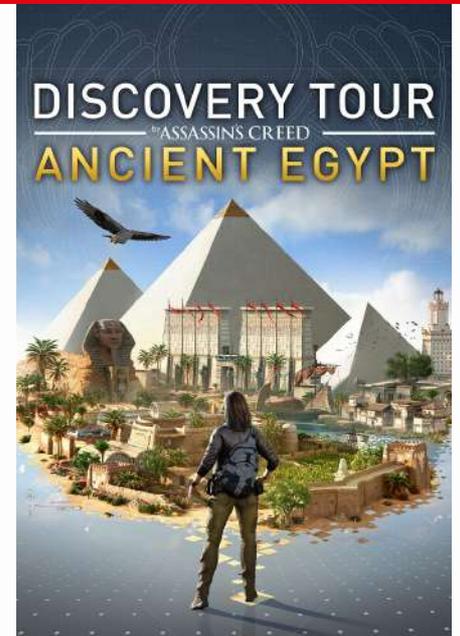
- **Acropole d'Athènes**- 25 mn - 9 stations
- **Mycènes**- 20 mn - 6 stations
- **Dieux de l'Olympe** - 21 mn - 6 stations
- **L'Agora d'Athènes** - 23 mn - 11 stations
- **L'Oracle des Delphes** - 14 mn - 7 stations
- **Le Pirée** - 13 mn - 9 stations
- **Sanctuaire d'Asclépios à Epidaure** - 18 mn - 7 stations

DISCOVERY TOUR BY UBISOFT

ANCIENNE EGYPTE

A mi-chemin entre le jeu vidéo et la visite d'un musée, **Ubisoft** a développé un jeu éducatif appelé **Discovery Tour Ancient Egypt**, *inspiré* de l'univers d'**Assassin's Creed Origins**.

En travaillant avec des **universitaires et professeurs d'histoire**, des **designers**, **Ubisoft** a souhaité **enlever la partie "combat"** pour la remplacer par une **quête de découverte et d'apprentissage**, dans des **paysages criants de vérité**. Plusieurs thématiques permettent de découvrir **L'Égypte Ancienne**. Découvrez-les :



I - EGYPTE

- **Les Grandes Régions d'Égypte** - 2 mn - 4 stations
- **Le Nil, Source de vie** - 9 mn - 9 stations
- **Les déserts égyptiens** - 3 mn - 3 stations
- **Dépression de Qattara** - 2 mn - 2 stations
- **Siwa** - 7 mn - 9 stations
- **Le Fayoum** - 9 mn - 8 stations
- **La ville de Memphis** - 3 mn - 4 stations
- **Redécouvrir l'Égypte** - 7 mn - 7 stations
- **Natron** - 2 mn - 4 stations
- **Faune de l'Égypte Ancienne** - 3 mn - 5 stations
- **Flore de l'Égypte Ancienne** - 3 mn - 4 stations
- **Hiéroglyphes de l'Égypte Ancienne** - 7 mn - 14 stations
- **JF Champollion** - 5 mn - 8 stations
- **La Fondation de Cyrène** - 5 mn - 7 stations
- **L'Agora et les thermes** - 6 mn - 9 stations
- **Le temple de Zeus à Cyrène** - 6 mn - 5 stations
- **Les Monuments importants de Cyrène** - 6 mn - 9 stations
- **L'Acropole de Cyrène** - 5 mn - 3 stations
- **L'arène des gladiateurs** - 3 mn - 5 stations
- **Principales exportations de Cyrène** - 3 mn - 4 stations

#Public :

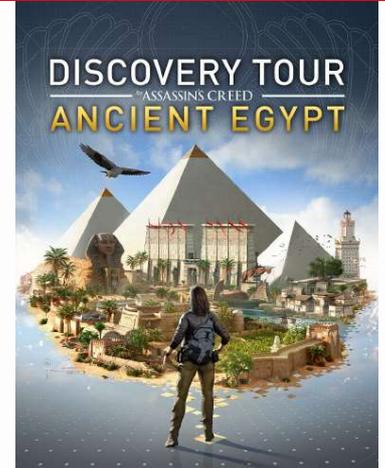
> Cycle 3

> Cycle 4

DISCOVERY TOUR BY UBISOFT

ANCIENNE EGYPTE

A l'aide d'une **manette de jeu**, le **professeur** ou l'**animateur** peut **choisir sa visite** ou peut se **déplacer avec la carte**. Il peut également laisser la **manette aux élèves**, chaque élève pouvant **découvrir 2 ou 3 stations**.



II - LES PYRAMIDES

- **L'origine des pyramides** - 5 mn - 7 stations
- **Le complexe de la pyramide à degrés de Djéser** - 13 mn - 20 stations
- **A l'intérieur de la pyramide à degrés de Djéser** - 6 mn - 10 stations
- **Première pyramide de Snefrou** - 3 mn - 4 stations
- **Pyramide rhomboïdale de Dahchour** - 3 mn - 4 stations
- **Pyramide rouge de Dahchour** - 3 mn - 4 stations
- **Pyramide du Moyen Empire** - 4 mn - 4 stations
- **Vue d'ensemble de la pyramide de Gizeh** - 2 mn - 3 stations
- **Les énigmes du Sphinx** - 15 mn - 22 stations
- **Complexe funéraire de Khéops** - 7 mn - 11 stations
- **Les secrets de la grande pyramide** - 9 mn - 15 stations
- **La grande pyramide chambre souterraine** - 4 mn - 7 stations
- **La grande pyramide de Gizeh chambres supérieures** - 10 mn - 18 stations
- **Les théories de Jean-Pierre Houdin** - 7 mn - 8 stations
- **Complexe funéraire de Khéphren** - 6 mn - 9 stations
- **Complexe funéraire de Mykérinos** - 5 mn - 6 stations

III - ALEXANDRIE

- **Les Pharaons grecs** - 5 mn - 7 stations
- **Cléopâtre reine d'Egypte** - 9 mn - 11 stations
- **Le siège d'Alexandrie** - 20 mn - 22 stations
- **Bienvenue à Alexandrie** - 5 mn - 8 stations
- **Alexandrie planification de la visite** - 6 mn - 8 stations
- **Alexandrie un carrefour commercial** - 5 mn - 6 stations
- **Alexandrie ville de fête** - 3 mn - 4 stations

DISCOVERY TOUR BY UBISOFT

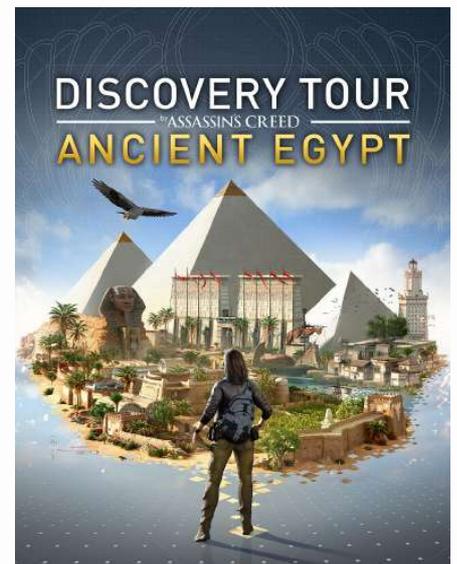
ANCIENNE EGYPT

III - ALEXANDRIE - suite

- **L'éducation à Alexandrie** - 2 mn - 3 stations
- **La grande Bibliothèque d'Alexandrie** - 7 mn - 11 stations
- **Le mouseion d'Alexandrie** - 4 mn - 4 stations
- **Le sérapéum d'Alexandrie** - 4 mn - 4 stations
- **L'île de Pharos** - 7 mn - 9 stations
- **Le Paneion** - 2 mn - 3 stations
- **L'hippodrome d'Alexandrie** - 3 mn - 2 stations

IV - VIE QUOTIDIENNE

- **Osiris la première momie** - 4 mn - 6 stations
- **Momies de l'Égypte ancienne** - 9 mn - 18 stations
- **L'importance des momies** - 6 mn - 9 stations
- **Amulettes et rituels** - 4 mn - 6 stations
- **Temples et rituels de l'Égypte ancienne** - 8 mn - 12 stations
- **Temple et prêtres** - 8 mn - 25 stations
- **La construction dans l'Égypte ancienne** - 5 mn - 8 stations
- **Travail et transport** - 5 mn - 9 stations
- **Agriculture et saisons** - 6 mn - 7 stations
- **L'agriculture dans l'Égypte ancienne** - 6 mn - 9 stations
- **Les animaux domestiques dans l'Égypte ancienne** - 3 mn - 4 stations
- **Médecine d'Égypte ancienne** - 2 mn - 3 stations
- **Cuir et Lin dans l'Égypte ancienne** - 4 mn - 4 stations
- **Mode de l'Égypte ancienne** - 6 mn - 10 stations
- **La construction dans l'Égypte ancienne** - 5 mn - 8 stations
- **Les artisans de l'Égypte ancienne** - 9 mn - 14 stations
- **L'évolution de la poterie dans l'Égypte ancienne** - 3 mn - 6 stations
- **Le foyer égyptien** - 4 mn - 7 stations
- **Bière et pain** - 6 mn - 10 stations
- **Le vin dans l'Égypte ancienne** - 3 mn - 4 stations
- **L'huile dans l'Égypte ancienne** - 3 mn - 3 stations

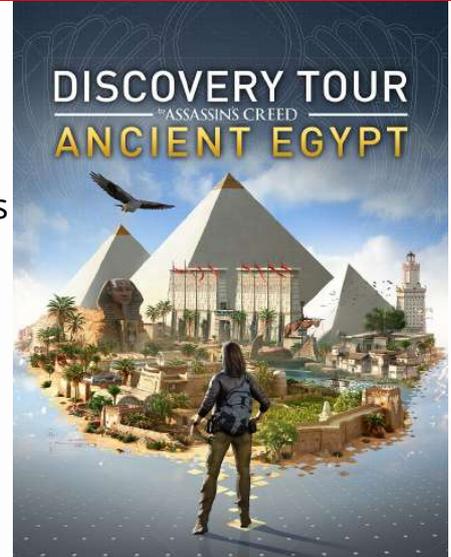


DISCOVERY TOUR BY UBISOFT

ANCIENNE EGYPTE

V - ROMAINS

- **Equipement militaire romain** - 3 mn - 4 stations
- **Les forts romains** - 3 mn - 4 stations
- **Les forts de Cyrénaïque** - 3 mn - 4 stations
- **Les aqueducs romains** - 3 mn - 5 stations
- **Crucifixion** - 3 mn - 4 stations



Ces temps de jeu et de découverte concernant la Grèce Antique et l'Égypte ancienne peuvent être suivis d'un temps atelier dans lequel on peut aborder différentes thématiques :

- Les Hiéroglyphes ou comment décoder un message venu d'un autre temps
- Dessiner comme un égyptien
- Découvrir les ordres ioniques, doriques et corinthiens
- Créer / dessiner une pyramide
- Créer / dessiner ses jeux olympiques

LES MALLETTES PÉDAGOGIQUES

En activité à la Micro-Folie ou en prêt

Mallette La citoyenneté dans l'art



La mallette permet d'utiliser le jeu comme moyen et l'art comme objet de transition pour "donner à voir", discuter et partager des valeurs citoyennes, sans prérequis en histoire de l'art. Il est cependant conseillé de commencer par les jeux PSYC'ART et FIL'ART. On peut ensuite passer indifféremment à l'EXPO CITOYENNE ou à AUX ARTS CITOYENS ! puisque les œuvres ont déjà été vues.

1- PSYC'ART et FIL'ART :

La découverte des images se fait à travers ces 2 jeux.

Avec 2 exemplaires de chaque jeu, il est possible de faire jouer entre 4 et 6 binômes pour PSYC'ART et un petit groupe de 4 à 8 joueurs pour FIL'ART, qui est un jeu collaboratif. En cherchant des mots pour décrire les œuvres ou en leur associant une affirmation, chaque participant se familiarise avec des sujets aussi différents que la liberté de penser, l'égalité d'accès à l'école, la fraternité entre les générations...

2- EXPO CITOYENNE :

Les participants se glissent dans la peau d'une équipe municipale conduite par un Maire : Vous ! Pour choisir et défendre 5 œuvres qui seront exposées dans le hall de la Mairie, il faudra trouver des informations sur les œuvres retenues, les défendre oralement devant le groupe. Ce jeu de rôle permet aussi d'expérimenter la démocratie avec un vote au suffrage universel direct à 1 tour.

#Public :

3 - AUX ARTS CITOYENS ! :

Les participants vont observer comment les artistes rendent leurs messages civiques compréhensibles par le public. Seuls ou en petits groupes, ils vont suivre les étapes qui précèdent la création d'une œuvre ou la mise en scène d'une action et la réaliser ensemble.

> **Cycle 3**

> **Cycle 4**

LES MALLETTES PÉDAGOGIQUES

En activité à la Micro-Folie ou en prêt

Mallette Jeux Art et Sport



La mallette permet d'utiliser le jeu comme moyen et l'art comme support pour faire découvrir le sport à travers ses représentations. Sans prérequis en histoire de l'art ou en compétences sportives, les participants sont amenés à observer des images, rechercher des indices ou encore relever des défis sportifs.

En 4 ateliers, les participants vont se familiariser avec :

- Des oeuvres représentant le sport à différentes époques
- Les postures des sportifs sculptés par des artistes
- Les héros et les objets des Jeux Olympiques et Paralympiques
- Les pratiques sportives et les métiers du sport haut niveau
- l'Histoire des Jeux Olympiques et Paralympiques

#Public :

> **Cycle 1**

> **Cycle 2**

> **Cycle 3**

1- DES JEUX COLLABORATIFS :

Les ateliers TRIATHLON DES IMAGES et SPORTS EN LIGNES invitent les participants à collaborer pour retrouver les bonnes associations d'images, ou reconstituer une ligne chronologique d'objets ou de personnages olympiques.

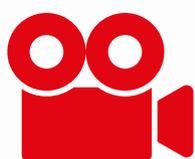
2- DES JEUX QUI IMPLIQUENT ET FONT BOUGER :

Les ateliers LA BELLE ÉQUIPE et A VOS MARQUES mettent les participants dans la peau des sportifs, pour leur faire découvrir les métiers du sport de haut niveau ou les gestes et les postures sous le regard des juges.

3- DES JEUX QUI IMPLIQUENT ET FONT BOUGER :

En plus des défis sportifs présents dans 2 ateliers, 20 cartes BOUGER ! proposent des activités physiques qui sollicitent la motricité de tous les participants selon leurs capacités.

La mallette JEUX, ART & SPORT est particulièrement adaptée aux jeunes de 5 à 12 ans, grâce à des activités dont on peut moduler la difficulté et / ou les objectifs.



tutoriel vidéo pour faciliter la mise en place des ateliers

bit.ly/hae-sportsarts

LES MALLETTES PÉDAGOGIQUES

En activité à la Micro-Folie ou en prêt

Mallette Le portrait dans l'art

Le thème du portrait dans l'art est un sujet immédiatement compréhensible puisqu'il s'agit de la représentation de soi ou de quelqu'un d'autre. Décliné en 12 ateliers, il permet d'aborder de nombreux aspects de l'histoire de l'art qui familiariseront les enfants aux techniques, aux supports et aux styles des artistes à partir de reproductions d'œuvres d'art de très haute qualité.



tutoriel vidéo pour faciliter la mise en place des ateliers

tinyurl.com/hae-portrait

Il est fortement recommandé de commencer par l'atelier 1 : "Du modèle à l'œuvre" qui permet de définir le portrait. Tous les autres ateliers peuvent être réalisés dans n'importe quel ordre. Certains sont plus faciles à mettre en place que d'autres.

	FACILE	MOINS FACILE	
1- Du modèle à l'oeuvre	✓		
2- Archéologie du portrait		✓	
3- Portrait d'expression	✓		
4- Autoportrait		✓	
5- Portrait de pouvoir		✓	#Public :
6- Le portrait circule		✓	> Cycle 2
7- Caricature	✓		> Cycle 3
8- Portrait cubiste	✓		
9- Portrait photographique		✓	
10- Portrait d'assemblage	✓		
11- Portrait caché		✓	
12- Portrait de groupe	✓		

LA RÉALITÉ VIRTUELLE

arte soutient les Micro-Folies et y propose une sélection de ses programmes pour VR et tablettes

- Aux portes de l'espace - 11 mn
- Battlescar - 3 x 10 mn
- Caravaggio - In Tenebris - 8 mn
- Claude Monet L'obsession des nymphéas - 6 mn
- Condamnés à jouer de Bruegel l'Ancien - 5 mn
- Dans la peau d'un astronaute - 4 mn
- Dolphin Man - 6 mn
- Gloomy Eyes - 3 x 10 mn
- L'île des mort d'Arnold Böcklin - 8 mn
- Le Mont Blanc à 360° - 4 mn
- Le moine au bord de mer - 5mn
- Le soleil d'Edvard Munch - 10 mn
- Le voyage intérieur de Paul Gauguin
- Pompei 360° - 8 mn
- Un bar aux Folies Bergères d'Edouard Manet - 6 mn

#Public :

> Cycle 4



- Le Louvre - 7 mn



- Teotihuacan - 12 mn



- Notre dame - 5 mn



- Vidéo sites UNESCO Bourgogne Franche-Comté- 5 mn



- Ame de musicienne - 5 mn
- Ame de danseuse - 6 mn
- Ame de chanteur - 7 mn



- Cabaret horrifique - 5 mn

LE PRÊT DE JEUX



Sur simple demande, nous pouvons vous prêter* :

- Escape Box - Mystère au Louvre
- Jeu de 7 familles - une visite magique au musée d'Orsay
- Jeu de l'oie - Un petit tour au musée du Louvre
- Mémo Musée d'Orsay - Jeu memory 60 cartes
- Jeu Arty'Focus - Bioviva
- Rubik's cube Claude Monet
- Micro Puzzle - Delacroix - La Liberté guidant le Peuple - 150 p
- Micro Puzzle - Pablo Picasso - Portrait de Dora Maar - 150 p
- Dobble Louvre
- Jeu de 7 familles - un petit tour au musée du Louvre
- Monopoly Louvre
- Jeu de 7 familles - Roi et Reines de France
- Jeu de 7 familles - Super artistes
- Memory Game Vincent Van Gogh
- L'art en boîte
- Coffret l'expo idéale

*En fonction des créneaux disponibles

LE PRÊT DE LIVRES

COMMENT CA MARCHE L'ART ?

DES 7 ANS

Sais-tu comment on monte une pièce de théâtre ? Et qui invente les histoires des films ? Comment on réalise un film d'animation avec de la pâte à modeler ? Quel est le rôle d'un chef d'orchestre ? Sais-tu qu'il faut plusieurs mois pour organiser un méga concert ? Et comment on devient artiste peintre ou architecte ?



L'ART PAS BÊTE

DES 7 ANS

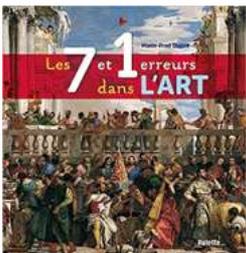
L'art, à quoi ça sert ? Ça sert à plein de choses ! Ça embellit la vie, c'est une forme de langage... Beau, pas beau ! l'art est humain tout simplement ! Voilà le postulat de cet ouvrage conçu à partir de vraies questions d'enfants issues de discussions en classe et d'ateliers au musée d'Orsay.



LES 7 ET 1 ERREURS DANS L'ART

DES 7 ANS

Cherchez les sept erreurs qui se sont glissées dans 15 tableaux célèbres de l'histoire de l'art.



L'INCROYABLE DESTIN DE VAN GOGH

DES 8 ANS

Très jeune, Vincent Van Gogh se passionne pour la nature et le dessin. Mais ce n'est qu'à 27 ans qu'il décide de devenir peintre. Il quitte les Pays-Bas pour la France, mais ne parvient pas à vivre de son art. Artiste passionné, très tourmenté, il s'efforce dans ses toiles de capter la lumière, au point d'inventer une nouvelle manière de peindre...



LE PRÊT DE LIVRES

L'INCROYABLE DESTIN DE CAMILLE CLAUDEL

DES 8 ANS

Camille n'est pas née dans une famille où les filles deviennent artistes. Mais, habitée par sa passion, elle s'oppose à sa mère et réussit à convaincre son père qui lui donne sa chance. Dans l'atelier où elle laisse exploser tout son talent, elle rencontre Auguste Rodin. Cette rencontre va changer sa vie.

CLAUDE MONET LE MAÎTRE DE L'IMPRESSIONNISME

DES 8 ANS

Dès le plus jeune âge, Claude Monet révèle des facilités pour le dessin... Au grand désespoir de son père, il impose sa vocation : il sera peintre ! Établi à Paris, il crée, avec ses amis, un nouveau courant de peinture : l'impressionnisme, et fait scandale.

STREET ART LA GRANDE IMAGERIE

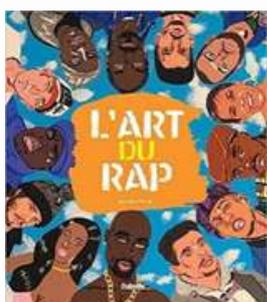
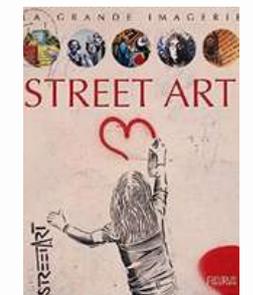
DES 9 ANS

De la grotte Chauvet aux street artistes contemporains, découvre l'histoire passionnante et l'ensemble des techniques de cet art subversif : pochoir, collage, graff, mosaïque, fresques géantes... L'auteur Dominique Decobecq nous offre un ouvrage passionnant et riche de plus de 50 photos.

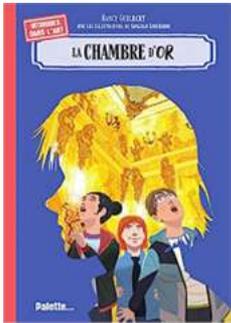
L'ART DU RAP

DES 11 ANS

Depuis quelques années, le rap règne en maître sur le marché international de la musique. En France, il connaît un succès particulièrement retentissant, éclipsant chaque semaine les autres genres musicaux dans les classements des titres les plus écoutés. Quelle est son histoire ? Quelles sont ses racines ? Comment a-t-il évolué ?



LE PRÊT DE LIVRES



INTRIGUE DANS L'ART : LA CHAMBRE D'OR

Vincent, Chiara, Eliott et Mayssa sont invités à Prague pour l'inauguration de la Chambre d'or. Une salle somptueuse couverte de feuilles d'or et d'extraordinaires œuvres d'art ! Mais, au sein du palais, deux individus au comportement louche attirent l'attention des détectives...

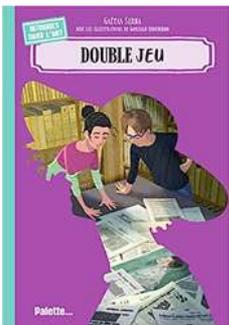
DES 9 ANS



INTRIGUE DANS L'ART : UNE OMBRE AU TABLEAU

DES 9 ANS

Alors que le père d'Eliott prépare une exposition sur le thème de l'art durant la Seconde Guerre mondiale, un braquage a lieu au musée, mettant en péril l'inauguration de l'exposition. Le père est accusé de ne pas avoir sécurisé le musée et, bientôt, il est soupçonné de vol.



INTRIGUE DANS L'ART : DOUBLE JEU

DES 9 ANS

Eliott et Mayssa, en voyage scolaire en Italie, découvrent au fond du canal une toile très abîmée. Cette incroyable découverte relance une enquête vieille depuis plus de 20 ans ! Les deux détectives remontent alors le temps à la recherche d'indices pour résoudre cette affaire de vol des plus troublantes...

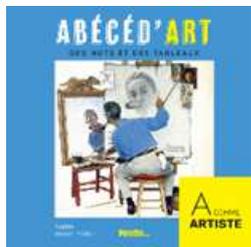
DU BRUIT DANS L'ART

DES 2 ANS

Un livre coup de cœur des crèches Babilou et d'enseignants en maternelle pour sensibiliser de manière décalée les enfants à l'art. BANG ! DRRRRRING, AAA...TCHOUM... Mais chut... On ne s'entend plus ici ! Avec humour, Andy Guérif et Édouard Manceau mêlent onomatopées et œuvres d'art dans cet album qui ravira petits et grands.



LE PRÊT DE LIVRES



L'ABÉCÉD'ART DES MOTS ET DES TABLEAUX

Apprenez l'alphabet en jouant avec Van Gogh, Monet, Cézanne ou encore Mary Cassatt ! Maîtriser l'alphabet fait partie des compétences de base dans l'apprentissage de la lecture. Dans cet album, l'enfant cherche pour chaque lettre un ou plusieurs mots cachés dans une œuvre d'art. Saura-t-il les retrouver ?

DES 3 ANS



MON PREMIER TABLEAU VROUM AVEC MONDRIAN

DES 3 ANS

À l'aide du petit puzzle et d'une comptine favorisant la mémorisation de chaque pièce, cette première rencontre avec l'art n'aura jamais été aussi amusante !



MON PREMIER TABLEAU MIAOU AVEC FRANZ MARC

DES 3 ANS

1 puzzle - 6 pièces - Une œuvre d'art en puzzle à reconstituer ! 1 tableau, 1 comptine et 6 pièces de puzzles pour entrer dans l'univers de Franz Marc. Tableau : Chat sur un coussin jaune (titre original : « Kater auf gelbem Kissen »), Franz Marc, 1912.



MON PREMIER TABLEAU ROARR AVEC ROUSSEAU

DES 3 ANS

Une œuvre d'art en puzzle à reconstituer ! 1 tableau, 1 comptine et 6 pièces de puzzles pour entrer dans l'univers du Douanier Rousseau. Tableau : La Bohémienne endormie, Henri Rousseau dit Le Douanier Rousseau, 1897.

L'ART DES BÉBÉS

Dans les premiers mois de leur vie, les bébés ne voient pas les couleurs, mais ils perçoivent les contrastes et commencent à reconnaître quelques formes simples. Les œuvres en noir et blanc reproduites dans L'Art des bébés, aideront les plus petits à développer leurs capacités visuelles et à percevoir le monde qui les entoure.

DES 1 AN



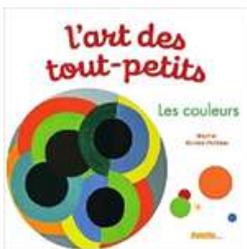
LE PRÊT DE LIVRES



L'ART DES TOUT-PETITS

DES 1 AN

La découverte des couleurs primaires à travers des chefs-d'œuvre de la peinture.



L'ART DES TOUT-PETITS LES COULEURS

Dans cette nouvelle déclinaison de l'imagier L'Art des tout-petits, les couleurs de l'arc-en-ciel font leur show ! À travers des zooms sur les grandes œuvres de l'histoire de l'art, les petits découvrent les couleurs. Chaque page est accompagnée d'une petite devinette pour inciter les plus jeunes à bien regarder l'image.

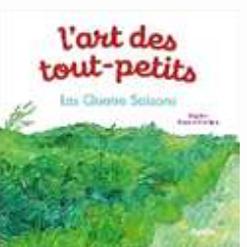
DES 1 AN



L'ART DES TOUT-PETITS SENTIMENTS ET ÉMOTIONS

DES 1 AN

Serez vous rouge de colère ou vert de peur ? Les sentiments sont au cœur de l'art. Dans leurs moindres nuances, la peur, la colère, la joie et la tristesse ont été représentées et décortiquées par les plus grands artistes. Pour aider les tout-petits à les identifier et à se les approprier, de petites devinettes accompagnent la découverte des 20 œuvres et émotions retenues.



L'ART DES TOUT-PETITS LES 4 SAISONS

Embarquez dans un merveilleux voyage au gré des saisons ! Dans cette nouvelle déclinaison de l'imagier L'Art des tout-petits, les enfants explorent les saisons par le biais d'œuvres d'art aux couleurs vives et contrastées. Au fil des pages, de petites devinettes accompagnent les plus jeunes dans la découverte des activités et paysages de saison.

DES 1 AN



L'ART DES TOUT-PETITS CHIFFRES ET NOMBRES

DES 1 AN

À la découverte des nombres avec force et couleurs ! Et si l'observation d'œuvres d'art permettait de faciliter l'apprentissage des nombres ? Dans ce nouvel opus de L'Art des tout-petits, les enfants pourront apprendre à manier les chiffres et les nombres en regardant des tableaux, sculptures et estampes.

INFORMATIONS PRATIQUES

RESERVER LA MICRO-FOLIE POUR SON GROUPE OU SA CLASSE :

>>> NOS HORAIRES D'OUVERTURE PENDANT LA PÉRIODE SCOLAIRE

CRÉNEAUX POSSIBLES POUR LES GROUPES :			CRÉNEAUX VISITES LIBRES HORS VACANCES SCOLAIRES		
LUNDI			LUNDI		
MARDI	9h30 - 12h30	14h - 17h	MARDI		
MERCREDI			MERCREDI	10h - 12h30	14h - 17h
JEUDI	9h30 - 12h30	14h - 17h	JEUDI		
VENDREDI			VENDREDI	10h - 12h30	14h - 17h
SAMEDI			SAMEDI	10h - 12h30	14h - 17h

Pour toute demande de réservation, merci de nous contacter par mail. Si vous souhaitez réserver sur un créneau différent, merci de bien vouloir nous indiquer dans le mail les dates et heures qui vous intéresseraient.

>>> NOTRE ADRESSE ET CONTACT :



SALLE N°1 - SCENOVISION
18 RUE DE L'OISEAU
23210 BÉNÉVENT-L'ABBAYE
07 56 45 00 90

microfolie@ccbgb.fr

<https://benevent-legrandbourg.fr/fr/rb/1976366/micro-folie>

 Micro-Folie Bénévent Grand-Bourg