

## La sculpture

► **La sculpture** : un parcours de la préhistoire à nos jours pour découvrir l'évolution de la sculpture, les techniques, les matériaux, le vocabulaire (ronde-bosse, bas-relief, technique de taille, modelage, moulage, assemblage...) spécifiques à ce domaine de l'art. Un carnet de croquis accompagne la découverte. Atelier : réalisation d'un bas relief en terre ou en pierre, ou réalisation d'une sculpture en ronde bosse en terre. *1 ou 2 séances de 2h00 selon l'atelier choisi.*

► **Etienne Hajdu sculpteur** : Les élèves découvrent l'univers particulier de ce sculpteur qui traverse toutes les avant-gardes du XXe siècle. De ses premières réalisations figuratives à ses réalisations abstraites les élèves abordent l'évolution de la sculpture, les techniques, les matériaux, le vocabulaire (ronde-bosse, bas-relief, technique de taille, modelage, moulage, assemblage...) spécifiques à ce domaine de l'art. Atelier au choix : réaliser une sculpture en ronde-bosse avec de la terre ou des assemblages, réaliser un bas-relief en terre ou en siporex ou en collage. *1 ou 2 séances de 2h selon l'atelier choisi*

## Les jeux de piste

Pour découvrir le musée de vous même avec votre classe, des parcours ludiques pour observer, chercher, dessiner... Ces jeux sont disponibles à l'accueil sur demande au moins 1 mois à l'avance. Lors de votre visite, vous rencontrerez des classes en animation dans les salles, merci de ne pas faire de bruit

► **L'assassin habite au 22, Le fantôme du musée, Le paysage imaginaire, Les séries noires** : « Que font les œuvres la nuit ? » « Des yeux dans la nuit » ...

## INFORMATIONS PRATIQUES

### PREPARER VOTRE VISITE

Pour vous aider à préparer votre venue : dossiers d'aide à la visite, journées de présentation des collections permanentes ou des expositions temporaires ; rencontre individuelle, création de parcours à la carte..., autant d'approches qui vous permettent de connaître le musée et ses possibilités... consultez la fiche enseignants / éducateurs sur notre site.

**QUAND** : Lundi, mercredi, jeudi, vendredi à partir de 9 h et jusqu'à 18h

**TARIF par module quel que soit le nombre de séances** : Périgueux, gratuit ; Hors Périgueux : 2,50 euros par élèves, Gratuit pour les enseignants et accompagnateurs,

**Jeux de piste** : gratuit avec un parcours découverte, tarif entrée 2.50 e pour les élèves hors Périgueux.

### CONTACT RESERVATION

Parcours découverte collections ou expositions : **à partir du 3 septembre**

Parcours à la carte, préparation en avril pour l'année scolaire suivante

### si vous nous contactez par mail, laissez impérativement vos coordonnées téléphoniques

Nathalie Renckly-Lichtenberg : responsable du Service des Publics, Patricia Dagand : médiatrice culturelle, Marie Vidal : médiatrice culturelle, Florence Thébault : accueil

8h30 à-16h30 : 05.53.06.40.70 – 05.53.06.40.77, E.mail : [maap@perigueux.fr](mailto:maap@perigueux.fr),

MAAP 22 cours Tourmy 24000 Périgueux.



# ACTIVITES

# PEDAGOGIQUES

## CLASSES DE SECONDAIRES

*Sensibiliser à l'art dès le plus jeune âge*

### LE MAAP, un voyage de la préhistoire à l'art contemporain

Par la diversité de ses collections, de la préhistoire à l'art contemporain, le Musée d'Art et d'Archéologie du Périgord offre de nombreux champs d'investigation : connaissance du passé, découverte d'autres cultures (Afrique, Océanie...), approche de l'histoire de l'art, sensibilisation à la création contemporaine.

Il est aussi un lieu de questionnement et de réflexion sur la société, les cultures, la création... autant d'approches philosophiques ou sociologiques des œuvres qui permettent de développer son sens critique, sa capacité d'analyser les images, et qui font de l'art une véritable « piste de décollage pour la pensée » (Robert Filliou, 1926-1987)

### L'EQUIPE

Le Service des Publics est composé de trois médiatrices formées aux techniques de la médiation culturelle. Leurs qualités sont à la fois scientifiques, techniques et surtout relationnelles. Car il s'agit avant tout, d'aller à la rencontre des élèves.



### LES PARCOURS

#### DECOUVERTES

Ces parcours sont toujours basés sur le contact direct avec les œuvres, prolongés par une séance d'expérimentation plastique. Ils proposent une approche sensible, ludique et créative des collections qui favorise l'acquisition des connaissances.

Les élèves observent, décrivent analysent, donnent leur avis sur les œuvres.... Notre but est de les amener à découvrir par eux-mêmes par un jeu de questions, d'échanges avec le médiateur qui sert alors de révélateur plus que d'informateur. Il s'agit ici de maïeutique et non de réception passive.

La découverte se fait aussi par l'utilisation de matériel pédagogique, spécialement conçu, qui offre plusieurs approches possibles des œuvres : dessins à compléter, objets à manipuler, à deviner dans une boîte tactile, mime, créations plastiques ...

#### LES PARCOURS A LA CARTE

Nous sommes aussi à votre disposition pour mettre en place des parcours en fonction des thèmes et des projets que vous voulez développer. Ces parcours peuvent comprendre plusieurs séances et s'inscrire dans des Projets Artistiques et Culturel. Leur élaboration nécessite une prise de contact dès le mois d'avril pour l'année suivante.

Ces projets peuvent donner lieu à des expositions dans les salles.

## LES EXPOSITIONS TEMPORAIRES

Trois ou quatre expositions par an, en lien avec les collections ou l'art contemporain. Une présentation de l'exposition et des ateliers a lieu un mercredi à 14 h, en présence de l'artiste, s'il est disponible. Vous pourrez découvrir cette année :

« **Capitale Vientiane** » : trois artistes nous présentent leur perception sonore et visuelle de la capitale du Laos. Présentation le mercredi 14 novembre 2012.

« **Cabinets de curiosités** » : des plasticiens nous invitent dans leurs étranges cabinets de curiosités. Présentation le mercredi 30 janvier 2013.

## DEROULEMENT

Les parcours sont adaptés à chaque âge et se déroulent en deux temps :

- Découverte sensible des œuvres par des échanges, l'utilisation d'outils pédagogiques (jeux, mime, objets à toucher, carnets d'exploration, carnets de croquis ...) qui rendent l'élève acteur de sa découverte.

- Temps d'expérimentation plastique en atelier ou dans les salles, qui donne lieu à une réalisation que les élèves emportent.

## AIDE A LA VISITE

Pour certains parcours des dossiers pédagogiques vous sont envoyés lors de la prise de rendez-vous. Ils comprennent des histoires et des pistes d'approche à lire et à exploiter avant votre venue, afin d'éveiller la curiosité des élèves et les familiariser avec certains mots de vocabulaire .

## LES THEMES ou MODULES

### La préhistoire

► **L'Evolution humaine** : comprendre l'évolution de l'homme à partir de l'évolution de son crâne et de sa technologie. Atelier au choix : peinture sur cuir ; gravure sur siporex ; peinture sur paroi (15 élèves maximum). *2 séances de 2h00*

### L'écriture

► **Avant, sans, depuis l'écriture ?** : un parcours de la préhistoire à nos jours, en passant par l'Océanie, l'Egypte, les Romains, pour découvrir différentes formes d'écriture, différents supports et outils, comprendre l'intérêt de l'écriture et inventer une écriture. *5 séances de 1h 30*

### l'ethnographie

#### Les objets africains

► **Mon carnet de voyage en Afrique** : comprendre le sens des objets africains, leur symbolique, analyser leur forme, leur influence sur l'art européen, s'interroger sur l'autre et sur soi... Atelier au choix : création d'une sculpture en terre selon une symbolique personnelle ; réalisation d'une statuette Anyi ; réalisation d'une statuette porte-bonheur avec des matériaux de récupération. *2 séances de 2h00*



#### Les objets océaniques

► **Mon carnet de voyage en Océanie** : enquête ethnologique sur le mode de vie des Océaniens pour comprendre la valeur symbolique de leurs créations, envisager leur influence sur l'art européen, s'interroger sur l'autre et sur soi. Atelier : réalisation d'un objet totémique en terre, explication de ses choix. *2 séances de 2h00*

## La collection beaux-arts

► **Le portrait** : Un parcours du XVIe au XXe siècle pour découvrir ce qu'est un portrait : sa définition, sa place dans la hiérarchie des genres, son évolution, ses fonctions symboliques, politiques, sociologiques ... Atelier au choix : détournement d'un portrait du musée ; réalisation d'un buste en terre, portrait ou auto portrait ; réaliser un portrait selon les canons du XVIe siècle ou du portrait d'apparat. *2 séances de 2h00*

► **Le paysage** : un parcours du XVIe au XXe siècle pour découvrir ce qu'est un paysage : sa définition, sa place dans la hiérarchie des genres, son évolution, sa composition (plans, perspective), la relation de l'homme avec la nature. Atelier au choix : réalisation d'un paysage en collage en jouant sur les plans et les reliefs ; paysage dégradé : avec des pastels gras ordonner les couleurs pour retrouver l'effet de profondeur. *2 séances de 2h00*

► **Qu'est-ce qu'une nature morte ?** : un parcours du XVIIe au XXe siècle pour découvrir ce qu'est une nature morte, son apparition, sa définition, sa place dans la hiérarchie des genres, son évolution, sa fonction symbolique et philosophique...L a découverte peut se faire avec une boîte tactile (pour des classes de 25 élèves maximum). Atelier réalisation d'une nature morte en collage ou en relief avec des objets de récupération. *2 séances de 2h*

► **Les genres en peinture** : un parcours du XVIIe au XXe siècle permet de découvrir les cinq genres : peinture d'histoire, portrait, nature morte, paysage, scène de la vie quotidienne, les règles qui les régissent, leur hiérarchie, leur définition, leur évolution, leur fonction sociologique, politique, symbolique...Le parcours se termine sur l'observation d'une peinture abstraite, genre qui s'ajoute maintenant aux autres.

Atelier TABLEAUX CACHES : dans les salles, la classe est divisée en trois groupes. Chacun des groupes est dirigé vers un tableau qui est caché aux deux autres. Par des textes, des dessins, des mimes, du théâtre, chaque groupe propose aux autres une « re présentation » du tableau caché pour qu'ils devinent à quel genre il appartient. Bien sûr, il est conseillé de ne pas trop les aider... *2 séances de 2 h00*

► **Le XVIIIe siècle** : découvrir des tableaux illustrant différents mouvements qui ont traversé ce siècle : classicisme, baroque, caravagisme... Atelier : le fond et la forme : transformer le sens d'une image en modifiant sa composition. *2 séances de 2 h00*

► **L'allégorie** : un parcours du XVIIe au XIXe siècle pour comprendre comment fonctionne une allégorie, s'exercer à l'iconographie, décoder des messages. Atelier : inventer une allégorie en collage et dessin. *2 séances de 2 h00*

► **La mythologie** : un parcours pour découvrir des héros et des divinités de la mythologie grecque ou romaine en peinture ou en sculpture. Atelier : réaliser un bas-relief en terre montrant un héros imaginaire et ses hauts faits. *2 séances de 2 h00*

