

## Informations pratiques

### PRÉPARER 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 sont à votre disposition, autant de possibilités de découvrir le musée et ses activités...

Consultez la fiche enseignants, éducateurs, sur notre site : [www.perigueux-maap.fr](http://www.perigueux-maap.fr), rubrique activités / scolaires

### QUAND

Les accueils ont lieu les lundis, mercredis, jeudis, vendredis à partir de 9 h et jusqu'à 18 h. Le musée est fermé le mardi.

### TARIF

**Jeux de piste** : gratuit

**Parcours (par module quel que soit le nombre de séances)** :

Etablissement situé à Périgueux, gratuit ;  
Etablissement situé hors Périgueux : 2,50 € par enfants / Gratuit pour les enseignants et accompagnateurs

### CONTACT

Un contact préalable avec les médiateurs permettra de préparer l'activité choisie ou de monter un projet sur mesure.

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

Tous les jours de 8 h 30 à 16 h 30 :  
05 53 06 40 70 - 05 53 06 40 77 ou  
[maap@perigueux.fr](mailto:maap@perigueux.fr).

Pour tout contact par mail, laissez impérativement vos coordonnées téléphoniques qui facilitent les échanges et la construction du projet.

### INSCRIPTION

*Pour les expositions temporaires* : lors de la présentation qui a lieu un mercredi à 14 h, en présence de l'artiste s'il est disponible. Consultez les dates sur notre site : [www.perigueux-maap.fr](http://www.perigueux-maap.fr), rubrique activités / espace enseignants, éducateurs.

*Pour les parcours découverte* : inscription à partir du 3 septembre

*Pour les parcours à la carte* : préparation en avril pour l'année scolaire suivante.

Les jeux de piste sont disponibles sur demande au moins 1 mois avant la venue de la classe.

## MAAP

### ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES ENSEIGNEMENT SECONDAIRE

Sensibiliser  
à l'art  
dès le plus  
jeune âge

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

Premier musée créé en Dordogne, le Musée d'art et d'archéologie du Périgord existe depuis 1835. Proposant un parcours autour de l'histoire des arts visuels de la préhistoire à nos jours, cet établissement municipal est reconnu « Musée de France » depuis 2002.

Par la diversité de ses collections, il 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, etc. 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).

#### Les expositions temporaires

Trois ou quatre expositions par an, sont organisées en lien avec les collections ou l'art contemporain. Pour chacune d'entre elles, une présentation de la scénographie, du projet et des ateliers a lieu un mercredi à 14 h, en présence de l'artiste s'il est disponible.

#### Les parcours découverte

Ces parcours adaptés à chaque niveau se déroulent en deux temps :

- Découverte des œuvres à travers des échanges et l'utilisation d'outils pédagogiques (jeux, mimes, objets à manipuler, carnets de croquis...) rendant l'élève acteur de sa découverte.

- Atelier d'expérimentation plastique qui donne lieu à une réalisation que les élèves conservent.

Cette approche sensible, ludique et créative des collections favorise l'acquisition des connaissances. Les élèves observent, décrivent, analysent, donnent leur avis sur les œuvres. Lors des échanges avec l'équipe du musée, ils sont ainsi amenés à découvrir par eux-mêmes. Les outils pédagogiques et les ateliers de création privilégient la découverte par l'expérimentation et complètent l'apprentissage.



## Les parcours à la carte

Des parcours sur mesure peuvent être conçus en fonction des thèmes et des projets que vous voulez développer dans les classes. Ces parcours comprennent plusieurs séances et leur élaboration nécessite une prise de contact dès le mois d'avril pour l'année scolaire suivante. Ces projets peuvent donner lieu à des expositions dans les salles.

## Choix des thèmes des parcours

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

### La préhistoire

- **L'évolution 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 2 h

### L'écriture

- **Avant, sans, depuis l'écriture ?** : un parcours de la préhistoire à nos jours, en passant par l'Océanie, l'Égypte, 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 1 h 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 2 h

#### 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 2 h

#### La collection beaux-arts

- **Le portrait** : un parcours du XVI<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup> siècle pour découvrir ce qu'est un portrait : sa définition, sa place dans la hiérarchie des genres, son évolution, ses fonctions symboliques, politiques, sociologiques, etc. 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 XVI<sup>e</sup> siècle ou du portrait d'apparat.  
2 séances de 2 h

- **Le paysage** : un parcours du XVI<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup> 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 2 h



- **Qu'est-ce qu'une nature morte ?** : un parcours du XVII<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup> 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... La 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 2 h

- **Les genres en peinture** : un parcours du XVII<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup> 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, leurs fonctions sociologiques, politiques, symboliques. Le parcours se termine sur l'observation d'une peinture abstraite, genre qui s'ajoute maintenant aux autres. Atelier tableaux cachés : 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 « représentation » 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 h

- **Le XVII<sup>e</sup> 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 h

- **L'allégorie** : un parcours du XVII<sup>e</sup> au XIX<sup>e</sup> 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 h

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



#### 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 2 h selon l'atelier choisi

- **Etienne Hajdu sculpteur** : Les élèves découvrent l'univers particulier de ce sculpteur qui traverse toutes les avant-gardes du XX<sup>e</sup> 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 2 h selon l'atelier choisi

## Les jeux de piste

Pour découvrir le musée en autonomie avec votre classe, des livrets-jeux sont proposés pour observer, chercher, dessiner... Ils sont disponibles à l'accueil et à demander au moins un mois avant votre venue. Lors de votre visite vous rencontrerez des classes en animation dans les salles, merci de ne pas faire de bruit. Prévoir un crayon à papier par élèves (les stylos sont interdits dans les salles).

- **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 ...**