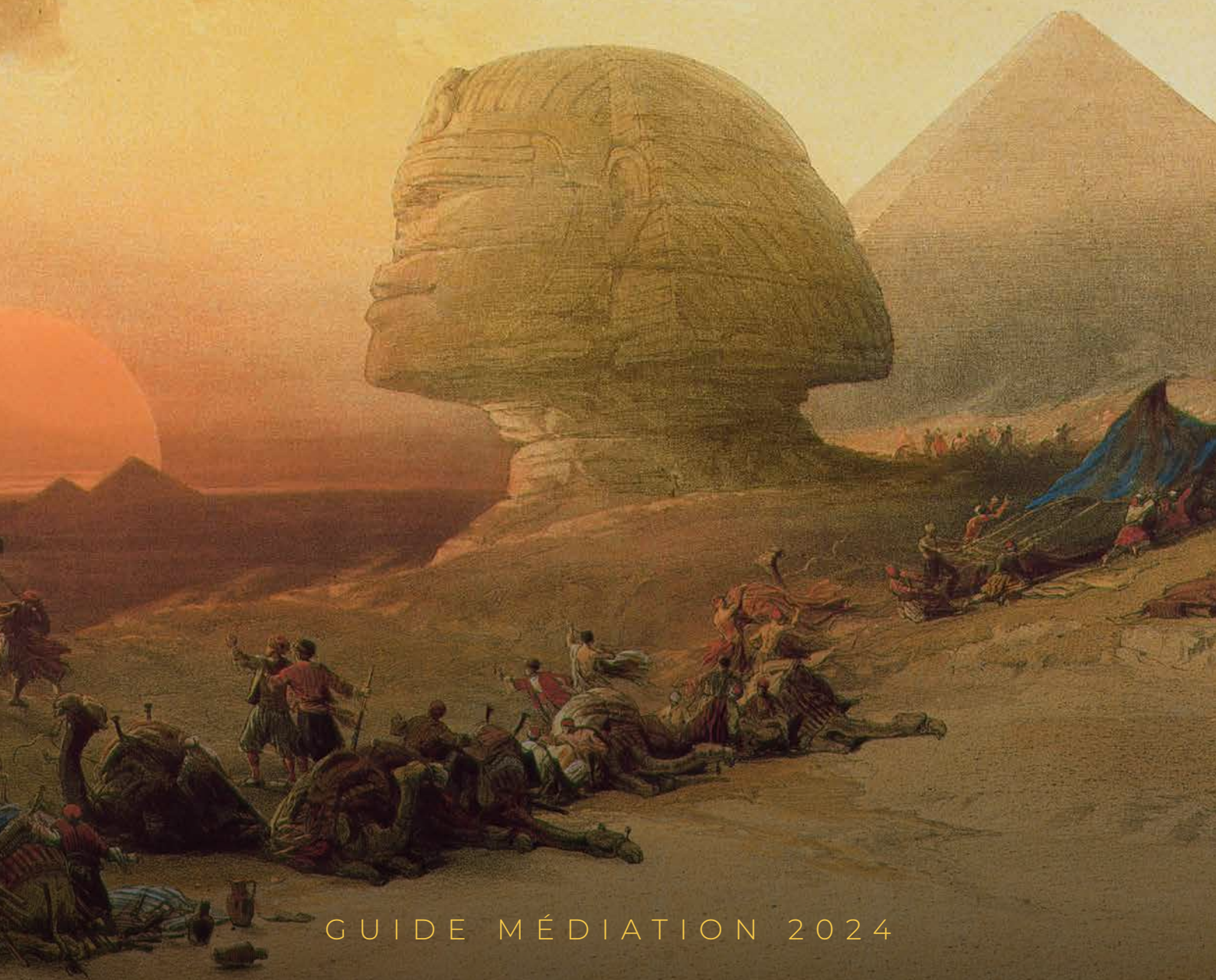


ART EN IMMERSION

L'ÉGYPTE DES PHARAONS

De Khéops à Ramsès II





Frederik Arthur Bridgeman, La procession du taureau sacré Apis, vers 1879, huile sur toile, 70,2 x 111 cm, collection privée
Photo ©Christie's Images/Bridgeman Images

SOMMAIRE

À propos du Fonds de dotation Culture pour l'Enfance	3
Avant de commencer	4
Etape 1 Atelier pédagogique	6
Module 1 - Ici commence le grand voyage	6
Module 2 - Sur les traces des Égyptiens	8
Module 3 - Le défi d'Hathor	10
Module 4 - La face cachée de l'Égypte	12
Module 5 - L'histoire dont tu es le héros	14
Module 6 - Les danses du Nil	16
Module 7 - Si j'étais Pharaon	19
Module ressources	22
Etape 2 Visite de l'exposition numérique immersive	25
Préparation	26
Visite de l'exposition immersive	27
Etape 3 Atelier créatif « La pyramide »	28
Etape 4 Mini-exposition	31

À propos du Fonds de dotation CULTURE POUR L'ENFANCE

Le Fonds de dotation Culture pour l'Enfance (ex-Fondation Culturespaces) a été créé en 2009 avec le souhait premier de favoriser l'insertion des plus jeunes par la culture et **est devenu aujourd'hui un acteur de référence en France pour l'accès à l'éducation culturelle et à la pratique des arts pour les enfants les plus fragilisés.**

Afin de lutter contre les inégalités d'accès à la culture, Culture pour l'Enfance conçoit et met en œuvre des programmes d'éducation artistique et culturelle en faveur des enfants fragilisés par la maladie, le handicap ou la précarité sociale, leur permettant de vivre des expériences artistiques et culturelles uniques pour éveiller, développer et révéler leur créativité.

Chaque année en France, **près de 14 000 enfants de 5 à 12 ans** (issus des quartiers prioritaires de la ville, de structures sociales ou médico-sociales, d'hôpitaux ou encore scolarisés en réseau d'éducation prioritaire) **participent aux programmes de Culture pour l'Enfance** dans lesquels l'éducation artistique est un levier d'insertion sociale via la démocratisation culturelle et l'égalité des chances.

Déployés en partenariat avec une dizaine de lieux culturels d'exception et les acteurs locaux du champ social, éducatif et médical, ses programmes permettent aux enfants de vivre des expériences artistiques et culturelles uniques.

LE PROGRAMME « ART EN IMMERSION »

« Art en immersion » est un dispositif national développé par le Fonds de dotation Culture pour l'Enfance visant à favoriser l'accès à l'Éducation Artistique et Culturelle en s'appuyant sur le potentiel de l'art numérique immersif comme vecteur de transmission artistique. Chaque année, près de 8000 enfants participent au programme.

Le contenu pédagogique et créatif du projet est développé en lien avec les expositions numériques immersives présentées au sein de trois centres d'art numérique : l'Atelier des Lumières à Paris, les Carrières des Lumières aux Baux-de-Provence et les Bassins des Lumières à Bordeaux.

« Art en immersion » permet de faire découvrir de manière originale un artiste et son œuvre. Les ateliers pédagogiques et créatifs imaginés par Culture pour l'Enfance, ainsi que la découverte d'un centre d'art numérique immersif, donnent l'occasion aux enfants d'appréhender de nouveaux médiums artistiques à travers un parcours culturel inédit.

UN PARCOURS EN PLUSIEURS ÉTAPES

- **ÉTAPE 1 :** Atelier pédagogique en classe ou au sein de la structure d'accueil des enfants. L'objectif est de faire découvrir aux enfants l'univers des artistes à l'honneur dans l'exposition, et de les familiariser avec leurs œuvres. *Durée : 1h30*
- **ÉTAPE 2 :** Visite libre de l'exposition numérique immersive. *Durée : 1h30*
- **ÉTAPE 3 :** Atelier créatif en classe ou au sein de la structure d'accueil des enfants. Après avoir contemplé, exploré et appris à décrypter des œuvres, les enfants sont confrontés à une activité créative leur proposant différentes techniques d'arts plastiques. *Durée : 1h30*
- **ÉTAPE 4 :** Mini-exposition au sein de la structure d'accueil des enfants. Ce moment de partage permet aux enfants de présenter leurs œuvres devant parents et proches et d'expliquer ce qu'ils ont découvert et appris. Cette dernière étape est laissée à la libre organisation de chaque groupe participant.

AVANT DE COMMENCER...

Ce livret a pour objectif de vous guider dans le programme « Art en immersion » : vous y trouverez le déroulement détaillé de chaque étape du programme, et des activités associées. Le programme d'éducation artistique et culturelle « Art en immersion » constitue un outil complémentaire de l'enseignement des arts plastiques et de l'histoire des arts, et peut venir en support à d'autres apprentissages.

Les activités du programme et de ce guide ont été pensées de manière à encourager chez les enfants le questionnement face aux œuvres, l'usage de la parole, le partage et la construction collective de savoirs. Les activités permettront de développer des aptitudes de réflexion critique (discussions et débats argumentés), mais aussi d'expression et d'analyse d'une pratique artistique.

Dans ce guide, la réalisation des modules proposés n'est pas définie par un ordre strict. Leur présentation ne reflète pas une progression pédagogique, vous êtes donc libre de vous les approprier.

Nous vous encourageons à introduire les modules grâce à la première activité « Ici commence le grand voyage » (p.6), afin de **choisir l'ordre avec les enfants** et plonger pleinement dans la découverte de l'exposition. Par ailleurs, il n'est pas obligatoire de réaliser tous les modules de l'atelier pédagogique (étape 1) en une seule fois : prenez le temps avec votre groupe de les découvrir et de les expérimenter.

Vous le savez aussi bien que nous : plus vous y reviendrez, plus les enfants se familiariseront avec le sujet !



© Fonds de dotation
Culture pour l'Enfance 2024

NIVEAUX ET ACCESSIBILITÉ

À travers le guide médiation, vous pourrez observer que **les modules sont classés en trois niveaux**, correspondant aux cycles scolaires. Cela vous permettra de sélectionner ou d'adapter leur conduite selon votre groupe.

Pour rappel et à titre indicatif :

NIVEAU 1 : cycle 1 (maternelle)

NIVEAU 2 : cycle 2 (CP, CE1 et CE2)

NIVEAU 3 : cycle 3 (CM1, CM2 et 6e)

Ce guide a été conçu pour s'adresser à toutes personnes, notamment celles en situation de handicap. Nous invitons la personne en charge de l'animation à évaluer et adapter les activités proposées, en fonction des déficiences motrices, sensorielles, mentales ou cognitives des enfants, ainsi que de leurs difficultés psychiques et/ou de leur niveau d'invalidité.

N'hésitez donc pas à décomposer les étapes, les étaler dans le temps et à vous les réapproprier pour mieux adapter le parcours à votre groupe.

LES PROLONGEMENTS & FOCUS

Vous trouverez, après la présentation de chaque module, des encarts contenant des ressources et des activités complémentaires vous permettant d'aller plus loin dans la découverte des œuvres. Sentez-vous libres d'intercaler au sein de votre parcours ces prolongements ou des temps de visionnage de vidéos fournies dans le « Module Ressources Numériques » (disponible en ligne sur le site de Culture pour l'Enfance) pouvant compléter les ateliers.

UTILISATION DES RESSOURCES NUMÉRIQUES

Dans ce guide, vous trouverez des plateformes numériques consultables via des liens ou des QR Code disponibles directement sur les pages des modules concernés, à savoir :

- Module 3 : Le défi d'Hathor
- Module 5 : L'histoire dont tu es le héros
- Étape 2 : L'exposition numérique immersive

Vous pouvez également les consulter hors ligne en les téléchargeant. Pour cela, vous devez vous rendre sur la page d'accueil de la plateforme numérique et cliquer sur le bouton « Télécharger la version hors ligne ».

Un tutoriel est disponible sur le site de Culture pour l'Enfance pour utiliser les plateformes sans connexion.

Vous pourrez également y retrouver **une vidéo présentant l'ensemble des activités de ce kit pédagogique** qui en facilitera la prise en main, ainsi que de nombreuses ressources complémentaires permettant d'approfondir les modules.

Etape 1

ATELIER PÉDAGOGIQUE



Scène de pêche, fresque de la tombe du sculpteur Ipouy, vers 1279-1212 avant J.-C., Deir el-Medina ©akg-images

MODULE 1 NIVEAUX : 1, 2 et 3

Ici commence le grand voyage

OBJECTIFS

- OBJECTIF 1**
Engager une approche sensible et curieuse
- OBJECTIF 2**
Être acteur de ses découvertes culturelles et artistiques
- OBJECTIF 3**
Construire des premiers repères géographiques et historiques

VOUS AVEZ BESOIN DE :

- ✓ La carte de l'Égypte



LE MODULE EN QUELQUES MOTS

La découverte de cette carte symbolise l'arrivée des enfants en Égypte. Elle les invite à se familiariser avec les différents modules proposés dans l'atelier pédagogique, et leur permet d'avoir une vision

globale des étapes qui composent le programme « Art en immersion ». Vous pourrez y observer les titres des modules ainsi que des pictogrammes les illustrant. Cette carte a vocation à être explorée par les enfants, à les impliquer dans les activités, et à nourrir leur imaginaire.

LE MODULE PAS À PAS

- Rouler la carte de l'Égypte comme un parchemin et inviter les enfants à se rapprocher pour découvrir collectivement la carte.
- Apporter une touche de mystère pour réveiller l'imaginaire des enfants avant de déplier la carte : Qu'allons-nous découvrir ? Qu'y a-t-il d'écrit ou de représenté ? A quoi cet objet va-t-il nous servir ? Vous pouvez ensuite dérouler la carte ou proposer aux enfants de le faire.
- Diriger les échanges avec les questions suivantes en introduction : Qu'est-ce que cela représente d'après vous ? Que reconnaissez-vous sur cette carte ? Quel pays est représenté ? Vous pouvez également les inviter à s'imaginer les pieds dans le sable, devant la grande pyramide de Khéops, en train d'essayer de déchiffrer leur mystérieuse carte.
- Poser des questions liées à l'esthétisme de la carte : Quels pictogrammes reconnaissez-vous sur cette carte ? Y en a-t-il que vous connaissez ou qui vous évoquent quelque chose en lien avec l'Égypte ? Quelles couleurs prédominent sur cette carte ? Qu'est-ce que vous pouvez lire sur cette carte ? Que symbolisent ces différents titres et ces pictogrammes selon vous ?
- Poser des questions liées à la géographie : Savez-vous sur quel continent se situe l'Égypte ? Comment s'appelle le fleuve qui parcourt le pays ? Connaissez-vous des noms de villes égyptiennes ?
- Ensuite, expliquer aux enfants que cette carte sera utilisée tout au long du parcours. Ce voyage peut être symbolisé par l'embarcation sur un navire voguant sur le Nil, de l'atelier pédagogique jusqu'à la mini-exposition.
- Préciser aux enfants qu'ils seront libres de choisir eux-mêmes l'ordre des modules à réaliser en fonction des titres présents sur la carte. Ils peuvent par exemple décider de réaliser tous les modules présents sur la rive gauche, puis remonter le Nil, pour découvrir les modules de la rive droite, ou zigzaguer entre les deux rives.
- Selon le nombre d'enfants et la dynamique de groupe, choisissez le vote collectif ou désignez un enfant pour le choix de module. Alternier à chaque fin de module l'enfant décisionnaire s'il n'y a pas de consensus.
- **Bon voyage au pays des pharaons !**

MODULE 2 NIVEAUX : 1, 2 et 3

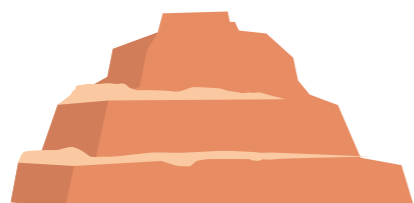
Sur les traces des Égyptiens

OBJECTIFS



OBJECTIF 1

Comparer et rapprocher des éléments constitutifs de différentes œuvres



OBJECTIF 2

Confronter sa perception avec celle des autres



OBJECTIF 3

Faire émerger un vocabulaire spécifique

VOUS AVEZ BESOIN DE :

- ✓ Cartes « Affirmations »
- ✓ Toutes les reproductions d'œuvres

LE MODULE EN QUELQUES MOTS

À travers ce jeu d'observation, les enfants pourront découvrir la vie et les coutumes des Égyptiens au temps de l'Égypte antique. Le module est pensé pour les encourager à analyser les œuvres et se projeter au temps des pharaons grâce à des anecdotes, la description des œuvres et l'expression de leurs ressentis.



LE MODULE PAS À PAS

- Afficher ou disposer les reproductions d'œuvres devant le groupe. Les cartes « Affirmations » peuvent être distribuées au hasard ou déposées sous forme de pioche.
- Chacun leur tour, les enfants vont lire à haute voix une carte, et devront collectivement rassembler les reproductions d'œuvres qui leur semblent correspondre à cette affirmation.
- Ils doivent ensuite argumenter sur leurs choix.
- Compléter les argumentations grâce à des apports de connaissances telles que celles proposées dans les ressources complémentaires disponibles sur le site de Culture pour l'Enfance.

Lien : <https://www.culture-enfance.org/fr/nos-programmes>



PROLONGEMENT

Pour aller plus loin nous vous proposons d'interpeller par des affirmations ou des questions les enfants sur les émotions et les ressentis que suscitent les représentations d'œuvres.

Vous pouvez par exemple demander aux élèves quelles œuvres les impressionnent, les amusent, leur font peur, ou bien proposer les affirmations telles que « Je me sens petit face à ces monuments ».

Vous pouvez vous référer aux bulles artistiques dans les ressources complémentaires disponibles sur le site de Culture pour l'Enfance.



Groupe de pleureuses, détail, peinture murale, tombe de Ramosê, vers 1411-1375 avant J.-C., Vallée des nobles, Sheikh 'abd-el Gournah ©akg-images / Erich Lessing

MODULE 3 NIVEAUX : 1, 2 et 3

Le défi d'Hathor

QUI EST HATHOR ?

Hathor est une divinité égyptienne à deux visages. Sur son premier visage elle apparaît coiffée de deux cornes en forme de lyre enserrant le disque solaire. Sur son second visage, elle porte une tête de vache. Il s'agit de la déesse de la beauté, de l'amour, de la maternité, des fêtes, de la musique et de la joie.



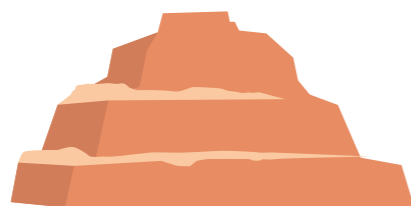
La reine Néfertari et la déesse Isis, détail, peinture murale de la tombe de Néfertari, première Grande épouse royale de Ramsès II, vers 1290-1255 avant J.-C., Vallée des Reines, Louxor. © akg / Science Photo Library.

OBJECTIFS



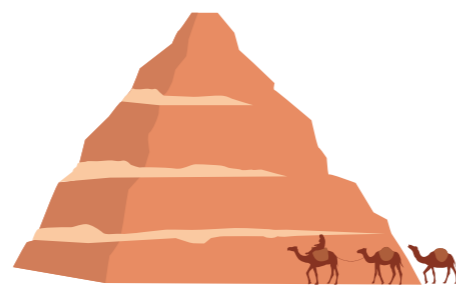
OBJECTIF 1

Développer et affiner le sens de l'écoute et de l'attention



OBJECTIF 2

Favoriser l'imaginaire en créant des associations sons et œuvres



OBJECTIF 3

Exprimer des ressentis

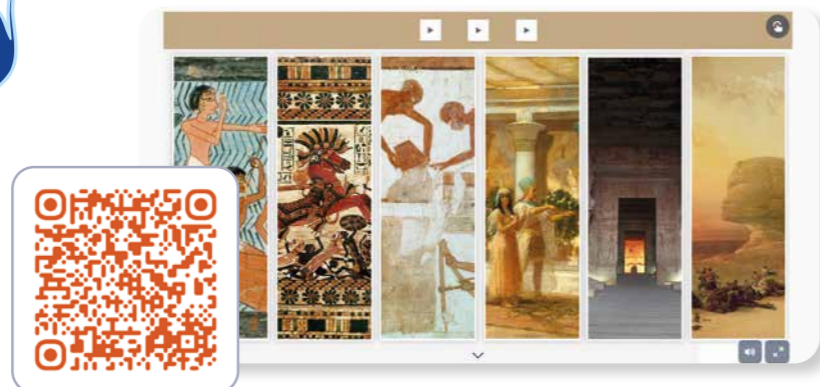
VOUS AVEZ BESOIN DE :

- ✓ Support numérique (ordinateur ou téléphone portable)
- ✓ Plateforme à retrouver via le QR Code
- ✓ Reproductions d'œuvres marquées du pictogramme
- ✓ Enceinte
- ✓ Vidéoprojecteur



LE MODULE EN QUELQUES MOTS

Le défi d'Hathor a vocation à renforcer l'immersion des enfants en s'intéressant aux sons que pourraient émettre les œuvres. Des tempêtes de sable aux bruissements du vent dans les roseaux, en passant par la résonance des pas dans le temple d'Abou Simbel, ce module combine des devinettes sonores et une observation détaillée des œuvres.



Lien :

<https://www.lalabodescultures.com/art-en-immersion/le-defi-d-hathor/>

LE MODULE PAS À PAS

- Si possible, associer votre ordinateur à une enceinte pour avoir une meilleure qualité sonore.
- Expliquer aux enfants que ce module se réalise à partir d'un ordinateur. Scanner le QR Code ou entrer le lien sur une page internet pour accéder à la plateforme.
- Dans un premier temps, ne pas brancher l'ordinateur au vidéoprojecteur. Les enfants ne doivent pas avoir de visibilité sur la plateforme numérique.
- Proposer à un enfant de venir derrière l'ordinateur et de choisir une œuvre sans la dévoiler aux autres. Lui indiquer les différents boutons associés à l'œuvre sur lesquels il peut cliquer pour activer les sons.
- Proposer aux enfants qui écoutent de fermer les yeux pour bien se concentrer sur les sons. Leur préciser de prendre le temps de repérer les détails sonores, qui peuvent leur apporter des indices. Est-ce le bruit de l'eau, du vent ou d'un taureau qui souffle qu'on entend ?
- Une fois les différents sons écoutés, brancher le vidéoprojecteur et demander aux enfants de quelle œuvre il s'agissait tout en encourageant l'enfant à répondre aux questions de ses camarades.
- Proposer à l'enfant ayant trouvé la bonne œuvre de prendre la place de son camarade pour renouveler l'activité.

PROLONGEMENT

NIVEAUX : 2 et 3

Sur la page d'accueil de la plateforme numérique de l'activité « Le défi d'Hathor », en haut, vous trouverez trois boutons permettant d'écouter des ambiances sonores très différentes. Les enfants peuvent s'amuser à les écouter et essayer de les associer à des œuvres.

FOCUS

Les représentations des scènes de la vie quotidienne

Traditionnellement, l'art égyptien représente des scènes de prouesses militaires, des démonstrations de force ou bien des scènes représentant la vie après la mort. Les personnages sont souvent représentés dans des attitudes figées. Le règne du pharaon Akhenaton vient révolutionner des siècles de tradition en matière d'art et d'architecture. Pendant dix-sept années de règne, au côté de sa femme Néfertiti, il impose de nouveaux styles artistiques et architecturaux. Sous leur règne, les artistes sont invités à représenter des moments plus intimes de la vie familiale et du quotidien. Les poses des personnages représentés sont plus douces, plus réalistes, et des décors plus naturels sont mis à l'honneur.



Akhenaton et la famille royale faisant des offrandes à Rê-Aton, vers 1353-1336 avant J.-C., pierre calcaire peinte, 53 x 48 x 8 cm, Musée égyptien, Le Caire. © akg-images / Andrea Jemolo.

MODULE 4 NIVEAUX : 2 et 3

La face cachée de l'Égypte



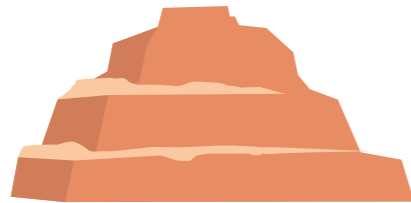
Nekhbet et Ouadjet, les déesses de Haute et de Basse Égypte, couronnent Ptolémée VII, relief sur le temple d'Horus, vers 116 avant J.-C., Edfou. © akq-images / Robert O'Dea.

OBJECTIFS



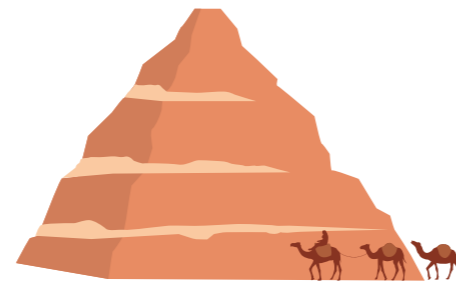
OBJECTIF 1

Développer son attention et son sens de l'observation



OBJECTIF 2

Apprendre à travailler en équipe et mettre en partage son point de vue



OBJECTIF 3

Acquérir de nouvelles connaissances

VOUS AVEZ BESOIN DE :

- ✓ Toutes les reproductions d'œuvres
- ✓ Un dé à 6 faces
- ✓ Cartes « Métiers »
- ✓ Cartes « Éléments »
- ✓ Cartes « Mythe et Réalité »

LE MODULE EN QUELQUES MOTS

« La face cachée de l'Égypte » est un module ludique, qui reprend les codes d'un jeu de société et invite les enfants à se questionner sur les usages et coutumes en Égypte antique. À travers des cartes de jeu, le module déconstruit des mythes relatifs à cette période, explore les métiers de l'époque et entre dans les détails des œuvres. Une fois le module réalisé, l'Égypte antique n'aura plus de secret pour eux !



LE MODULE PAS À PAS

- Demander au groupe de se scinder en deux et de trouver un nom d'équipe en lien avec l'Égypte.
- Présenter aux enfants les trois activités proposées dans ce module : « Détails », « Métiers et Éléments » et « Mythe ou Réalité ». Puis expliquer qu'ils devront lancer un dé pour définir l'activité à chaque manche.
- Annoncer le nombre de points à gagner pour remporter la partie (conseil : 5 points). Le module prend fin quand une équipe atteint le nombre de points annoncé.
- Proposer à une première équipe de lancer le dé. En fonction du nombre sur lequel elle tombe, elle devra réaliser l'action correspondante :
 - 1: Détails
 - 2: Relance le dé
 - 3: Mythe ou Réalité
 - 4: Choix de l'activité
 - 5: Métiers et Éléments
 - 6: L'équipe adverse choisit l'activité.

Remarque : Pour chaque manche, quelle que soit l'activité, les deux équipes jouent, même celle qui n'a pas lancé le dé.

■ MYTHE OU RÉALITÉ

- Lire une carte « Mythe ou Réalité » aux deux équipes.
- Leur demander de se concerter et de donner une réponse claire et unanime à la question qui a été posée.
- Répartir les points aux équipes en fonction des réponses apportées.

Remarque : Vous trouverez des informations complémentaires sur les métiers ainsi que sur les mythes liés à l'Égypte antique sur le Module Ressources Numériques, disponible sur le site de Culture pour l'Enfance.

■ DÉTAILS

- Proposer à un enfant de choisir un détail sur une œuvre sans le montrer aux autres.
- Les deux équipes doivent essayer de retrouver le détail dans l'œuvre en posant des questions pour avoir des indices.
- Distribuer les points en fonction de l'équipe qui réussit à retrouver le détail.

Remarque : Vous pouvez apporter une anecdote sur l'œuvre qui vient d'être observée afin d'accompagner les descriptions d'œuvres de contenus historiques.

■ MÉTIERS ET ÉLÉMENTS

- Un enfant par équipe tire au sort une carte « Métier », qu'il lit à haute voix pour l'ensemble de son équipe.
- Les équipes tentent de retrouver les bonnes cartes « Éléments » correspondant à son métier.
- Les équipes peuvent ensuite sélectionner des reproductions d'œuvres en lien avec leur carte.
- Prendre le temps à la fin du parcours pour présenter les métiers, les matériaux qui y sont associés ainsi que les œuvres s'y référant.
- Distribuer les points aux équipes qui ont associé la carte « Métier » aux bonnes cartes « Éléments ».

Remarque : Pour aller plus loin dans l'activité, vous pouvez proposer aux enfants de rechercher dans les reproductions d'œuvres celles illustrant ces différents métiers.

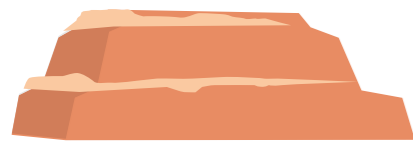
Il est également possible de prendre chaque activité indépendamment avec les cartes de jeux.

MODULE 5 NIVEAUX : 2 et 3

L'histoire dont tu es le héros

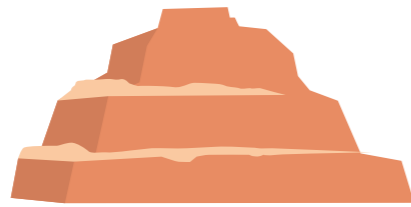


OBJECTIFS



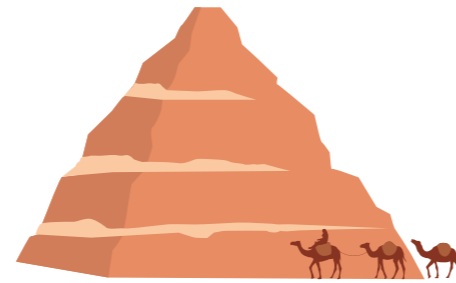
OBJECTIF 1

S'immerger dans un univers par le biais du numérique



OBJECTIF 2

S'approprier les œuvres différemment par le récit



OBJECTIF 3

Identifier les coutumes et modes de vie

LE MODULE EN QUELQUES MOTS

«L'histoire dont tu es le héros» propose aux enfants d'incarner des personnages dans des aventures hors du commun, au cœur des œuvres. À travers des défis et des énigmes, plongez tous ensemble dans les mystérieux rebondissements de ces récits !

VOUS AVEZ BESOIN DE :

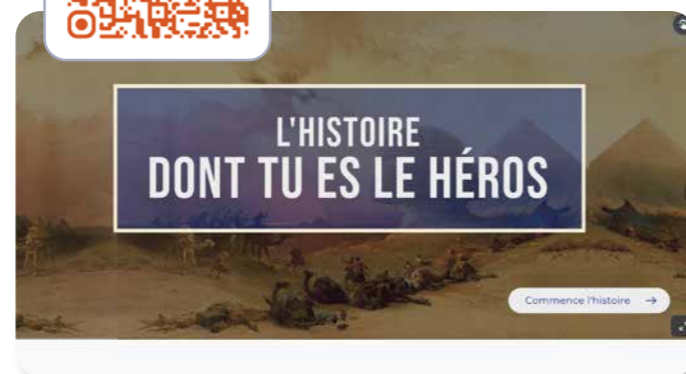
✔ Support numérique (téléphone, tablette, ordinateur)

✔ Plateforme à retrouver via le QR Code

✔ Reproductions d'œuvres marquées du pictogramme

✔ Enceinte

✔ Option : Vidéoprojecteur



Lien : <https://www.lelabodescultures.com/art-en-immersion/l-histoire-dont-tu-es-le-heros/>

LE MODULE PAS À PAS

● Selon les équipements à disposition, cette activité peut se dérouler de différentes manières : réunir les enfants autour d'un support numérique pour vivre l'atelier collectivement (l'utilisation d'un vidéoprojecteur et d'une enceinte est fortement conseillée), ou installer individuellement ou en petits groupes les enfants devant un support numérique. La plateforme est accessible à tout moment, ainsi il est possible de revivre l'activité à d'autres moments, et même à la maison !

● Scanner le QR Code ou entrer le lien sur une page internet pour accéder à la plateforme.

● Si vous faites l'activité en collectif, choisissez avec les enfants l'histoire qu'ils souhaitent découvrir. La narration est effectuée par des capsules audios tout au long du jeu, vous pouvez cependant prendre le temps d'interpeller les enfants sur les œuvres constituant les décors des histoires, les consulter lors d'un rebondissement, etc. Pour avancer dans l'histoire, les étapes sont constituées de mini-jeux et d'énigmes, vous pourrez alors proposer aux enfants de venir tour à tour à l'ordinateur, encouragés et/ou aidés par leurs camarades.

● Penser à cliquer sur les boutons de lecture qui apparaissent sur les pages de la plateforme pour écouter l'histoire contée par des narrateurs.

● À la fin, vous pouvez revenir sur les éléments découverts à travers chaque histoire, demander aux enfants leur histoire préférée, ou encore ce qu'ils auraient voulu vivre comme aventures s'ils étaient nés au temps de l'Égypte antique. N'hésitez pas à garder les reproductions d'œuvres près de vous pour faire des va-et-vient et nourrir l'imaginaire et les discussions.

FOCUS

Le peintre américain Frederick Arthur Bridgman appartient au courant des orientalistes. Il effectuera de nombreux voyages, notamment en Égypte, pour s'inspirer des monuments, des vêtements, des ambiances et des scènes de rue qu'il affectionne particulièrement. Son tableau *La procession du taureau sacré* représente la cérémonie religieuse donnée en l'honneur de l'animal divin nommé Apis, incarnation du dieu Ptah sur terre. Le taureau était choisi dès sa première année de vie, puis emmené lors de cette grande procession dans un temple dédié à Ptah dans la ville de Memphis pour y séjourner. Cette célébration était très populaire et des personnes de toute l'Égypte affluaient pour participer et recevoir une bénédiction. Ce taureau devait avoir plusieurs caractéristiques que les prêtres savaient identifier tels qu'un pelage noir, un triangle blanc sur le front ou encore la figure d'un vautour aux ailes déployées sur le dos.



Frederick Arthur Bridgman, *La procession du taureau sacré*, Apis, vers 1879, huile sur toile, 70 x 111 cm, collection privée
Photo ©Christie's Images/Bridgeman Images



David Roberts, *Le Sphinx de Gizeh*, 1838-1839, lithographie de Louis Hague, collection particulière
© Bridgeman Images

FOCUS

Le Sphinx de Gizeh est un des monuments les plus célèbres d'Égypte après les pyramides. Il aurait été construit vers 2500 avant J-C sous le règne du pharaon Khéphren ou de son père Khéops. La créature du sphinx est généralement un mélange de plusieurs animaux. Pour les Égyptiens, il est représenté comme mi-humain mi-lion pour témoigner du caractère divin et de la force des pharaons en les associant à l'image de Sekhmet, lionne et déesse de la guerre. La créature est aussi associée à la figure du gardien et de la protection, souvent présente près des temples, des tombeaux ou sur les bas-reliefs de ces édifices.

MODULE 6 NIVEAUX : 1, 2 et 3

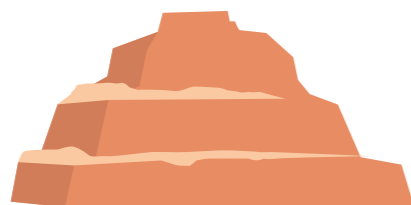
Les danses du Nil

OBJECTIFS



OBJECTIF 1

Questionner la représentation du corps et du mouvement dans la peinture



OBJECTIF 2

Appréhender son corps et celui des autres dans l'espace

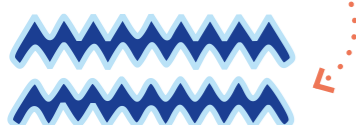


OBJECTIF 3

Inventer des propositions personnelles ou partagées autour des œuvres

VOUS AVEZ BESOIN DE :

✓ Reproductions d'œuvres marquées du pictogramme :



✓ Enceinte

✓ Les extraits musicaux sélectionnés (p.17)

LE MODULE EN QUELQUES MOTS

Pour varier les explorations artistiques autour de l'Égypte, ce module propose aux enfants de se mettre en mouvement et de recréer les œuvres dans l'espace. Que ce soit par le mime d'une scène au bord du Nil ou par l'exploration des danses égyptiennes, les enfants sont invités à se laisser porter par les rythmes orientaux et s'exprimer à travers leur corps.

LE MODULE PAS À PAS

● Proposer un échauffement rapide pour démarrer l'activité. Ce moment est un prétexte pour dissiper les tensions du corps et le malaise qui peut s'instaurer à l'idée de bouger devant ses camarades. Inviter les enfants à se mettre en cercle, adopter un discours sécurisant et bienveillant.

● Proposer un échauffement simple qui peut se faire les yeux fermés :

■ Imiter la bosse du dromadaire, puis faire rouler les épaules quatre fois en avant et quatre fois en arrière.

■ Secouer tout son corps (les bras, la tête, les jambes, etc.).

■ Souffler comme le vent du désert : prendre trois grandes inspirations. Lever les bras le plus haut possible en inspirant, puis emmener les mains jusqu'aux pieds en expirant. Attention à bien enrouler et dérouler la tête à chaque inspiration.



Deux danseuses, détail de la peinture murale du tombeau de Nébamon, entre 1550 et 1295 avant J.-C., British Museum, Londres, © akg-images / Werner Forman

ACTIVITÉ 1 : MIMER LE MONDE EGYPTIEN

● Proposer aux enfants de former des petits groupes (3 ou 4 personnes) et leur assigner une reproduction d'œuvre. Ils devront réfléchir à la manière de mimer les éléments ou les humains présents sur l'image avec leurs corps.

● Les groupes présentent ensuite leur composition à leurs camarades qui tentent de retrouver de quelle reproduction il s'agit.

● Lorsque tous les groupes sont passés, proposer aux enfants de créer une petite chorégraphie à partir des postures imaginées par les différents groupes. Les interroger également sur les attitudes corporelles ou les expressions du visage à adopter pour interpréter les postures.

● Lancer les extraits musicaux en leur demandant de se déplacer dans l'espace. Annoncer le nom d'une posture que les enfants doivent adopter tout en se déplaçant. Vous pouvez vous amuser à varier les postures au fur et à mesure.

Quelques propositions de postures :

■ **Pharaon** : mains sur les épaules opposées

■ **Pyramide** : bras au-dessus de la tête et pieds écartés, ancrés dans le sol pour former un triangle

■ **Guerrier** : mimer le tir d'une flèche avec un arc

■ **Nil** : ondulation avec les bras ou avec tout le corps

■ **Musicien** : bras repliés contre le torse comme si on tenait une petite guitare

■ **Déesse Isis** : bras tendus et en mouvement comme de grandes ailes majestueuses

■ **Colonnes des temples** : bras tendus vers le haut et légèrement inclinés vers l'extérieur, bien droits

Sur les musiques :

Parmi les morceaux diffusés au sein de l'exposition, vous pouvez faire écouter aux enfants :

▶ *Orientale de Cesar Cui*, par David Carroll and His Orchestra

▶ *Arabesque* de Don La Nela

▶ *The Feeling Begins*, de Peter Gabriel

ACTIVITÉ 2 : INTRODUCTION AUX DANSES ORIENTALES

✓ Vous munir des trois reproductions d'œuvres suivantes : *Noce juive au Maroc* par Eugène Delacroix, *La Danse du foulard* de Benjamin Constant, *La Danse Pyrrhique* de Jean-Léon Gérôme.

● Demander aux enfants de décrire ce qu'ils voient. Lorsqu'ils identifient les personnages en train de danser, interrogez-les sur la représentation du mouvement : comment peut-on savoir qu'ils dansent alors que l'image est figée ? À quel style de danse pensez-vous en voyant ces images ? Quelles émotions ces danseurs communiquent-ils ? Quels mouvements exécutent-ils ?

● Demander aux enfants d'essayer de reproduire les mouvements et/ou les expressions du visage qu'ils voient sur les tableaux. Ils devraient alors identifier trois gestes : danser avec des épées, danser avec un foulard, onduler avec son corps.

Remarque : Vous pouvez ajouter des accessoires pour accompagner les mouvements des enfants.

● Inviter les enfants à déambuler sur les extraits musicaux. À chaque claquement de main, ils devront reproduire les mouvements de leur choix parmi ceux identifiés plus tôt.

PROLONGEMENT

NIVEAUX : 2 et 3

Pour rajouter du challenge, vous pouvez proposer ces jeux traditionnels détournés :

■ **La chaise musicale revisitée** : lorsque la musique s'arrête, les enfants doivent prendre la posture annoncée. Au fur et à mesure les enfants sont éliminés s'ils bougent ou ne font pas la bonne posture.

■ **Le chef d'orchestre** : en cercle, désigner deux équipes. La première se tourne pour vous permettre de choisir le chef d'orchestre de la deuxième. En s'inspirant des postures identifiées, l'enfant devra changer régulièrement sans se faire reconnaître par l'équipe adverse. Les autres enfants de son équipe devront l'imiter le plus vite possible sans trop regarder le chef pour qu'il ne soit pas démasqué trop vite.

FOCUS

Les danses orientales à travers les œuvres orientalistes



Cette peinture d'Eugène Delacroix créée lors de son séjour au Maroc représente une scène de mariage. La danse joue un rôle crucial dans la célébration des rites de passage et des fêtes religieuses. Chaque pays et région du monde arabe a donc ses propres styles de danse qui reflètent leur héritage culturel. Cette œuvre met en valeur les contorsions exécutées par la danseuse avec le haut de son corps et ses hanches, qui surprennent alors le peintre.

Eugène Delacroix, *Noce juive au Maroc*, 1839, huile sur toile, 105 x 140 cm, Musée du Louvre, Paris, France
© Bridgeman Images

Lorsque l'on parle de danse orientale, il convient de conjuguer au pluriel car de nombreuses variations existent. Le Raks Sharqi, le Baladi, le Shaabi ou encore le Saïdi sont tous des styles de danses orientales qui prennent racine notamment dans les traditions égyptiennes, et plus largement dans celles du Moyen-Orient. Elles sont majoritairement dansées par les femmes puisqu'elles célèbrent leur corps à travers des mouvements de bassin et de bras. Ces danses utilisent parfois des accessoires tels que des ailes d'Isis ou des foulards comme dans la peinture de Benjamin Constant.



Benjamin Constant, *La danse du foulard*, vers 1880, huile sur toile, 61 x 100 cm, Frances Lehman Loeb Art Center, Vassar College, Poughkeepsie, New York
© Bernard Bonnefon / akg-images



Ce tableau dépeint deux hommes en train de brandir des épées en sautant. Il s'agit d'une danse traditionnelle albanaise. Il existe à travers le monde des styles de danse inspirés des entraînements militaires des hommes utilisant comme accessoires des épées ou des bâtons. Les danseurs enchaînent alors des mouvements de combat accompagnés de musiques traditionnelles. En Égypte on danse notamment le Tahtib, aussi appelé « danse des pharaons ».

Jean-Léon Gérôme, *La Danse Pyrrhique*, 1885, huile sur bois, 65 x 81,3 cm, collection privée
Photo © Christie's Images/Bridgeman Images

MODULE 7 NIVEAUX : 1, 2 et 3

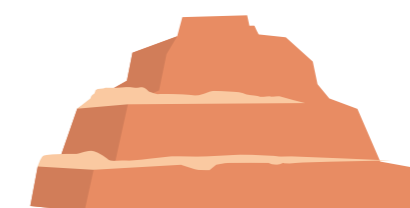
Si j'étais Pharaon

OBJECTIFS



OBJECTIF 1

Interroger les caractéristiques plastiques d'un objet



OBJECTIF 2

S'approprier des œuvres plastiquement



OBJECTIF 3

Développer le potentiel d'invention

VOUS AVEZ BESOIN DE :

✓ Reproductions d'œuvres marquées du pictogramme

✓ Pochoirs

✓ Peinture bleu outremer



LE MODULE EN QUELQUES MOTS

Ce module a pour but de créer un premier lien avec l'atelier créatif. Les enfants sont amenés à créer leur propre cartouche, symbole de distinction chez les pharaons. Chaque enfant peut créer son propre cartouche en lien avec son identité et son prénom.

LE MODULE PAS À PAS

● Étaler les reproductions d'œuvres face aux enfants et les questionner sur leur contenu : à quoi correspondent ces gravures ? Quels symboles voient-ils ? À quoi servent ces dessins ? S'ils étaient Pharaon, quel serait leur nom ? Quel symbole aimeraient-ils faire figurer sur leur cartouche ?

● À vos crayons ! Tels des scribes de haut rang, déposer devant chaque enfant une feuille blanche A4 sur laquelle ils peuvent soit :

■ Tracer un grand ovale de la taille de la feuille.

■ Tracer le contour du cartouche à l'aide du pochoir cartouche.

● Pour remplir l'intérieur de leur cartouche, plusieurs options sont possibles :

■ **Première option** : s'ils ont tracé un grand cartouche de la taille de la feuille, distribuer aux enfants la partie intérieure des pochoirs. Ils pourront les utiliser comme tampon en les trempant dans de la peinture bleue et en les appliquant directement sur leur cartouche.

■ **Deuxième option** : s'ils ont tracé leur cartouche à l'aide d'un pochoir, laisser les enfants dessiner plusieurs hiéroglyphes au crayon à papier ou aux crayons de couleurs, en s'inspirant des reproductions d'œuvres.

● Une fois leur cartouche terminé, les enfants peuvent découper le contour pour obtenir la forme ovale.

● Disposer les différents cartouches créés par les enfants les uns à côté des autres. Il ne vous reste plus qu'à contempler cette magnifique mosaïque de cartouches appartenant à tous ces pharaons hors pair ! Cette dernière pourra être présentée pendant la mini-exposition (dernière étape du parcours).

PROLONGEMENT

NIVEAUX : 2 et 3

Vous pouvez assigner des lettres de l'alphabet à des hiéroglyphes pour que les enfants s'amuse à recomposer leur prénom.



Toutânkhamon et Ânkhésenamou, détail du naos en bois doré, trésor de Toutânkhamon, 1336-1326 av. J.-C., Grand Musée égyptien, Le Caire © akg-images /Album /Pepe Lucas



Toutânkhamon et Ânkhésenamou, détail du naos en bois doré, trésor de Toutânkhamon, 1336-1326 av. J.-C., Grand Musée égyptien, Le Caire © akg-images /François Guénet

FOCUS

Les cartouches pharaoniques

Les cartouches avaient pour fonction de protéger le nom du pharaon et ils étaient souvent peints en jaune ou en or, la couleur du Soleil. Les Egyptiens attribuaient aux cartouches des pouvoirs magiques. Ces différents caractères protecteurs étaient destinés à guider l'âme et l'esprit du pharaon vers son corps afin de ressusciter. Délimitant de façon visible le nom du pharaon dans une phrase, les cartouches étaient également un élément primordial dans le processus de déchiffrement des hiéroglyphes par Jean-François Champollion.


L'image ci-dessous représente un « naos », une chapelle miniature retrouvée par l'équipe de l'archéologue d'Howard Carter dans le tombeau du pharaon Toutânkhamon. Ses parois mettent en scène différents moments de l'intimité du couple royal.

En observant attentivement, on peut y voir les cartouches du pharaon. Sur l'un figurent le scarabée et le disque solaire, deux symboles d'immortalité et de renaissance. Sur le second est inscrit le nom de Toutânkhamon en sept hiéroglyphes. Les trois hiéroglyphes du bas indiquent son titre, le roi de Thèbes.

PROLONGEMENT

Dans ce prolongement, les enfants vont pouvoir modeler une amulette en s'inspirant d'une sélection de reproductions d'œuvres sur lesquelles figurent des objets divins.

VOUS AVEZ BESOIN DE :

- ✓ Reproductions d'œuvres marquées du pictogramme 
- ✓ Les trois couleurs primaires de pâte fimo



À AJOUTER :

- ✓ Papier cuisson
- ✓ Ustensiles de modelage

LE PROLONGEMENT PAS À PAS :

- Étaler les reproductions d'œuvres face aux enfants et leur demander, selon eux, à quoi pouvaient servir ces objets dans l'Égypte antique.
- Les questionner : s'ils étaient Égyptiens durant l'Antiquité, quelle amulette aimeraient-ils avoir avec eux ? À quoi leur servirait-elle ?
- Définir avec les enfants l'amulette qu'ils souhaitent modeler en s'inspirant des reproductions d'œuvres.
- Distribuer des échantillons de pâte fimo afin qu'ils puissent réaliser leur amulette.
- Les enfants peuvent s'amuser à faire des mélanges entre les pâtes fimo pour obtenir de nouvelles couleurs.
- Pensez à faire un petit trou en haut de chaque amulette pour pouvoir y faire passer un fil et ainsi la porter autour du cou.
- Si cela est possible dans votre structure, déposer délicatement les amulettes confectionnées sur une feuille de papier cuisson et les mettre au four suivant les indications annoncées sur la pâte fimo.
- Une fois cuites, les enfants pourront récupérer leur amulette et les conserver jusqu'à la mini-exposition qui viendra clôturer le programme.

FOCUS

Les amulettes égyptiennes

Durant l'Antiquité, tous les Egyptiens portaient des amulettes. Ce sont d'anciens objets, qui protégeaient les vivants et les morts contre les maladies et les dangers de la vie sur Terre et dans l'au-delà. À partir du Nouvel Empire (1590-1095 avant J.C.), elles deviennent de véritables objets d'art. L'une des amulettes les plus célèbres est celle retrouvée dans le tombeau de Toutânkhamon. Il s'agit d'un pendentif représentant un faucon qui avait pour vertu de protéger et d'éloigner le danger, dans la vie terrestre et l'au-delà.

Bijou pectoral en forme de faucon, vers 1357-1336 av J.-C., or, lapis-lazuli, turquoise, cornaline et verre, 12,6 x 11,7 cm, trésor de Toutânkhamon, Grand musée égyptien, Le Caire © : akg-images / Werner Forman



Le célèbre symbole hiéroglyphique de l'ânkh signifie « vie » ou « souffle de vie ». Les divinités comme Anubis ou Isis sont souvent vues en train de placer l'ânkh contre les lèvres du défunt dans l'au-delà pour lui permettre d'accéder à une vie après la mort. C'est ce rapport entre l'ânkh et l'au-delà qui explique sa représentation fréquente sur les cercueils, les amulettes placées dans la tombe et les sarcophages.

Instrument cérémoniel en forme d'ânkh, vers 1400-1390 avant J.-C., faïence, 20,8 x 10,9 x 1,8 cm, découvert dans la tombe de Thoutmosis IV, conservé au Metropolitan Museum of Art, New York CCO.1 - <https://www.metmuseum.org/>



MODULE

NIVEAUX : 1, 2 et 3

Ressources

LE MODULE EN QUELQUES MOTS

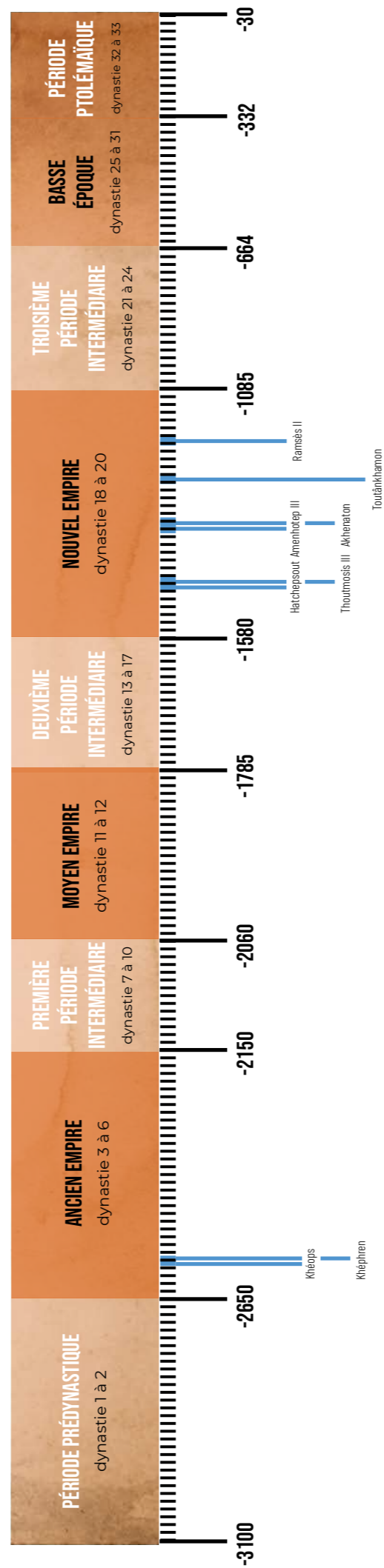
Ce module permet d'approfondir les différents sujets et éléments introduits précédemment. Pour le compléter, vous pouvez vous rendre sur le site internet de Culture pour l'Enfance afin d'accéder à des ressources numériques supplémentaires (vidéos et documentaires).

LA CHRONOLOGIE DE L'ÉGYPTE ANTIQUE

LA COSMOGONIE HÉLIOPOLITAINE

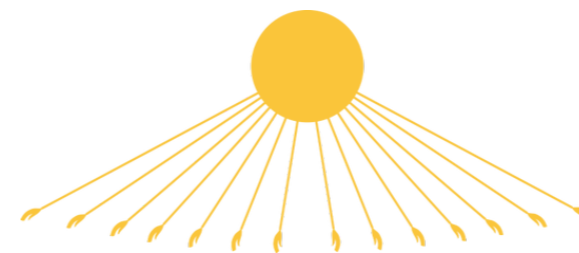
Plusieurs mythes de la création du monde existent selon les courants religieux et les régions. Un des plus connus est le mythe héliopolitain, ayant pour origine la ville de Héliopolis. L'arbre généalogique des divinités égyptiennes qui suit est inspiré de celui-ci.

Au début de l'univers il n'y avait que la divinité Noun, l'Océan primordial. Puis le dieu démiurge Atoum (dieu Soleil aux multiples facettes : « Je suis Khépri le matin, Rê à midi, Atoum le soir ») se donna lui-même la vie et se réfugia sur la butte primordiale nommée Benben. Il engendra seul le premier couple divin, Shou (l'air sec) et Tefnout (l'humidité). De leur union naîtra Geb, le dieu de la Terre, celui qui engendre les récoltes, et Nout, la déesse de la Nuit. Enfin, Nout et Geb créeront les principales divinités communément vénérées en Égypte antique : Osiris, Isis, Nephtys et Seth. Les enfants de ces dernières seront également célébrés selon les croyances locales et les cultes soutenus par la famille royale.



LES DIVINITÉS ÉGYPTIENNES

Cette généalogie n'est pas exhaustive, elle présente les principales divinités et notamment celles qui seront retrouvées tout au long des ateliers.



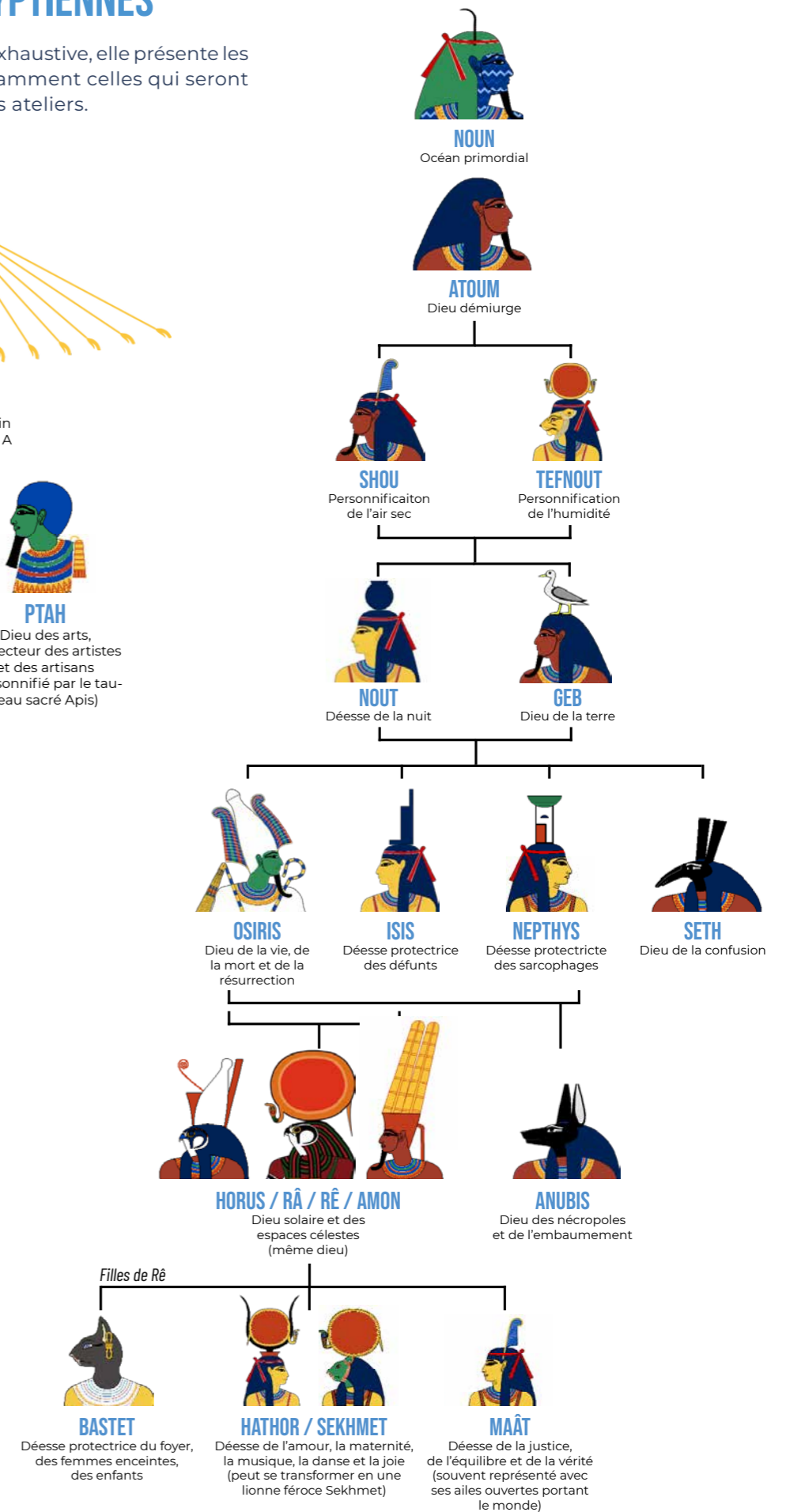
ATON
Disque solaire divin (manifestation de A)



THOT
Messager des dieux, Dieu de la Lune, Maître des lettres, des sciences et des inventions



PTAH
Dieu des arts, protecteur des artistes et des artisans (personnifié par le taureau sacré Apis)



QUELQUES DÉFINITIONS

■ L'ÉGYPTOLOGIE

L'égyptologie désigne l'étude de la zone géographique de l'Égypte et s'intéresse aux périodes pré-pharaoniques et antiques (environ de 4500 avant J.-C. à 641 après J.-C.). En France, l'égyptologie est une discipline distincte de l'archéologie ayant acquis de l'importance en raison des campagnes de Napoléon Bonaparte en Égypte à partir de 1798. Il emmènera avec lui de nombreux scientifiques qui rapporteront de leurs expéditions une très grande quantité d'objets antiques. C'est notamment grâce à ces derniers que l'étude de l'Égypte antique a été approfondie et ses coutumes identifiées. Parmi les égyptologues les plus célèbres, nous pouvons citer : Jean-François Champollion (1790-1832) qui déchiffre la Pierre de Rosette en 1822, Auguste Mariette (1821-1881) fondateur du Musée Égyptien du Caire, Flinders Petrie (1853-1942) créateur de la stratigraphie, méthode de fouille révolutionnaire permettant une datation précise des objets et des monuments, et enfin Howard Carter (1874-1939) pour sa découverte de la tombe de Toutânkhamon. À cette époque, les femmes travaillant en Égypte étaient très souvent les femmes des scientifiques et des directeurs de l'École française du Caire (créée par Jules Ferry en 1880). Certaines d'entre elles réussirent à être recrutées parmi les équipes de recherche, comme Marcelle Baud, dessinatrice d'objets et de monuments. Elle est suivie par Christiane Desroches Noblecourt, première femme nommée au poste de pensionnaire de l'Institut Français d'Archéologie Orientale (anciennement École française du Caire) et la première à diriger une fouille en 1938. Elle est aussi à l'initiative de la campagne de sauvetage des temples de Nubie (dont ceux d'Abou Simbel) organisée par l'Unesco pour empêcher ces monuments d'être inondés par les eaux du lac Nasser.

■ L'ORIENTALISME

L'orientalisme est un mouvement artistique qui se développe en Occident au XIX^{ème} siècle, notamment dans la littérature et la peinture, s'intéressant aux pays et aux peuples de l'Orient. L'intérêt pour cette partie du monde s'accroît avec l'expansion coloniale des puissances européennes et l'évolution des moyens de transport. Les textes et les peintures témoignent de la vision romantique fantasmée des occidentaux mais aussi de véritables études ethnographiques. Les figures emblématiques de ce mouvement sont notamment le baron Vivant Denon (1747-1825), considéré comme l'un des fondateurs de l'orientalisme grâce à ses récits de voyage, le peintre Eugène Delacroix (1798-1863) ou encore Jean-Léon Gérôme (1824-1904).



Etape **2**

EXPOSITION NUMÉRIQUE IMMERSIVE

NIVEAUX : 1, 2 et 3

Préparation à la visite

OBJECTIFS



OBJECTIF 1

Prendre conscience de la matérialité d'une œuvre

OBJECTIF 2

Découvrir et fréquenter un centre d'art

OBJECTIF 3

Initier de nouvelles explorations artistiques

VOUS AVEZ BESOIN DE :

✓ Un support numérique (ordinateur ou téléphone portable)

✓ Plateforme à retrouver via le QR Code suivant

Lien : <https://www.lalabodescultures.com/art-en-immersion/musee-numerique-ou-traditionnel/>



✓ Option : vidéoprojecteur

PAS À PAS

● Les interroger sur la manière dont on peut découvrir des œuvres dans un musée traditionnel et dans une exposition numérique immersive : qu'a-t-on le droit de faire au musée ? Au contraire, comment se déroule la visite dans un centre d'art numérique immersif ?

● Les enfants comprendront alors que l'exposition numérique est une création artistique à part entière réalisée à partir des œuvres originales (numérisées) issues de musées du monde entier. Vous pouvez ainsi leur expliquer qu'ils seront immergés dans un espace où les images apparaîtront et bougeront sur les murs, le sol et toutes les surfaces, et seront accompagnées de musiques. Leur expliquer que cette immersion est impressionnante et qu'elle leur procurera des émotions.

● Afin de mieux comprendre ce qu'est une exposition immersive et comment elle est fabriquée, rendez-vous sur la plateforme numérique pour réaliser deux activités :

■ « **Musée ou centre d'art numérique ?** » : découvrez différents objets à classer dans la bonne catégorie : centre d'art numérique ou musée traditionnel. Une fois que la mission est accomplie, vous pourrez visionner des vidéos pour vous glisser à l'intérieur de ces lieux.

■ « **Jeu des métiers** » : découvrez différents métiers liés aux centres d'arts numériques. Associez le métier au bon énoncé et cliquez sur « vérification ». Si la réponse est exacte, une vidéo de présentation du métier s'affiche.

N.B : Pour passer d'une activité à l'autre, utilisez le menu déroulant ou la flèche grise à droite puis à gauche.

● Vous pouvez également proposer aux enfants de découvrir la vidéo « Plongée dans les secrets des expositions immersives », que vous retrouverez sur le site internet du Fonds de dotation Culture pour l'Enfance.

Lien : <https://vimeo.com/708275568>



Visite de l'exposition immersive

PENDANT LA VISITE...

Les enfants vont ressentir des émotions et sensations multiples et différentes. Nous vous conseillons de répartir la classe en petits groupes, chacun accompagné par un adulte, et de déambuler dans le lieu. Chacun à son rythme, et en fonction de l'évolution de l'exposition, certains auront envie de se balader, d'autres de s'asseoir, d'autres de danser... Le seul mot d'ordre est de profiter de cette expérience artistique riche !

APRÈS LA VISITE...

Recueillir les émotions, sensations, idées et réactions, qui ont traversé les enfants pendant la visite, afin de garder une trace. Vous pouvez noter ces impressions, filmer, enregistrer ou photographier les enfants, afin de les aider ensuite à se remémorer ce moment.



Etape 3

ATELIER CRÉATIF

Le complexe pyramidal de Gizeh, entre 2600 et 2490 avant J.-C., Égypte © C2009sculpties/Shutterstock

« La pyramide »

OBJECTIFS



OBJECTIF 1

Expérimenter par la manipulation d'une pluralité de supports et matériaux

OBJECTIF 2

Développer sa créativité

OBJECTIF 3

Donner vie à une production personnelle au service d'une œuvre collective

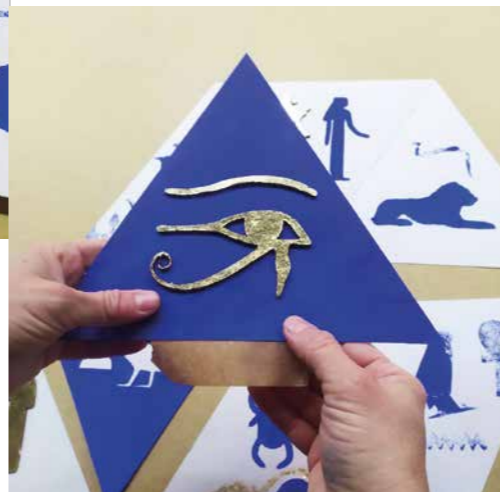
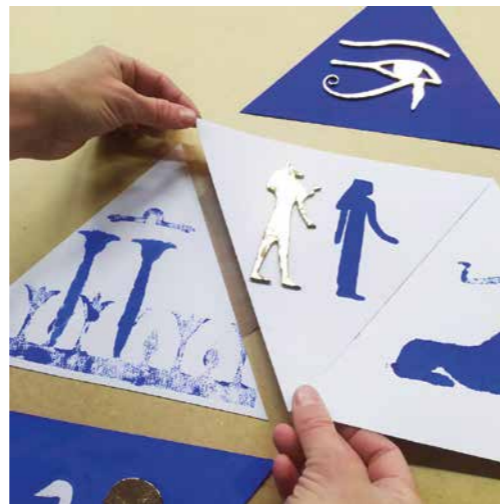
L'ATELIER EN QUELQUES MOTS

Cet atelier créatif a pour but de laisser s'exprimer la créativité des enfants en s'inspirant des grandes œuvres architecturales de l'Égypte antique : les pyramides. Les enfants prendront ainsi conscience de l'importance du travail individuel dans l'effort collectif pour parvenir à la création d'une pyramide monumentale. Cet atelier permet d'aborder des notions en histoire de l'art à travers la création de bas-reliefs, en géométrie avec l'utilisation de triangles équilatéraux et de la symétrie. Les enfants vont pouvoir expérimenter de nouvelles techniques d'art plastique comme l'application de la couleur en plages, l'utilisation de pochoirs (le positif ou le négatif) comme tampons ou pour créer des contours, et le collage en relief pour créer de la dorure.



Remarque : Un tutoriel détaillé présentant les différentes étapes de cet atelier créatif est consultable et téléchargeable sur le site de Culture pour l'Enfance.

Lien : <https://www.culture-enfance.org/fr/nos-programmes>



VOUS AVEZ BESOIN DE :

- ✓ Sélection des reproductions d'œuvres (avec une pyramide)
- ✓ Feuilles A4 de papier épais
- ✓ Pochoirs avec objets détachables
- ✓ Tube de gouache bleu outremer
- ✓ Feuilles d'or
- ✓ Mixtion
- ✓ Pinceaux
- ✓ Marqueur doré
- ✓ Ruban adhésif kraft

À AJOUTER :

- ✓ Règle et rapporteur ou un triangle équilatéral de 24 cm, préalablement découpé
- ✓ Gobelets d'eau
- ✓ Crayons à papier
- ✓ Bâton de colle
- ✓ Bacs pour la peinture
- ✓ Rouleaux pour la peinture
- ✓ Ciseaux



L'ATELIER PAS À PAS

- Remobiliser les souvenirs des enfants en leur présentant les reproductions des œuvres. Vous pouvez attirer leur attention sur celles représentant des pyramides et les questionner : connaissez-vous le nom de la plus grande pyramide d'Égypte ? Est-ce que vous vous souvenez à quoi servaient les pyramides durant l'Antiquité ? Pourquoi ont-elles une forme triangulaire ?
- Distribuer aux enfants une feuille de papier A4 épaisse sur laquelle ils traceront un triangle équilatéral de 24 cm de côté.
- Assembler les triangles entre eux afin de créer une pyramide sous forme d'un puzzle.

TRAVAIL DE LA DORURE

- Sélectionner les pochoirs souhaités et appliquer la mixtion sur l'objet-pochoir. Laisser alors sécher.
- Appliquer la feuille d'or sur la zone de l'objet-pochoir précédemment recouverte de la mixtion.
- Avec un pinceau propre et sec, nettoyer doucement la surface dorée.

DÉCORATION DES TRIANGLES

Plusieurs possibilités :

- Peindre les triangles en bleu ou les laisser en blanc. L'idée étant d'avoir un fond uniforme.
- N.B. : En vue de la composition finale, s'assurer que la moitié des enfants peigne leurs triangles en bleu, et l'autre moitié en blanc.*
- Coller l'objet-pochoir recouvert de feuille d'or sur le triangle, à l'aide d'un bâton de colle.
- Tracer le contour d'un pochoir directement sur le triangle à l'aide de peinture bleue ou du marqueur doré.
- Utiliser les objets-pochoirs qui n'ont pas été recouverts de feuille d'or comme tampons pour appliquer la couleur.
- Appliquer de la feuille d'or directement sur le triangle pour ajouter des petites décorations.

ASSEMBLAGE

- Assembler les triangles pour créer une grande pyramide.
- Noter au dos des triangles un numéro pour se souvenir de leur emplacement.
- Reconstruire la pyramide en commençant par le haut et en scotchant les triangles entre eux, à l'aide du ruban adhésif kraft.

PROLONGEMENT**NIVEAUX : 2 et 3***Une autre idée créative autour de l'Égypte antique : la pyramide en 3 dimensions*

Cette activité reprend les mêmes décorations que la précédente mais propose de disposer les différents éléments créés par les enfants sur une grande pyramide tridimensionnelle.

VOUS AVEZ BESOIN DE :

✓ Ruban adhésif kraft

À AJOUTER :

✓ Pans de cartons d'emballage recyclés

✓ Cutter

✓ Rouleaux de peinture

LE PROLONGEMENT PAS À PAS :

● Avec les enfants, mesurer et tracer à l'aide d'un crayon à papier quatre triangles équilatéraux et un carré de 48 cm de côté sur les pans de cartons.

● Découper au cutter les quatre triangles équilatéraux et la base carrée de la pyramide.

Remarque : L'adulte peut réaliser cette étape ou bien il peut accompagner l'enfant par mesure de sécurité.

● Positionner les triangles découpés autour de la base carrée, de façon à constituer le patron de la pyramide.

● Scotcher les différents éléments à l'aide du ruban adhésif kraft, puis les relever pour former la pyramide, et coller le ruban sur ses côtés.

● Appliquer sur cette pyramide seize triangles décorés par les enfants ou peindre directement dessus à l'aide de rouleaux de peinture, en petits groupes (idéalement deux enfants par face).

● Si les productions des enfants sont plus nombreuses, ils pourront créer deux pyramides en volume.

FOCUS*L'importance de la relation entre la création individuelle et collective*

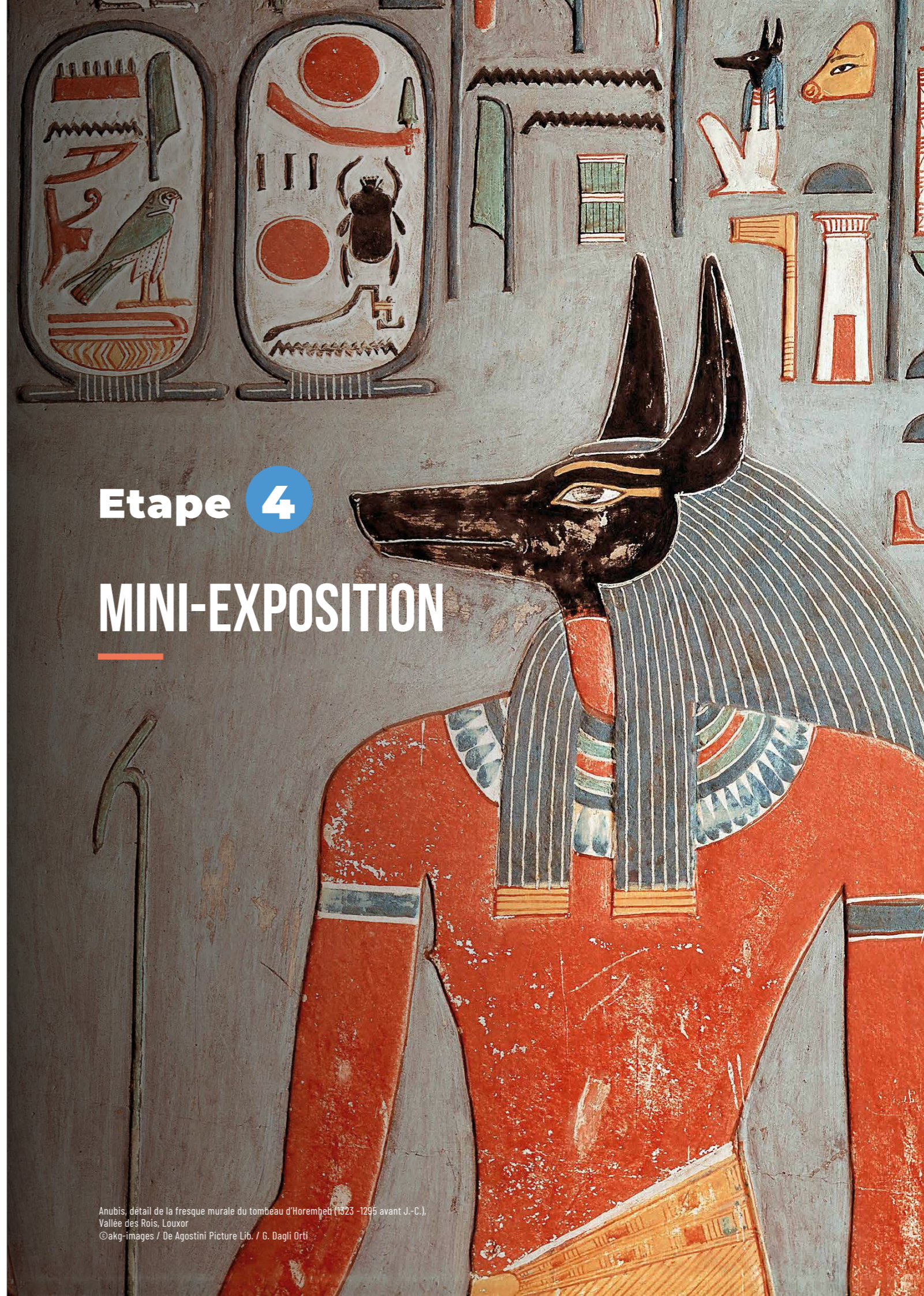
Comment peut-on obtenir des résultats impressionnants en cumulant les efforts ?

Les enfants sont invités à participer à la création d'une œuvre collective, modulable, bi ou tridimensionnelle, tout en passant d'abord par une création individuelle. Comme les bâtisseurs de l'Égypte antique, les enfants vont rajouter chacun leur pierre à l'édifice, dans leur cas le triangle en papier décoré, pour construire une pyramide.

Les pigments de couleurs et leur symbolique

Les Égyptiens possédaient une technique de coloration des objets d'art consistant à broyer des corps durs ou bien des pierres précieuses telles que la turquoise, le lapis-lazuli ou l'émeraude pour obtenir des pigments de couleur, en poudre. Les pigments blancs étaient obtenus grâce à du calcaire broyé issu de la vallée du Nil, le vert avec de la malachite, le jaune et le rouge grâce à de l'oxyde de fer plus ou moins hydraté, et le bleu foncé grâce à des cristaux d'azurite.

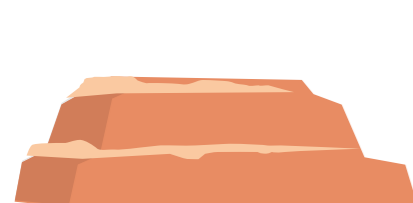
L'existence entière de la civilisation s'articule autour des eaux du Nil et de la toute-puissance du Soleil. Comme l'eau et le Soleil, les couleurs bleu et or sont omniprésentes dans l'art égyptien (dans les peintures, les sculptures, les objets décoratifs, les habits et les bijoux). L'or était considéré par les Égyptiens dans l'Antiquité comme un métal divin, la chair des dieux. Le bleu outremer (obtenu de la poudre de lapis-lazuli, pierre semi-précieuse) était employé pour représenter ou symboliser l'océan, le ciel, le Nil et l'au-delà.

**Etape 4****MINI-EXPOSITION**

Valorisation des productions des enfants

Afin de valoriser le travail des enfants et clôturer le projet en beauté, il est important de réaliser la dernière étape qui prend la forme d'une « mini-exposition ». Cette dernière étape est également l'occasion de sensibiliser les enfants à la muséographie, à la médiation et à la communication, et d'impliquer l'environnement familial et amical.

OBJECTIFS



OBJECTIF 1

Remobiliser les notions acquises et les souvenirs collectés tout au long du programme « Art en immersion »



OBJECTIF 2

Sensibiliser les enfants à la muséographie et à la médiation



OBJECTIF 3

Valoriser les créations lors d'un temps de partage

ATELIER « CARTEL »

Sensibilisation à la muséographie

Le cartel est essentiel à l'exposition d'une œuvre. Il se présente souvent sous la forme d'un petit rectangle apposé près de l'œuvre, qui informe le spectateur des éléments essentiels.

VOUS AVEZ BESOIN DE :

- ✓ Un papier
- ✓ Un feutre

PAS À PAS

- Choisir l'endroit où les enfants souhaitent accrocher la pyramide qu'ils ont réalisée collectivement.
- Demander aux enfants de réfléchir en groupe et d'inscrire les informations suivantes sur un brouillon :
 - Titre de l'œuvre
 - Date d'exécution
 - Auteur
 - Techniques employées
- Reprendre le travail de brouillon au propre sur un papier rectangulaire et l'accrocher à côté de la pyramide.

ATELIER « AFFICHES ET INVITATIONS »

Sensibilisation à la communication

La communication autour de l'exposition joue un rôle essentiel : l'affiche et les invitations présentent les éléments et informations pratiques qui vont permettre d'attirer des visiteurs !

VOUS AVEZ BESOIN DE :

- ✓ Affiche à remplir de la mini-exposition (pour l'affiche)
- ✓ Marqueurs dorés (pour l'affiche)
- ✓ Feuilles de papier A6 (pour les invitations)
- ✓ Marqueurs dorés (pour les invitations)

À AJOUTER :

- ✓ Feutres (pour l'affiche et pour les invitations)
- ✓ Patafix (pour l'affiche)
- ✓ Crayons à papier (pour les invitations)
- ✓ Feuilles de brouillon (pour les invitations)

PAS À PAS

L'AFFICHE

- Choisir collectivement le titre de l'exposition et l'inscrire au feutre ou au marqueur sur l'affiche.
- Inscrire la date à laquelle l'environnement familial et amical sera convié à venir découvrir les travaux des enfants.
- Inscrire également le nom de l'ensemble des enfants ayant participé à la création dans l'encart destiné aux artistes.
- Décider ensemble de l'endroit où les enfants souhaitent accrocher l'affiche pour l'exposition, à l'endroit le plus visible possible !

LES INVITATIONS

- Demander à chaque enfant d'écrire un petit texte pour inviter ses proches à la mini-exposition. Pour cela, inviter les enfants à préciser :
 - Le titre et la thématique de la mini-exposition
 - Les créations qu'ils ont réalisées au cours du programme
 - La date de la mini-exposition
- Les enfants peuvent décorer et personnaliser leur carton d'invitation en y ajoutant des hiéroglyphes, de la feuille d'or, etc.

Remarque : pour les enfants ne maîtrisant pas l'écriture, les adultes peuvent rédiger les cartels pour que les enfants les décorent ensuite.

ATELIER « MÉDIATION »

Sensibilisation à la médiation

Cet atelier permet de préparer les enfants à présenter et à animer auprès de leurs proches quelques modules de l'atelier pédagogique, avant de leur faire découvrir leurs travaux créatifs.

PAS À PAS

Afin de préparer les enfants à animer des modules de l'atelier pédagogique, leur proposer de les parcourir à nouveau ensemble.

- Sélectionner les modules auxquels les enfants ont déjà participé et ceux qu'ils souhaitent faire découvrir à leurs proches lors de l'exposition.

- Prendre un temps pour remobiliser les notions abordées en lien avec les modules que les enfants souhaitent animer, et préparer avec eux leur présentation :

- Installer un outil numérique et une enceinte pour ceux qui souhaitent faire découvrir « Le défi d'Hathor » ou « L'histoire dont tu es le héros ».

- Créer un espace pour afficher les différentes reproductions d'œuvres et une enceinte servant à animer le module « Les danses du Nil ».

- Mettre à disposition les cartes de jeux des modules « Sur les traces des Égyptiens » et « La face cachée de l'Égypte », pour les enfants souhaitant faire découvrir ces modules.

- Préparer le matériel créatif pour ceux qui souhaitent faire découvrir le module « Si j'étais un pharaon » autour des cartouches et des amulettes.

- Prendre un temps pour construire une courte présentation de leurs travaux créatifs : que représente ta création ? Que symbolise-t-elle ? Quelles techniques d'arts plastiques as-tu utilisées (modelage de la pâte fimo, peinture, dorure...) ? Quelles ont été les différentes étapes qui t'ont mené à cette production ? Quelle étape du parcours as-tu préférée ? As-tu aimé les œuvres que tu as découvertes autour de l'Égypte antique ?

Les enfants s'exercent ensuite à l'animation de leur module et à la présentation de leurs travaux créatifs, et peuvent s'entraîner à les présenter à leurs camarades.

Remarque : pour cet atelier, vous pouvez répartir les enfants en groupes. Chaque groupe présentera un module.



Nous espérons que ce programme
a été source de découverte
et de création pour les enfants...
et d'inspiration pour
les enseignants !

Si vous avez des questions en lien avec le projet
ou si vous souhaitez nous faire parvenir vos témoignages,
envoyez-nous un message à :

communication@culture-enfance.org

*L'équipe de
Culture pour l'Enfance*

CONCEPTION ET RÉALISATION :



lelabodescultures.com

Graphisme : [Marion François](#)



 culture
pour l'enfance


MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

