

The background is a reproduction of the painting 'Ombrelle verte' by J.M.W. Turner. It depicts a woman in a light blue dress and hat holding a large green umbrella, standing in a field of yellow flowers. Another woman in a hat is visible in the background. The sky is filled with soft, dappled light, characteristic of Impressionism.

 culture
pour l'enfance

ART EN IMMERSION

MONET

CRÉATEUR DE L'IMPRESSIONNISME

GUIDE MÉDIATION



Claude Monet, *Le jardin de l'artiste à Giverny*, 1900, huile sur toile, 81,6 x 92,6 cm, musée d'Orsay, Paris © GrandPalaisRmn (musée d'Orsay) / Herve Lewandowski

SOMMAIRE

À propos du Fonds de dotation Culture pour l'Enfance	3
Avant de commencer	4
Étape 1 Atelier pédagogique	5
Biographie de Claude Monet	5
Module 1 - Les dessins d'Oscar	6
Module 2 - Créer l'impressionnisme	7
Module 3 - Les lumières fugaces	8
Module 4 - Scènes du monde flottant	10
Module 5 - Les bercées rêveuses	12
Module 6 - Palette florale	14
Module 7 - Nager dans l'air bleu	15
Module 8 - Préparation à la visite de l'exposition numérique immersive	16
Étape 2 Visite de l'exposition numérique immersive	17
Étape 3 Atelier créatif «Jardins d'eau»	18
Étape 4 Mini-exposition «Le salon des refusés»	20

Couverture : Claude Monet, *Femme à l'ombrelle - Madame Monet et son fils*, 1875, huile sur toile, 100 x 81 cm, National Gallery of Art, Washington DC - Crédit : Courtesy National Gallery of Art, Washington

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. **Acteur de référence en France pour l'accès à l'Éducation Artistique et Culturelle**, Culture pour l'Enfance conçoit et met en œuvre des programmes **en faveur des enfants fragilisés** par la maladie, le handicap ou la précarité sociale afin de lutter contre les inégalités d'accès à la culture. Chaque année en France, **près de 12 000 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 à ces programmes.

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

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 8 000 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. Ainsi, les ateliers pédagogiques et créatifs imaginés par Culture pour l'Enfance, associés à 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 participent à une activité créative leur proposant différentes techniques d'art plastique. *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 « 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 kit ont été pensées de manière à encourager chez les enfants le questionnement face aux œuvres, la prise de parole, le partage, la construction collective de savoirs et l'analyse d'une pratique artistique. En lisant le guide médiation, vous pourrez observer que

ces activités sont classées en trois niveaux de difficulté. Cela pourra vous aider à sélectionner les activités (ou les adapter) en fonction de votre groupe. L'ordre des activités est une proposition, aucune progression pédagogique stricte n'est attendue : vous pouvez par exemple choisir de ne faire qu'une partie des activités ou de les faire dans un ordre différent, sur une ou plusieurs séances.

Vous le savez certainement mieux que nous : plus vous reviendrez sur le sujet, plus les enfants y seront familiarisés !

NIVEAUX ET ACCESSIBILITÉ

À travers le guide médiation, vous pourrez observer que **les modules sont classés en trois niveaux**, correspondant aux cycles scolaires.

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 6^e)

LES ENVOLS CRÉATIFS & FOCUS

Vous trouverez, après la présentation de chacune des activités, une proposition d'envol créatif afin de placer l'enfant dans une posture active et d'appréhender des activités artistiques variées. Des focus sont également présents afin de vous partager des connaissances plus spécifiques sur l'artiste et son travail.

Ce guide a été conçu pour s'adresser à toute personne, notamment celles en situation de handicap. Nous invitons la personne chargée de l'animation à évaluer et adapter les activités proposées, en fonction des capacités motrices, sensorielles, mentales ou cognitives des enfants.

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.

UTILISATION DES RESSOURCES NUMÉRIQUES

Afin d'approfondir certaines thématiques, vous trouverez dans ce guide des liens ou QR Codes qui renvoient sur une plateforme en ligne proposant des activités numériques. Vous pouvez également la consulter hors ligne en la téléchargeant.

Vous trouverez sur la page web du programme « Art en immersion » **une vidéo présentant l'ensemble des activités**, des ressources complémentaires et un tutoriel pour utiliser la plateforme hors connexion.

Étape 1

ATELIER PÉDAGOGIQUE

Biographie de Claude Monet

(1840 - 1926)

Oscar Claude Monet naît à Paris le 14 novembre 1840. Il grandit au Havre au sein d'une famille bourgeoise et débute sa carrière en réalisant **des caricatures**. Ses talents de dessinateur l'amènent à rencontrer le peintre Eugène Boudin, qui l'incite à se concentrer sur les paysages et à **peindre en extérieur**, un tournant majeur face aux pratiques artistiques de l'époque où l'on travaillait en atelier.

En 1859, Monet s'installe à Paris où il se forme dans l'atelier de Charles Gleyre, un célèbre peintre suisse. À cette période, l'Académie des Beaux-Arts tient un rôle déterminant en France et régit le travail des artistes. Ainsi, le dessin était plus important que la couleur, l'histoire et la mythologie étaient des sujets plus nobles que les paysages. **Monet expose au Salon officiel**, l'exposition la plus prestigieuse de l'époque organisée par l'Académie, mais **plusieurs de ses œuvres sont refusées** car jugées trop peu conventionnelles. À cette même époque (en 1866), il rencontre Camille Doncieux, sa future femme et muse, que l'on retrouve dans plusieurs de ses toiles. Ensemble, ils ont deux enfants.

En 1874, Monet prend part à une exposition durant laquelle il présente **Impression, soleil levant**. Ce tableau est considéré comme l'incarnation d'un style nouveau et donnera son nom au mouvement des impressionnistes. Cependant, Monet peine à vivre de ses œuvres et connaît une période particulièrement difficile qui l'amène à habiter avec la famille Hoschedé, Ernest Hoschedé étant son mécène. Après la mort de celui-ci et de Camille, Monet épouse Alice Hoschedé en 1892. Ensemble, ils forment une grande famille recomposée à Giverny, en Normandie.

Dans les années 1890, une nouvelle révolution opère dans sa pratique avec la création de séries emblématiques comme celles des *Meules* ou de la *Cathédrale de Rouen*. L'artiste explore alors comment la lumière modifie un même sujet au fil des heures et des saisons, ce qui est totalement inédit pour l'époque. **Son jardin devient également une source d'inspiration sans limite** et il se penche sur le motif du bassin aux nymphéas qui sera au cœur de sa dernière grande œuvre : une série portant sur les *Nymphéas*.

Malgré des difficultés rencontrées suite à la dégradation de sa vue, Monet peint jusqu'à **sa mort en 1926** à Giverny. Il meurt d'une sclérose pulmonaire. Il laisse derrière lui un héritage immense et **marque définitivement par bien des aspects l'histoire de l'art**. Père de l'impressionnisme, il a permis de bouleverser les codes académiques en place et a offert au monde une manière novatrice d'interpréter la réalité et de retranscrire un ressenti. Il a su capturer la lumière, partager la fugacité d'un instant, sublimer les reflets d'une nature en mouvement. **Tant de raisons qui font de Monet l'artiste prodige que nous connaissons aujourd'hui.**

Claude Monet, *Marine (étude de mer)*, 1881, huile sur toile, 50 x 73 cm, collection privée. © Sotheby's / akg-images



Claude Monet près du bassin aux Nymphéas, été 1905, négatif verre au gélatino-bromure d'argent, Jacques-Ernest Bulloz, Médiathèque du patrimoine et de la photographie, Charenton-le-Pont © GrandPalaisRmn / Agence Bulloz

MODULE 1 NIVEAUX : 1, 2 et 3

Les dessins d'Oscar

OBJECTIFS

- 1- Découvrir la carrière d'un artiste
- 2 - Analyser collectivement une œuvre d'art
- 3- Établir des relations entre des procédés observés et sa propre production

EN QUELQUES MOTS

Ce module propose de découvrir Monet par un prisme parfois méconnu de son œuvre : celui de la caricature.

MATÉRIEL

- ✓ Reproductions d'œuvres marquées de la pastille colorée : ●



ENVOL CRÉATIF

NIVEAUX : 2 et 3

Monet caricaturé

Il est temps de prendre l'artiste à son propre jeu ! Demander aux enfants de réaliser leur caricature de Monet. Pour cela, afficher la photographie de l'artiste au tableau et les interroger sur les traits qu'ils souhaitent accentuer. Vous pouvez accompagner les enfants en leur donnant quelques pistes. Ils peuvent par exemple se jouer de sa barbe, s'amuser avec son chapeau... Conservez bien les caricatures créées qui pourront être exposées lors de la restitution !

LE MODULE PAS À PAS

- **Montrer la reproduction avec les deux caricatures** aux enfants. Les amener à décrire ce qu'ils voient, ce que cela leur provoque comme sentiment (du rire, de la gêne, de l'étonnement...), demander s'ils savent comment ce type de dessins s'appelle.
- **Expliquer ensuite aux enfants le principe d'une caricature :** exagérer ou déformer de manière grotesque des traits physiques caractéristiques d'une personne.
- **Indiquer que Monet a débuté sa carrière avec cet art** et en a tiré beaucoup de succès. Préciser que ses modèles étaient principalement des personnages phares de la société havraise : professeurs, touristes anglais, habitués du café du port, notaires...
- **Demander aux enfants de deviner le métier** que pouvaient exercer les deux personnes représentées. Un indice se dissimule sur la caricature de Jules de Prémarmay (notaire) et Auguste de Vacquerie était poète, dramaturge, photographe et journaliste.

FOCUS Les débuts de Monet en tant qu'artiste

« À quinze ans, j'étais connu de tout le Havre comme caricaturiste... »
Claude Monet

Claude Monet n'a jamais été un adepte de l'enseignement scolaire et préférera consacrer son temps libre à la caricature dès son adolescence, sous son premier prénom "Oscar". Cela lui permet d'affiner son observation de la société et de la retranscrire d'une manière critique et humoristique dans ses portraits déformés. Il se forme à cet art à travers la presse notamment et rencontre vite un succès certain au Havre. À cette époque, les œuvres de Monet étaient visibles en vitrine chez Gravier, un marchand de couleurs (papetier et encadreur). Celui-ci exposait également les œuvres d'Eugène Boudin, un peintre précurseur qui fut l'un des premiers à peindre en extérieur. Boudin trouva beaucoup d'intérêt dans le travail de Monet et l'incita à peindre à son tour en plein air, ce qui marque une rupture avec les pratiques de l'époque. C'est grâce à cet horizon nouveau que Monet a pu développer sa pratique pour devenir celui qu'on considère désormais comme le chef de file du mouvement impressionniste. Cette rencontre marqua profondément sa vie à tel point qu'il dira : "Je dois tout à Boudin."

MODULE 2 NIVEAUX : 1, 2 et 3

Créer l'impressionnisme

OBJECTIFS

- 1- Interroger une œuvre au regard de repères historiques
- 2- Analyser les techniques du peintre
- 3- Acquérir des connaissances historiques

EN QUELQUES MOTS

Ce module permet de replacer un contexte historique en s'intéressant aux découvertes de l'époque qui ont influencé le mouvement impressionniste.

MATÉRIEL

- ✓ Reproductions d'œuvres marquées de la pastille colorée : ●
- ✓ Cartes "Invention"



LE MODULE PAS À PAS

- **Disposer les reproductions** sur une table ou les afficher.
- **L'objectif des enfants est de trouver quelle invention** se cache dans quel tableau. Cela peut être décliné selon le niveau de difficulté souhaité : nommer les inventions sans montrer les cartes "Invention" ou se baser sur les cartes pour rechercher le tableau concerné.
- **Expliquer aux enfants en quoi ces inventions ont influencé** la peinture de Monet et celle des impressionnistes en général grâce aux légendes sur les cartes.



ENVOL CRÉATIF NIVEAUX : 2 et 3 Tourbillon coloré

À l'époque de l'impressionnisme, des recherches sont faites sur le contraste des couleurs. Les peintres ne mélangent pas les couleurs, ils les appliquent les unes à côté des autres pour créer des ombres ou faire ressortir la lumière. Pour comprendre ce jeu de couleurs et de lumière, nous allons créer une illusion d'optique sur le support d'une toupie. Pour cela, tracer un cercle d'environ 2,5 / 3 centimètres de rayon dans un carton fin (type emballage). Si vous n'avez pas de compas, tracer le contour d'un objet rond ou utiliser les gabarits à retrouver sur la page web du programme "Art en immersion". À l'intérieur de ce cercle, tracer 4 diamètres. Les traits doivent se rejoindre au milieu du cercle et diviser le rond en 8 sections. Colorier chaque section en alternant 2 couleurs opposées ou éloignées sur le cercle chromatique (bleu et jaune, jaune et rose...). Découper le disque. Percer le cercle en son centre. Insérer un tourillon (petit bâtonnet en bois) dans ce trou. Votre toupie est prête ! Vous pouvez la faire tourner et vous rendre compte que les couleurs se mélangent, donnant naissance à une nouvelle couleur.

FOCUS Entourage de Monet et mouvement artistique

« En 1869... Manet m'invita à venir le retrouver chaque soir dans un café des Batignolles où ses amis et lui se réunissaient au sortir de l'atelier pour discuter. » Claude Monet

Claude Monet est fortement influencé par son entourage et ses amis peintres. Ensemble, ils forment le "Groupe des Batignolles" car la plupart de leurs ateliers se trouvent dans ce quartier parisien. Parmi eux, Manet, Renoir, Zola et Bazille que l'on retrouve dans la peinture *Le déjeuner sur l'herbe*. Ils souhaitent notamment remettre en question les règles strictes établies par l'Académie des Beaux-Arts. Ils organisent leur première exposition qui réunit 31 artistes et plus de 165 œuvres dont celle de Claude Monet, *Impression, soleil levant*. Le critique Louis Leroy tente de se moquer d'eux et titre ironiquement son article "L'exposition des impressionnistes", terme qui donnera son nom au mouvement artistique. L'émotion et le ressenti priment alors sur la représentation de la réalité, jusqu'alors si chère aux règles Académiques.

MODULE 3 NIVEAUX : 1, 2 et 3

Les lumières fugaces

OBJECTIFS

- 1- Décrire et interroger des œuvres à l'aide d'un vocabulaire spécifique
- 2- Mettre en relation des œuvres les unes par rapport aux autres
- 3- Investir progressivement la notion de série

EN QUELQUES MOTS

À partir d'un jeu de cinq familles autour des séries de Monet, ce module s'intéresse à l'importance des effets de lumière et des couleurs sur un même paysage.

MATÉRIEL

- ✓ Reproductions d'œuvres marquées de la pastille colorée : ●
- ✓ Jeu de cinq familles



Claude Monet, *Cathédrale de Rouen, façade ouest, soleil*, 1894, huile sur toile, 100,1 x 65,8 cm, National Gallery of Art, Washington DC - Crédit : Courtesy National Gallery of Art, Washington

Claude Monet, *Cathédrale de Rouen, symphonie en rose et gris*, 1892-1894, huile sur toile, 100 x 65 cm, National Museum Wales, Cardiff - Crédit : akq-images

LE MODULE PAS À PAS

- **Se munir du jeu de cinq familles**, chaque famille correspondant à une série réalisée par Monet.
- **Distribuer 2 cartes à chaque joueur**, le reste constitue la pioche. Le jeu se joue de 2 à 5 joueurs. Chaque joueur doit constituer sa famille avec les éléments d'une même série.
- **Pour cela, à tour de rôle, chacun demande à un autre joueur** un élément précis de sa famille. En fonction de la difficulté souhaitée, les enfants peuvent demander la couleur ou le titre de la carte. Attention, pour demander une carte, le joueur doit avoir au moins une carte de cette famille dans son jeu !
- **Si l'adversaire a la carte demandée**, il la donne au premier joueur. Celui-ci peut alors rejouer. Si l'adversaire n'a pas la carte demandée, le premier joueur pioche une carte. Si la carte piochée est la carte demandée, il annonce "bonne pioche" et peut rejouer. Si ce n'est pas le cas, c'est au joueur suivant. Quand il n'y a plus de pioche, on passe son tour.
- **C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer** selon les mêmes règles.
- **Dès qu'un joueur réussit à constituer une famille, il dit "Famille!"** et il la pose devant lui. Il peut ensuite rejouer s'il lui reste des cartes en mains. Si un joueur n'a plus de cartes, il pioche une nouvelle carte jusqu'à ce que la pioche soit vide.
- **Le gagnant est celui qui a reconstitué le plus vite le maximum de familles.**
- Si le jeu est trop complexe, montrer toutes les cartes face visible aux enfants et leur demander de reconstituer les familles puis d'observer les cartes avant d'expliquer la notion de série.
- En fonction de l'effectif de votre groupe, cette activité peut se faire en parallèle du jeu du Mistigri (module 7).

Vous pouvez ensuite clôturer l'activité en observant les séries avec les enfants et en expliquant pourquoi Monet en réalisait : en reproduisant de nombreuses fois un seul lieu, le peintre cherche à capter le sentiment procuré à l'instant où il peint, la brièveté de l'instant. Il crée alors une œuvre durable en partant d'événements éphémères et fugitifs.

ENVOL CRÉATIF NIVEAUX : 1, 2 et 3

Déclinaisons chromatiques

Pour cet envol créatif, les enfants peuvent se mettre à la place de Claude Monet et comprendre l'importance de la lumière et des couleurs dans ses séries. En utilisant les reproductions et filtres présents dans le kit, demander aux enfants de choisir un tableau et d'y apposer tour à tour trois filtres de couleurs différentes pour créer une série. Ils peuvent également les poser sur la fenêtre ou devant un objet pour voir les sujets de leur quotidien sous un autre œil, superposer les feuilles pour faire apparaître de nouvelles teintes. Les questionner sur les différentes impressions que cela leur donne d'un même tableau. Pour garder une trace, n'hésitez pas à prendre une ou plusieurs photos du sujet/tableau choisi par les enfants avec les différentes feuilles de couleurs devant. Vous pourrez ensuite les imprimer et les exposer lors de la restitution.



FOCUS Monet et ses séries

« J'ai peint beaucoup de ces nymphéas, en modifiant chaque fois mon point de vue, en renouvelant le motif suivant les saisons de l'année, et par suite, suivant les différences d'effet lumineux qu'engendrent ces changements. » Claude Monet

Claude Monet est célèbre pour ses séries, qui illustrent des lieux ou des motifs identiques sous différentes lumières, à plusieurs moments de la journée ou de l'année. Pour lui, ce n'est pas le paysage qui varie, mais la lumière qui le transforme. Dès ses premières séries, comme celle des *Meules* (25 toiles), Monet cherche à saisir les variations de lumière sur un même motif, à capturer une vérité visuelle éphémère. Il raconte d'ailleurs que l'envie lui est venue en peignant une meule de foin par temps gris puis une autre, par grand soleil. Il souhaite également s'intéresser à de nouveaux sujets, qui ne sont pas forcément issus de la nature. Il poursuivra donc avec des lieux emblématiques, tels que la *Cathédrale de Rouen* (plus de 30 toiles) et le *Parlement de Londres* (19 toiles). Toutefois, c'est avec ses *Nymphéas* que Monet connaît un immense succès. La série, qui compte plus de 300 toiles, demeure la plus célèbre de l'artiste. Ces peintures de son jardin japonais continuent de fasciner, incarnant l'aboutissement de sa quête de lumière et de perception.

MODULE 4 NIVEAUX : 1, 2 et 3

Scènes du monde flottant

OBJECTIFS

- 1- S'immerger dans le quotidien du peintre
- 2- Découvrir les influences japonaises
- 3- Mobiliser ses savoirs au service d'une compréhension collective

EN QUELQUES MOTS

Ce module permet de découvrir l'influence japonaise dans la vie de Claude Monet, de son jardin à ses peintures.

MATÉRIEL

- ✓ Toutes les reproductions du kit en veillant à bien mettre celles marquées de la pastille jaune : ●
- ✓ Jeu "Chasse au tableau" (cartes + plan de la maison)



LE MODULE PAS À PAS

- Installer sur une table le plan de la maison de Monet.
- Questionner les enfants sur les endroits qu'ils vont voir : quelle peut être cette maison ? Où est-elle ?
- Présenter l'activité "Chasse au tableau" en lisant l'introduction écrite sur le plan de la maison. À chaque carte piochée, se référer au plan pour mieux situer la pièce et interagir avec les enfants en les questionnant sur l'image.
- Commencer avec la carte Jardin, lire la question. Selon le niveau de difficulté souhaité, lire la première question (la plus simple), la seconde (plus difficile) ou les deux. Chaque bonne réponse donne accès à un indice sur le tableau disparu.
- Puis dans l'ordre, prendre les cartes : Atelier de Monet, le Petit salon bleu, puis la Salle à manger.
- Répéter tous les indices obtenus à voix haute pour que les enfants cherchent le tableau parmi les grandes reproductions. Vous pouvez procéder par élimination au fur et à mesure. Le tableau à trouver est celui de *La Japonaise*. Il représente Camille Doncieux, la première femme de Monet avec une perruque blonde.



Claude Monet, *La Japonaise*, 1876, huile sur toile, 231.8 x 142.3 cm, Museum of Fine Arts, Boston

ENVOL CRÉATIF

L'art en papier

Pour cet envol créatif, nous faisons appel à un art chinois, au nom japonais, connu de tous : l'origami. À l'aide de feuilles de papier, les enfants pourront réaliser des fleurs ou des éventails pour imiter *La Japonaise* ! Retrouvez le tutoriel des origamis de nénuphar et d'éventail en images sur la page web du programme "Art en immersion".

INSTRUCTIONS ORIGAMI NÉNUPHAR :

NIVEAUX : 2 et 3

- Utiliser une feuille format carré (découper un A4 en 21 x 21 cm avec une feuille colorée si possible ou blanche si vous n'en avez pas).
- Plier en deux sur une diagonale, marquer le pli, ouvrir la feuille.
- Reproduire sur l'autre diagonale, ouvrir la feuille.
- Plier les quatre coins au milieu, vous obtenez un nouveau carré.
- Reproduire la même étape, plier les quatre coins au milieu, vous obtenez un carré plus petit, sur la même face.
- Retourner le carré, la face lisse, sans pliure vers vous.
- Plier les coins au milieu.

- Plier vos triangles vers l'extérieur, avec une petite marge d'un demi centimètre, parallèle au bord du carré.
- Retourner l'origami.
- Plier en deux les carrés qui apparaissent, vers l'extérieur pour reproduire les pétales.
- Répéter la même opération avec les carrés qui sont en dessous.
- Voici un nénuphar que vous pouvez colorier selon l'envie !

INSTRUCTIONS ORIGAMI ÉVENTAIL :

NIVEAUX : 1 et 2

- Utiliser un papier coloré ou si vous n'en disposez pas, colorier ou mettre de l'encre sur un papier blanc.
- Plier le papier en accordéon avec des bandes de 2 cm environ dans le sens de la longueur, en alternant le sens du pliage.
- Pincer l'accordéon sur un côté et maintenir avec du scotch. Écarter les pliures de l'autre côté. Il est possible d'ajouter un ruban pour agrémenter votre éventail.



FOCUS Impression, soleil levant et Japonisme

« L'aspect général du jardin, surtout le petit pont vert, lui a fait donner dans le pays le nom de "jardin japonais". »
Claude Monet

Dans les années 1870, Monet découvre les estampes japonaises (des gravures sur bois ou papier représentant des paysages, des scènes de la vie quotidienne ou mythologiques...) et se prend de passion pour l'art japonais. L'avis des historiens diffère quant à savoir si Monet s'est inspiré des estampes et du japonisme ou s'il y a trouvé un reflet de ses propres recherches. Toujours est-il qu'il était un grand collectionneur d'estampes, œuvres très en vogue à l'époque, notamment des maîtres Hokusai, Hiroshige et Utamaro. Claude Monet se rendait ainsi régulièrement

à des expositions d'art japonais et on retrouve des inspirations dans sa maison à Giverny : les nénuphars importés du Japon, le pont japonais au-dessus de l'eau, une collection de porcelaines... Cela se voit aussi dans les œuvres de Monet : *Impression, soleil levant* présente un soleil rouge que l'on retrouve dans les œuvres nippones, le Japon étant surnommé "pays du soleil levant". Des études permettent de dater précisément ce tableau : il aurait été peint d'une traite le 13 novembre 1872, à 7h35 du matin, soit trente minutes après l'aube. Le peintre aurait trouvé son inspiration pour réaliser ses séries dans les *Trente-six vues du Mont Fuji* de Hokusai, une série de 46 œuvres autour du Mont Fuji. La découverte du courant artistique ukiyo-e, signifiant "scènes du monde flottant" et représentant un style spécifique d'estampes, l'a aussi inspiré et lui a permis d'oser utiliser des couleurs franches, de simplifier ses motifs et de reproduire au mieux les effets du soleil sur l'eau.

Claude Monet, *Impression, soleil levant*, 1872, huile sur toile, 50 x 65 cm, musée Marmottan, Paris. crédit : akg-images

MODULE 5 NIVEAUX : 2 et 3

Les bercées rêveuses

OBJECTIFS

- 1- Développer la construction d'un regard critique
- 2- Structurer et exprimer sa pensée
- 3- Apprendre à observer, décrire et commenter une œuvre

EN QUELQUES MOTS

Ce module amène les enfants à entendre d'autres personnalités (membres de l'entourage de Monet, amis) décrire le travail de l'artiste afin de les aider à développer leur propre esprit critique.

MATÉRIEL

- ✓ Toutes les reproductions du kit
- ✓ Cartes « Citation »



Claude Monet, *La Maison de l'artiste vue du Jardin aux Roses*, 1922-24, huile sur toile, 61 x 82 cm, musée Barberini, Postdam. Crédit : akg-images



LE MODULE PAS À PAS

● **Installer sur une table ou afficher toutes les reproductions** du kit et proposer un temps d'observation.

● **Demander aux enfants d'exprimer spontanément leurs ressentis**, de décrire l'œuvre qu'ils préfèrent ou au contraire, celle qu'ils aiment le moins.

● **Les amener à observer les œuvres sous un nouveau jour** avec des questions plus ou moins étonnantes : au milieu de quel tableau aimerais-tu t'allonger pour faire une sieste ? Est-ce que l'un d'eux te rappelle un endroit que tu connais ? Sur quelle scène de ces tableaux pourrais-tu sentir le soleil sur ton visage ?

● **Une fois cette première étape passée, introduire l'activité en lisant la citation de Claude Monet ci-dessous.** Celle-ci vous permet d'insister sur la notion de ressenti, si chère aux impressionnistes, et d'expliquer que l'essentiel n'est pas de tout comprendre mais d'être à l'écoute de ses sentiments : « *Tout le monde discute de mon art et fait semblant de comprendre, comme s'il fallait comprendre, quand il faut simplement aimer.* » Claude Monet

● **Distribuer les citations aux enfants**, si ce sont des lecteurs, pour une lecture à haute voix ou, lisez-les vous-même. Accordez-leur suffisamment de temps entre chaque citation pour qu'ils puissent s'exprimer librement. Invitez-les à se mettre dans la peau de la personnalité qui s'exprime et à choisir, parmi les tableaux, celui devant lequel cette personne aurait pu se trouver pour prononcer ces mots.

N.B. : La citation de Zola est présente pour montrer qu'il n'y a aucune obligation de trouver de la beauté dans le travail de Monet, l'art n'étant pas universel.

ENVOL CRÉATIF NIVEAUX : 1, 2 et 3

Tendez l'oreille

Pour cet envol créatif, nous vous proposons de faire lien avec un élément primordial au sein des expositions immersives : la musique. Pour cela, utilisez la playlist de l'exposition disponible sur le site internet de votre centre d'art numérique, en cliquant sur la page "Monet : créateur de l'impressionnisme" et en défilant vers le bas.

- **1^{ÈRE} EXPLORATION** : débiter l'activité en demandant aux enfants de se laisser bercer par la musique (en choisissant celle que vous préférez). Dès que la musique se lance, leur demander de fermer les yeux et de penser à quelque chose en lien avec Monet et/ou ce qui a été vu pendant l'atelier. Lorsque vous mettez la musique en pause, ils les réouvrent et expriment ce à quoi ils pensent. Le refaire plusieurs fois.

- **2^{ÈME} EXPLORATION** : demander aux enfants de dessiner un élément lié à Monet. Se baser sur un sujet qui leur a particulièrement plu (les fleurs, le pont japonais...). Ils peuvent dessiner quand la musique est activée mais doivent s'arrêter dès que celle-ci est mise en pause.

- **3^{ÈME} EXPLORATION** : les enfants se mettent en mouvement tant qu'ils entendent de la musique et s'immobilisent dès qu'elle s'arrête. S'ils bougent, c'est perdu ! Guidez-les lors de la mise en mouvement avec des consignes liées à la thématique : faire le mouvement de l'eau avec ses bras, faire semblant de peindre, se laisser bercer par le vent...

À la fin de chaque exploration, demander aux enfants à quel tableau de Monet ils associeraient la musique entendue afin d'aborder le processus de création des expositions numériques immersives.



Claude Monet, *Le Déjeuner sur l'herbe*, entre 1865 et 1866, huile sur toile, 4,18 x 1,5 mètres, musée d'Orsay, Paris © GrandPalaisRmn (musée d'Orsay) / Benoit Touchard / Mathieu Rabeau

FOCUS *Le déjeuner sur l'herbe*

« *Je devais payer mon loyer, je l'ai donné en gage au propriétaire qui l'a roulé dans sa cave, et quand, enfin, j'ai eu de quoi le retirer, vous voyez s'il avait eu le temps de moisir.* » Claude Monet

Commencée en 1865, cette œuvre devait avoir un format monumental (plus de 4 mètres sur 6 mètres), habituellement réservé à la peinture d'Histoire. Ici, Monet utilise ce format pour une scène du quotidien, ce qui est très novateur. Elle fut faite en réponse à la célèbre œuvre d'Edouard Manet, intitulée de la même manière, qui avait été victime de nombreuses critiques lors du Salon des Refusés (voir focus page 20). Claude Monet ne termina jamais son œuvre pour des raisons financières et temporelles. L'artiste

s'aperçut de la difficulté de transposer sa première esquisse (actuellement exposée au musée Pouchkine à Moscou) sur ce format imposant à temps pour le salon prévu. Il décide donc de la mettre en gage. Lorsque Monet récupéra la toile, il la découpa en trois fragments, dont l'un a disparu aujourd'hui, tandis que les deux autres sont conservés au musée d'Orsay. Sur cette œuvre, on aperçoit notamment Camille Doncieux, son ami peintre Frédéric Bazille, ainsi que Gustave Courbet vêtu de noir et assis sur la nappe.

MODULE 6 NIVEAUX : 1, 2 et 3

Palette florale

OBJECTIFS

- 1- Aiguiser le regard
- 2- Relever des caractéristiques communes entre des œuvres
- 3- Réaliser une composition en volume

EN QUELQUES MOTS

Ce module permet de découvrir la fascination de Monet pour les fleurs tout en exploitant un nouveau vocabulaire.

MATÉRIEL

- ✓ Toutes les reproductions du kit
- ✓ Cartes « Détail »



LE MODULE PAS À PAS

- **Installer sur une table ou afficher** toutes les reproductions du kit.
- **Questionner les enfants** sur ce qui caractérise selon eux le travail de Claude Monet, les éléments similaires entre les tableaux, les différences...
- **Distribuer une carte détail à chaque enfant ou binôme et leur demander de retrouver à quel tableau** et à quel endroit précisément appartiennent leurs cartes.
- **Clôturer cette activité** en énumérant avec les enfants tous les noms de fleurs qu'ils connaissent de manière à enrichir leur vocabulaire botanique.

ENVOL CRÉATIF

NIVEAUX : 1, 2 et 3

Champ de coquelicots

Pour cet envol, nous vous proposons de créer un champ de fleurs avec les enfants inspiré de l'un des célèbres tableaux

de Monet : *Les Coquelicots*, un tableau peint lorsqu'il habitait à Argenteuil, une petite ville proche de Paris. On y voit deux personnages au premier plan, probablement sa femme Camille et leur fils Jean. Distribuer une chenille par enfant (qui représente la tige) et une feuille de papier crépon rouge (pour créer le coquelicot). Demander aux enfants de couper ou déchirer des ronds de papier crépon pour faire les pétales puis de les enfiler sur la chenille. Réaliser des petits tourbillons à la base de la chenille pour créer un socle, les rassembler en bouquet ou les planter dans un objet en mousse pour donner vie au champ. Votre coquelicot est terminé et prêt à être exposé lors de la 4^e étape !

N.B. : Si nécessaire, n'hésitez pas à prédécouper les ronds de papier crépon afin de faciliter le travail des enfants.

FOCUS Une passion pour les fleurs

« Je dois peut-être aux fleurs d'avoir été peintre. »
Claude Monet

Toute sa vie, Claude Monet développe une fascination pour les fleurs, que ce soit en les représentant dans ses tableaux ou en les cultivant dans ses jardins. Les roses, les coquelicots, les iris, les nymphéas, autant de fleurs que l'on retrouve dans ses œuvres. Le peintre aimait observer la façon dont la météo ou le moment de la journée influençait leurs apparences. Pour ce faire, il avait même supervisé l'aménagement de son jardin à Giverny en veillant à une harmonie des couleurs selon les saisons et au fait qu'il soit toujours en fleurs. Le jardin devint ainsi une œuvre à part entière et un modèle permanent pour le peintre. Au cœur, les célèbres nymphéas, qui étaient fréquemment coupés, de manière à garder assez d'espace pour observer le reflet des arbres dans l'eau. En effet, au-delà d'un attrait certain pour les fleurs, Monet était également préoccupé par les jeux de reflets entre le ciel et l'eau.

MODULE 7 NIVEAUX : 1, 2 et 3

Nager dans l'air bleu

OBJECTIFS

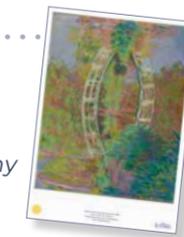
- 1- Appréhender l'importance de l'eau dans le travail du peintre
- 2- Susciter la créativité des enfants par un jeu d'association
- 3- Travailler la symétrie par le reflet

EN QUELQUES MOTS

Cet atelier va vous permettre de montrer aux enfants l'intérêt de Monet pour la manière dont l'eau capte et traduit les reflets d'un environnement.

MATÉRIEL

- ✓ La reproduction de l'œuvre *Pont Japonais, Giverny*
- ✓ Les cartes du jeu du Mistigri



LE MODULE PAS À PAS

- **Introduire l'activité en observant collectivement *Pont japonais, Giverny de Monet***. Amener les enfants à parler du reflet, rendu possible par la présence de l'eau.
- **Afin de bien visualiser les tableaux, observer les cartes avec les enfants avant de les découper**. Chaque tableau est ainsi divisé en deux cartes, une partie haute et une partie basse avec le reflet du paysage. Ne pas oublier de mettre la carte « Camille » dans le jeu.
- **Mélanger les cartes et les distribuer aux joueurs** dans leur totalité.
- **Expliquer les règles** : chaque joueur va pouvoir découvrir ses cartes et regarder s'il peut reconstituer un tableau en créant ainsi une paire. Si c'est le cas, il pose sa paire au centre du groupe et ainsi l'enlève de son paquet. Chaque joueur va ensuite présenter tour à tour son jeu, cartes cachées, à son voisin de gauche qui viendra y piocher une carte. Dès qu'un joueur peut former une nouvelle paire, il la pose au centre. L'objectif est de réussir à se débarrasser de toutes ses cartes. Le joueur qui se retrouve à la fin avec la carte « Camille » entre les mains a perdu !

ENVOL CRÉATIF

NIVEAUX : 2 et 3

Fragments reflétés



Nous vous proposons d'explorer la notion de reflet avec les enfants. Vous pouvez pour cela les mettre en binôme, face à face, avec une feuille qui les sépare. Plier la feuille au milieu pour délimiter deux espaces. Un premier enfant dessine l'élément de son choix (donner des exemples : des vagues, une fleur...). Son camarade doit alors faire le même dessin en miroir, créant ainsi le reflet. N'hésitez pas à inviter les enfants à explorer différents médiums, tels que les pastels gras, et à adopter diverses postures pour dessiner, à l'instar des artistes de l'époque : debout, agenouillés, ou encore penchés.

FOCUS Les répercussions de la maladie

« Ce que je deviens, vous le devinez bien : je travaille et non sans difficulté, car ma vue s'en va chaque jour. » Claude Monet

En 1911, à l'âge de 72 ans, Monet apprend qu'il est atteint de la cataracte, une maladie visuelle qui entraîne une baisse progressive de la vue. Il établit alors un système de notations sur ses tubes de peinture afin d'identifier les couleurs, les rangeant dans un ordre minutieux. Ses tableaux deviennent plus sombres et il se concentre davantage sur des formats plus grands et sur les contrastes lumineux de ses œuvres. Monet sera opéré en 1923 mais conservera des séquelles.

- En fonction de l'effectif de votre groupe, cette activité peut se faire en parallèle du jeu de 5 familles. Selon le niveau du groupe, des déclinaisons plus simples sont possibles, en ôtant la carte « Camille » du jeu :
- **Vous pouvez le transformer en mémoire** en mélangeant les deux exemplaires du jeu ou en jouant avec les deux parties du tableau.
- **Vous pouvez également en faire un puzzle** en présentant toutes les cartes face visible pour reconstituer les tableaux.

MODULE 8 NIVEAUX : 1, 2 et 3

Préparation à la visite

OBJECTIFS

- 1- Comprendre les différences entre un musée classique et un centre d'art numérique immersif
- 2- Prendre conscience de la matérialité d'une œuvre
- 3- Susciter le désir de découverte de l'exposition immersive

MATÉRIEL

✓ Plateforme numérique à explorer sur le lien suivant



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

Henri Rousseau, dit Le Douanier, *Surpris I*, 1891, huile sur toile, 129,8 x 161,9cm, National Gallery, Londres. Crédit : National Gallery Global Limited / akq



FOCUS Douanier Rousseau

Lors de la visite, en plus de l'exposition consacrée à Monet, vous aurez également l'opportunité de découvrir une exposition courte dédiée au Douanier Rousseau. Henri Rousseau (1844 - 1910) est un peintre français, autodidacte, considéré comme représentant de l'art naïf. Il est surnommé le Douanier Rousseau en raison de son métier : il contrôle les entrées de boissons alcoolisées dans Paris. Il expose ses œuvres aux côtés des peintres impressionnistes bien que leur art soit différent (de par les thèmes abordés, la technique artistique et les intentions des artistes). Les peintures de Rousseau ne respectent pas les règles de perspective occidentale (notamment par leur utilisation de proportions irréalistes), et le résultat évoque un univers enfantin qui explique le terme "naïf" pour décrire ses œuvres. Ses inspirations sont populaires mais viennent aussi du spiritisme puisqu'il est persuadé que des esprits guident son pinceau. En 1891, il commence le thème des jungles qui occupent une place importante dans sa production. Lui qui n'a jamais quitté la France, il s'inspire du Jardin des Plantes et du Jardin d'Acclimatation de Paris pour réaliser ses œuvres dites exotiques. Ces jungles, d'abord très critiquées pour leur manque de réalisme et leur naïveté, seront plus tard reconnues comme des références notamment par son ami Guillaume Apollinaire.

LE MODULE PAS À PAS

● **Commencer par questionner les enfants sur leur connaissance des centres d'art qui existent et sur leur expérience de ces lieux :** où trouve-t-on des œuvres d'art ? Ces lieux sont-ils tous pareils ? Êtes-vous déjà entrés dans un musée ? Avez-vous visité un centre d'art numérique ? Pouvez-vous faire les mêmes choses dans les deux lieux ?

● 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. Si la plateforme ne s'ouvre pas depuis l'ordinateur de votre structure, vous pouvez la télécharger chez vous et la mettre sur une clé USB. En prolongement, vous pouvez proposer aux enfants de découvrir en intégralité la vidéo « Plongée dans les secrets des expositions immersives », que vous retrouverez sur la page web du programme "Art en immersion" (culture-enfance.org).

Étape 2

VISITE DE L'EXPOSITION NUMÉRIQUE IMMERSIVE

Exposition immersive « Monet : Créateur de l'impressionnisme » présentée aux Carrières des Lumières des Baux de Provence.
© Culturespaces / Vincent Pinson

Après avoir découvert l'artiste et son univers avec le groupe, il est temps de visiter le centre d'art numérique immersif. Une préparation en groupe sera utile avant de faire la visite, afin de voir dans quels états d'esprit sont les enfants, et de faciliter la formulation des ressentis après la visite. Pour cela, imprimer le document "Visite en échos" à retrouver sur la page web du programme "Art en immersion".

AVANT LA VISITE...

Expliquer aux enfants qu'ils ne vont pas voir une exposition classique mais qu'ils vont être immergés dans un espace où les images apparaîtront et bougeront sur les murs, le sol et toutes les surfaces. Expliquer que l'immersion au cœur des projections est impressionnante et qu'elle leur procurera des émotions. Rappeler que les œuvres seront accompagnées et sublimées par la musique. Poursuivre ce temps d'échange en distribuant aux enfants le tableau à remplir. L'accompagnant peut également lire à voix haute les phrases en indiquant les cases à colorier selon les ressentis (un peu, beaucoup, à la folie, pas du tout).

PENDANT LA VISITE...

Les enfants vont ressentir des émotions et des sensations très différentes. Nous vous recommandons de les répartir en petits groupes accompagnés 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, ou encore de danser... Le seul mot d'ordre est de profiter de cette riche expérience artistique !

APRÈS LA VISITE...

Après la visite du centre d'art numérique immersif, inviter les enfants à remplir le second tableau de la même façon que le premier. Ils pourront comparer les réponses selon les attentes en amont et la réalité en aval. Proposez leur de partager leurs émotions, sensations, idées et réactions, en gardant une trace de celles-ci.

.....
 Découvrez l'entretien de Nicolas Charlin, directeur artistique de l'exposition "Monet, créateur de l'impressionnisme", en page 22.

Étape 3

ATELIER CRÉATIF

NIVEAUX : 1, 2 et 3

Jardins d'eau

OBJECTIFS

- 1- Réaliser une production collective aboutie
- 2- Expérimenter de nouveaux médiums artistiques
- 3- Développer son imagination et sa créativité

MATÉRIEL

- ✓ Echarpes en soie
- ✓ Encres colorées, pastels gras, pinceaux, éponge, sel
- ✓ Planche A2 des *Nymphéas*, marquée de la pastille colorée bleue
- ✓ Feuilles A4

À AJOUTER

- ✓ Crayons de papier, ciseaux, scotch
- ✓ Protections pour la table (sacs poubelles ou nappes)
- ✓ Contenants (pot en verre)
- ✓ Papier essuie-tout

Cliquez sur le lien suivant et entrez dans la page programme de votre région pour accéder au tutoriel détaillé de l'atelier créatif :

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



LE MODULE PAS À PAS

● **ÉTAPE 1 :** Avant de commencer l'activité, découper ou faire découper aux enfants la planche A2 avec les reproductions des *Nymphéas*. Les positionner de différentes manières dans la salle pour appréhender l'aspect immersif des œuvres.

Sensibiliser les enfants aux variations de lumière, aux nuances de couleurs selon les différentes heures de la journée, aux reflets sur l'eau, à l'absence de perspective. Les amener à observer les tonalités et ce à quoi elles peuvent correspondre : les teintes bleues pour l'eau, les vertes pour la végétation, le blanc pour les fleurs, le jaune pour le soleil couchant...

Monet a créé un environnement qui englobe le spectateur, où il n'y a ni haut, ni bas et qui donne "l'illusion d'un tout sans fin" pour reprendre ses mots.

● **ÉTAPE 2 :** Découvrir plus en détail le motif obsessionnel de la fleur d'eau nymphéa. Regarder la photo imprimée ainsi que les œuvres. Imaginer le geste de Monet : les traits sont courts et épais. Ce n'est plus le dessin et le contour qui donnent la forme et le volume aux éléments, mais la juxtaposition de touches de couleurs...

● **ÉTAPE 3 :** Sur un papier A4, s'entraîner avec les craies grasses (sectionnées en 3 et partagées) à créer des éléments par touches juxtaposées plutôt que de colorier de manière continue son travail. Essayer de faire des fleurs, de la végétation (nymphéas, arbres, feuilles...) sur le papier.

● **ÉTAPE 4 :** Sur une grande table protégée (par une nappe ou un sac poubelle), installer les écharpes en soie bien à plat (attention aux plis) et scotcher les bords afin d'obtenir un support bien tendu. Il est possible d'utiliser de grandes feuilles blanches à mettre entre les écharpes et la protection de la table, cela permettra de mieux protéger et d'absorber l'eau plus facilement. Ces feuilles ressortiront colorées et pourront être utilisées à d'autres fins.

● **ÉTAPE 5 :** Les enfants sont installés autour de l'écharpe et invités à collaborer sur la composition. Face à face, ils créent à la craie des fleurs d'eau, des feuilles de saule pleureur, de la végétation, des nuages, le tout directement sur l'écharpe. La notion de ligne d'horizon disparaît, il n'y a plus de haut ni de bas...

● **ÉTAPE 6 :** Préparer les encres dans des petits contenants, les couleurs pures et intenses d'une part, puis créer des nuances de bleu plus ou moins claires en ajoutant de l'eau. Créer de nouvelles couleurs en mélangeant les encres.

● **ÉTAPE 7 :** Laisser les enfants humidifier un peu la soie avec l'éponge pour accélérer la diffusion de l'encre. Attention à ne pas trop l'humidifier pour un séchage plus rapide. Décider quelle zone de l'écharpe sera réservée aux nuances chaudes de coucher de soleil.

Au pinceau, les encres sont distillées sur la soie. Chaque goutte déposée se diffuse sur la soie en formant un cercle plus ou moins régulier. Prendre le temps entre chaque ajout d'observer la diffusion des encres. Celle-ci se fait de manière aléatoire sans jamais recouvrir les dessins réalisés avec les craies grasses. Arrêter d'ajouter de l'encre lorsque l'écharpe est bien mouillée, pour laisser du temps de séchage. Disperser du sel sur certaines zones de la soie fraîchement peinte et encore humide pour créer des effets de dégradés.

● **ÉTAPE 8 :** L'écharpe terminée, tamponner au papier essuie-tout pour retirer l'excès d'eau (sauf sur les réserves de sel). Une fois la soie sèche, retirer le sel.

● **ÉTAPE 9 :** Retirer le scotch, tendre l'écharpe, la secouer délicatement pour accélérer le séchage.

Ensuite, les enfants peuvent réfléchir ensemble et se mettre d'accord sur un titre pour cette œuvre collective en prenant en compte les couleurs, les dessins, les inspirations... En cas de temps restant, il est possible de réaliser les envols créatifs du kit pédagogique que vous n'avez pas eu l'occasion de réaliser plus tôt.

Une fois les écharpes sèches, les enfants peuvent s'y envelopper pour mieux tester l'immersion ou les disposer de différentes manières dans la salle.

Des visiteurs devant les nymphéas de Claude Monet, au musée de l'Orangerie à Paris. Copyright © 2025 Salvador Maniquiz/Shutterstock

FOCUS *Nymphéas*

« J'ai mis du temps à comprendre mes nymphéas... Je les cultivais sans songer à les peindre... (...) Et puis, tout d'un coup, j'ai eu la révélation des fêtes de mon étang. J'ai pris ma palette. » Claude Monet

Dans la série des *Nymphéas*, Monet représente les fleurs de son jardin et surtout de son plan d'eau. Les nymphéas sont une grande source d'inspiration, il réalise près de 300 toiles sur le sujet en 31 ans. L'origine du mot nymphéa vient de la mythologie antique qui attribue la naissance de la fleur à une nymphe qui mourut d'amour pour Hercule. C'est le terme scientifique désignant un nénuphar. Dans la plupart de ces tableaux décoratifs, le paysage ne montre que la surface de l'eau qui recouvre toute l'œuvre, avec les formes de nymphéas et le reflet des arbres, des nuages et du ciel. Monet produit également d'immenses toiles (entre 6 et 17 mètres de large pour 2 mètres de hauteur) sur ce thème qui sont exposées sur les murs de deux salles ovales au Musée de l'Orangerie. L'artiste a représenté ses nymphéas en fonction des moments de la journée, ce qui a impacté l'accrochage des œuvres dans le musée. Les tableaux représentant le soir sont ainsi exposés à l'ouest, où le soleil se couche. Cette installation offre une expérience sensitive, méditative et immersive au spectateur qui est entouré et absorbé par les œuvres. Monet a offert ces toiles à l'État français pour célébrer la victoire de la Première Guerre Mondiale, mais il ne les a pas vues exposées de son vivant car il est décédé peu de temps avant l'inauguration. L'artiste souhaitait que ses *Nymphéas* soient une retraite visuelle pour l'Homme après des temps troublés. Il y représente une nature poétique, douce, vide de toute présence humaine.



Étape 4

MINI-EXPOSITION



Exposition immersive "Monet : Impression, soleil levant" - prologue.
Crédit : Cutback/Culturespaces Studio

Le Salon des Refusés

Les productions des enfants ont été refusées par le Salon officiel, car ce sont des œuvres qui sortent de la norme académique... Il faut tout mettre en œuvre pour créer un bel événement. Pour cela, il faudra à la fois travailler la muséographie, les invitations, le discours et l'accueil ! Si la mission est accomplie, vous ouvrirez ainsi la voie de la créativité à tous les invités...

OBJECTIFS

- 1- Analyser sa pratique et celle de ses pairs
- 2- Mettre en œuvre un projet artistique complet
- 3- Valoriser les créations et les mettre en partage

FOCUS

Le Salon des Refusés

« *Devant vous un arbre, une maison, un champ ou quoi que ce soit. Pensez seulement à ceci : voici un petit carré de bleu, de rose, un ovale vert, une raie jaune et peignez exactement comme ils vous apparaissent.* » Claude Monet

Le Salon, créé au XVII^e siècle était le lieu principal d'exposition des artistes mais aussi l'endroit où l'État effectuait ses achats. Il était dirigé par les membres de l'Académie des Beaux-Arts qui dictaient les règles, le tableau historique (œuvre célébrant un événement historique majeur) y avait ainsi plus de valeur que les paysages par exemple. En 1863, Napoléon III, jugeant le refus de bon nombre d'œuvres par Le Salon trop sévère, instaura une exposition à côté du Salon, nommée le Salon des Refusés. Cela permit d'offrir une alternative et une chance d'être exposé pour les artistes. Les jurés du Salon des Refusés étaient plus favorables à accueillir des travaux indépendants du groupe impressionniste. Les artistes qui y exposèrent, dont Monet, très critiqués à leur époque, sont aujourd'hui considérés comme de très grands peintres. Parmi eux : Camille Pissarro, Edouard Manet et son célèbre tableau *Le Déjeuner sur l'herbe*, Henri Fantin-Latour et bien d'autres encore... Ce lieu d'exposition a permis un tournant dans l'histoire de l'art, favorisant l'émergence d'autres mouvements artistiques éloignés des règles de l'académisme.

ATELIER "EXPOSITION"

Pour l'exposition du Salon des Refusés, les organisateurs utilisent un catalogue présentant les œuvres exposées et les artistes. Vous pouvez faire de même en inscrivant le nom des participants à l'œuvre collective ainsi que les envois créatifs réalisés et que vous souhaitez exposer. Avant tout, il faut trouver un titre pour cette exposition collective ! Vous pourrez ensuite passer à l'accrochage.

MATÉRIEL :

- Papier blanc, feutres, stylos, moyens d'attaches (colle, agrafe, etc.)

L'ATELIER PAS À PAS :

- Demander aux enfants de réfléchir ensemble puis d'inscrire les informations suivantes sur un brouillon. Si vous avez réalisé les envois créatifs et que vous souhaitez les exposer, vous pouvez séparer les enfants en plusieurs groupes avec chacun la même tâche mais sur les différentes œuvres (un groupe par envoi créatif).

* Titre : pour le titre, vous pouvez vous inspirer des couleurs, de ce qui est représenté, de l'aspect novateur des impressionnistes, d'une idée marquante pour interpeller le public et vous éloigner des œuvres académiques...

* Date

* Auteurs

* Techniques

- Désigner deux secrétaires qui reprennent le travail de brouillon au propre sur deux feuilles A6.
- Former ensuite un catalogue avec un exemplaire de chaque feuille A6 (le second servira ensuite en tant que cartel).
- Expliquer ensuite aux enfants la notion de scénographie et d'accrochage. Déterminer les différents ensembles d'œuvres possibles. Vous pouvez choisir d'exposer les envois créatifs réalisés et les reproductions du kit en plus de l'œuvre collective de l'atelier "Jardins d'eau". Choisir le mode de présentation des œuvres et leur agencement dans l'espace : par thème ? par couleur ? par nombre ? Exposer les œuvres avec leur cartel en faisant participer dans la mesure du possible les enfants à l'accrochage.
- Préparer les enfants à parler de leurs œuvres à partir de tout le travail réalisé.

ATELIER "INVITATIONS"

Une exposition est faite pour un public, elle suppose donc une communication, ou au minimum des invitations !

MATÉRIEL :

- Papier blanc, feutres, stylos, etc.

L'ATELIER PAS À PAS :

- Sur une feuille, chaque enfant crée son invitation à destination de sa famille et/ou ses camarades. Parmi les éléments essentiels à inclure : le titre, le lieu, la date, l'heure, ainsi que ce qui les attend lors de cette visite ! Vous pouvez définir une même illustration au verso de l'invitation ou comme le Salon des Refusés, publier un article de presse. N'oubliez pas que votre exposition est unique en son genre... Un titre accrocheur et qui montre l'aspect inédit de votre exposition est donc nécessaire !

ATELIER "VERNISSAGE"

L'heure d'accueillir vos invités et de dévoiler vos œuvres approche ! Lors des expositions et vernissages il n'est pas rare de recevoir les visiteurs avec un banquet. On sait que Monet était friand de tartes aux pommes, voici donc la recette laissée par Marguerite, sa bonne cuisinière à Giverny, à vos fourneaux !

L'ATELIER PAS À PAS :

Une tarte aux pommes pour 6 personnes :

- Éplucher et couper en morceaux quatre grosses pommes.
- Les mettre dans une casserole à feu moyen avec un peu d'eau (un verre ou deux). Bien remuer pour faire de la compote. Quand les pommes commencent à ramollir, ajouter un sachet de sucre vanillé. Ajouter un peu d'eau si nécessaire.
- La compote est prête lorsque les pommes ne sont plus dures, ce n'est pas grave s'il reste des morceaux.
- Pendant que la compote cuit, éplucher deux pommes. Les couper en fines lamelles, elles serviront à être posées sur la compote.
- Préchauffer le four à 210°C, thermostat 7.
- Laisser refroidir la compote. Étaler la pâte brisée dans un moule à tarte, piquer le fond avec une fourchette.
- Verser la compote sur votre pâte et placer les lamelles en formant une spirale ou plusieurs cercles. Disposer des lamelles de beurre dessus.
- Mettre au four et laisser cuire pendant 30 minutes maximum. Surveiller la cuisson. Vous pouvez ajouter un peu de sucre vanillé sur la tarte au cours de la cuisson pour faire caraméliser la tarte.
- La tarte est prête à être dégustée lors de l'exposition avec les convives !

FOCUS

Entretien avec Nicolas Charlin,
Directeur Artistique de l'exposition immersive
"Monet : Créateur de l'Impressionnisme" de Culturespaces



Comment avez-vous conçu cette nouvelle création ?

Monet a commencé à peindre jeune et a poursuivi jusqu'à sa mort à l'âge de 86 ans. Il a donc été très prolifique et a eu le temps d'expérimenter, de perfectionner et de réinventer son style tout au long de sa carrière. Selon les dernières

estimations, on lui attribue la paternité de plus de 2000 oeuvres. Mon axe de travail trouve ses racines dans la longévité de l'artiste. Il a vécu à cheval entre le XIX^e et le XX^e siècle, une période de grands bouleversements technologiques et sociaux. L'idée était donc d'aborder Monet à travers son époque, comment elle influence son style, ses choix artistiques, sa production. Une fois cet axe clairement défini, cela a permis de resserrer le faisceau dans la sélection des oeuvres et de commencer à articuler un premier scénario.

Quelle facette de l'oeuvre de Monet avez-vous choisi de mettre en avant dans cette exposition ? Quelle a été la découverte ou l'élément clé qui a guidé votre démarche ?

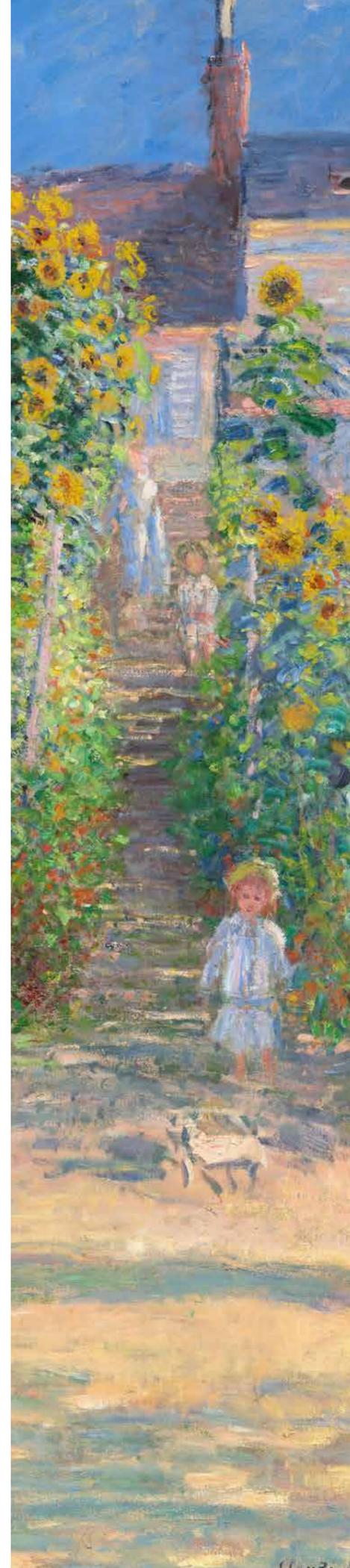
Son incroyable modernité. Monet était moderne pour son époque, bien sûr, mais il l'est toujours aujourd'hui. Il est fascinant de constater comment certaines productions graphiques contemporaines résonnent avec les oeuvres de Monet, peintes il y a parfois plus d'un siècle. En explorant la lumière, la couleur et l'instantanéité de l'impression, Monet a ouvert la voie à une nouvelle manière de percevoir et de représenter le monde, influençant ainsi durablement les générations suivantes. Il suffit de contempler les productions tardives de Monet, notamment ses célèbres séries de Nymphéas et de Pont japonais, où il tend vers une abstraction presque radicale, pour comprendre pourquoi il fut quasiment « redécouvert » dans les années 1950, à une époque où l'École abstraite new-yorkaise connaissait un essor fulgurant. Monet est un pont entre le naturalisme du début de l'impressionnisme et l'école contemporaine de l'abstraction la plus poussée.

Comment avez-vous travaillé avec les différentes équipes de création pour concevoir cette exposition ?

Ce projet a été le fruit d'un travail collaboratif et évolutif. Chaque membre des équipes impliquées a apporté sa pierre à l'édifice, et c'est cette complémentarité qui a permis sa réalisation. Le studio de création graphique Cutback a donné vie à mon récit tout en y ajoutant sa touche artistique. De son côté, le studio Start-Rec a enrichi la bande sonore, en apportant son expertise précieuse tout au long du processus de création. Enfin, le travail rigoureux des équipes d'iconographie qui ont permis de trouver les meilleurs visuels des oeuvres de Monet, auprès de multiples partenaires spécialisés et d'institutions. C'est aussi cela, la force des expositions immersives : pouvoir contempler, en un même lieu, des oeuvres dispersées dans le monde entier.

À titre personnel, quelle est la séquence qui vous touche le plus ?

Ce serait la séquence autour du chemin de fer. À travers ces oeuvres, Monet capture le dynamisme et la modernité de son époque, où le chemin de fer représentait bien plus qu'un simple moyen de transport. Il est difficile de s'imaginer aujourd'hui à quel point le développement du rail a été un bouleversement dans l'histoire : il a transformé les paysages, redessiné les villes, et surtout, rapproché les individus, les idées et les cultures. Monet a su immortaliser cet élan de progrès, en montrant le contraste entre la puissance industrielle de la locomotive et la beauté poétique de la vapeur, qui enveloppe la scène d'un voile presque onirique. C'est cet équilibre entre modernité et esthétisme que j'ai essayé de retransmettre dans cette séquence.



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

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](#)

Claude Monet, *Le jardin de l'artiste à Vétheuil*, 1881, huile sur toile, 151.5 x 121 cm, The National Gallery of Art, Washington DC. Crédit : courtesy of The National Gallery of Art, Washington



 **culture**
pour l'enfance


MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE
Liberté
Égalité
Fraternité




Mécénat
SERVIER
FONDS DE DOTATION

 **BASSINS**
LORDEAUX
DES LUMIÈRES

FONDATION
afnic
pour la culture numérique
 Sous le logo de
Fondation
de France

 **FONDATION**
GROUPE ADP

FONDATION
D'ENTREPRISE
AIRFRANCE


Fondation
d'Entreprise
Donner Pour Créer

fondation
free

Fondation
PR  **MAN**

 **culturespaces**
PARTAGER LA CULTURE

pébéo
fabricant de couleurs

 **FONDATION**
BANQUE POPULAIRE
RIVES DE PARIS

HUMANITÉS
DIGITAL
NUMÉRIQUE
UN PROJET DE LA FONDATION ST. PIERRE