



Catalogue

des offres jeune public

Catalogue jeune public

Musée des Beaux-Arts de Valenciennes

Ce catalogue a pour objectif de répertorier les offres jeune public du Musée des Beaux-Arts de Valenciennes, afin de faire profiter d'une offre culturelle riche et diversifiée les établissements scolaires, centres de loisirs, centres sociaux... ! Privilégiant tantôt l'approche pédagogique, tantôt l'approche ludique, ces propositions accompagnent le corps et l'esprit dans un apprentissage décomplexé de l'histoire de l'art.

COMMENT UTILISER CE GUIDE ?

Une fiche thématique est proposée pour chaque activité. Un tableau récapitulatif est disponible p. 6-7.

 Indique le public cible en termes de tranche d'âge. Bien sûr, vous faites ce que vous voulez : c'est vous qui connaissez le mieux vos jeunes !

 Indique la durée estimative de l'activité

 Indique la jauge maximale de l'activité. Vous avez aussi le droit d'être moins nombreux !

Pour tous !

Chaque activité s'adresse à tout groupe de jeunes : établissements scolaires de la maternelle au lycée, centres de loisirs, centres sociaux, associations...

Vos jeunes sont en situation de handicap ? Nos médiateurs sont sensibilisés aux différents types de handicap et peuvent vous accompagner dans l'adaptation de l'activité au plus près des jeunes que vous encadrez.

À la carte !

Contraignant, ce catalogue ? Certainement pas ! Ces offres sont autant d'exemples de ce que les médiateurs du Musée sont capables d'offrir... Mais chaque demande est l'occasion d'élaborer une nouvelle proposition, et le Musée vous accompagne dans la construction d'un projet à la carte, propre à vos objectifs pédagogiques.

Informations pratiques

Toutes les activités sont sur réservation préalable et après devis.

Contactez-nous :

03 27 22 57 20
museereservation@ville-valenciennes.fr
Le matériel est compris, sauf indication contraire.

Ça se passe où ?

En hors-les-murs ou au Musée ! Le Musée est actuellement fermé pour rénovation et nos médiateurs sont armés pour venir intervenir directement dans vos locaux : l'idéal est un rendez-vous dans vos espaces ! En fonction des impératifs des travaux, les espaces pédagogiques du Musée pourront rester accessibles : n'hésitez pas à nous signaler si vous préférez que les activités se déroulent au Musée.

On peut se préparer ?

Bien sûr ! Nos activités peuvent être autonomes ou s'inscrire dans un projet pédagogique. Vous pouvez nous contacter pour affiner votre projet.

Vous pouvez également puiser dans nos ressources en ligne :

- dossiers pédagogiques, livrets de visite et livrets pour enfants : <https://musee.valenciennes.fr/ressources/ressources-en-ligne>
- la base de données de nos collections : [https://webmuseo.com/ws/musenor/app/collection?vc=ePkH4LF7w1I9geon4tOFPtEJDa36NLI0QKtnTUwxKm388QQAI19AKQ\\$\\$](https://webmuseo.com/ws/musenor/app/collection?vc=ePkH4LF7w1I9geon4tOFPtEJDa36NLI0QKtnTUwxKm388QQAI19AKQ$$)



INFORMATIONS ACCESSIBLES

Activités jeune public

Ce document informe sur les activités.

Les activités sont :

- pour les jeunes
- les écoles
- les centres sociaux
- les associations

Les activités servent à apprendre l'**histoire de l'art**.

L'histoire de l'art
c'est pour comprendre les œuvres des artistes.

Les activités sont écrites dans un tableau.

Les activités sont expliquées dans les fiches.

Il y a :

- 🕒 l'âge pour participer
- 🕒 la durée de l'activité
- 👥 le nombre de personnes qui participent

Activité	Âge ciblé	Durée	Jauge max	Format	Page
DÉCOUVRIR LE MUSÉE, L'ART ET L'HISTOIRE DE L'ART					
Watteau & l'eau	9 mois-4 ans	2h	12	Atelier plastique	8
Introduction à la composition & l'abstraction	3-18 ans	2h	30	Atelier plastique	9
Couleurs	3-18 ans	2h	30	Atelier plastique	10
Modelage et sculpture	4-12 ans	2h	30	Atelier plastique	11
Bande dessinée	8-18 ans	2h	30	Atelier plastique	12
RESSENTIR L'ART					
La fête à la grimace !	3-12 ans	2h	30	Visite / atelier physique	13
Pas de danse	8-18 ans	2h	30	Atelier physique	14
YogArt	6-18 ans	2h	30	Atelier physique	15
Sieste sonore au Musée	3-15 ans	1h	15	Atelier physique	16
L'artiste dans la société					
Rose pour les garçons, bleu pour les filles ?	6-18 ans	2h	30	Visite / atelier plastique	17
Melting pot !	3-18 ans	2h	30	Visite / atelier plastique	18
La Liberté guidant l'art	11-18 ans	10/30	30	Visite thématique	19
Images de soi et des autres					
Portraits	3-18 ans	2h	30	Atelier plastique	20
On se tire le portrait !	11-15 ans	1h	30	Visite / atelier plastique	21
De l'autoportrait au selfie	6-18 ans	2h	30	Visite / atelier plastique	22

Tous les jeunes peuvent faire ces activités.

Un médiateur accompagne les jeunes en situation de handicap.

- Un **médiateur** c'est une personne.
- Cette personne peut m'aider à comprendre.
- Cette personne peut m'accompagner dans le Musée.

Pour **réserver** ma place ou si j'ai des **questions**,

je contacte le Musée :

- au 03 27 22 57 20
- par internet :
museereservation@ville-valenciennes.fr

J'ai le choix :

- je peux faire mes activités au Musée
- le Musée vient dans mon établissement

Je peux aller au Musée :

- seul
- en groupe

Je peux aller :

- dans la salle d'expositions
- dans la salle d'activités

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES ACTIVITÉS

Activité	Âge ciblé	Durée	Jauge max	Format	Page
DÉCOUVRIR LE MUSÉE, L'ART ET L'HISTOIRE DE L'ART					
Watteau & l'eau	9 mois-4 ans	2h	12	Atelier plastique	8
Introduction à la composition & l'abstraction	3-18 ans	2h	30	Atelier plastique	9
Couleurs	3-18 ans	2h	30	Atelier plastique	10
Modelage & sculpture	4-12 ans	2h	30	Atelier plastique	11
Bande dessinée	8-18 ans	2h	30	Atelier plastique	12
RESSENTIR L'ART					
La fête à la grimace !	3-12 ans	2h	30	Visite / atelier physique	13
Pas de danse	8-18 ans	2h	30	Atelier physique	14
Yog'Art	6-18 ans	2h	30	Atelier physique	15
Sieste sonore au Musée	3-15 ans	1h	15	Atelier physique	16
L'ARTISTE DANS LA SOCIÉTÉ					
Rose pour les garçons, bleu pour les filles ?	6-18 ans	2h	30	Visite / atelier plastique	17
Melting pot !	3-18 ans	2h	30	Visite / atelier plastique	18
La Liberté guidant l'art	11-18 ans	1h30	30	Visite thématique	19
IMAGES DE SOI ET DES AUTRES					
Portraits	3-18 ans	2h	30	Atelier plastique	20
On se tire le portrait ! De l'autportrait au selfie	11-15 ans	1h	30	Visite / atelier plastique	21
L'art au corps	6-18 ans	2h	30	Visite / atelier plastique	22
Les rois du monde : représentations du pouvoir	10-18 ans	2h	30	Visite thématique	23
HISTOIRES D'OBJETS					
Trompe-l'œil	6-18 ans	2h	30	Visite / atelier plastique	24
Tout est vanité	15-18 ans	1h	30	Visite thématique	25
Zoom sur une œuvre !	6-12 ans	1h	30	Visite thématique	26

Activité	Âge ciblé	Durée	Jauge max	Format	Page
LA RECONNAISSANCE DU VENTRE : ART & ALIMENTATION					
Modelage autour de la table et du repas	4-12 ans	2h	30	Atelier plastique	27
À table ! Nature morte et alimentation	3-15 ans	2h	30	Atelier plastique	28
Gourmandises	6-18 ans	1h30	15	Visite thématique	29
Place du marché ! Visite urbaine autour de l'alimentation	8-18 ans	2h	30	Visite en extérieur	30
L'ARTISTE ET LE SCIENTIFIQUE					
Le bestiaire du Musée	3-8 ans	2h	30	Atelier plastique	31
Végétal : de l'observation scientifique à la représentation artistique	6-12 ans	2h	30	Atelier plastique	32
Paysage / recyclage	8-18 ans	2h	30	Atelier plastique	33
La carte & le territoire	6-15 ans	2h	30	Atelier plastique	34
Changement de perspective !	13-18 ans	2h	30	Visite thématique	35
Journal de bord historique	14-18 ans	2h	30	Atelier d'écriture	36
RETOUR À L'ANTIQUE					
Mon Musée, ce héros !	8-14 ans	2h	30	Visite-jeu	37
Antonius & Antonia	6-15 ans	2h	30	Visite thématique	38
Art et littérature gréco-romaine	12-18 ans	2h	30	Visite thématique	39
En scène !	12-18 ans	2h	30	Visite / atelier physique et d'écriture	40
UNE BALADE POUR Y VOIR CLAIR ?					
Du Jardin Jacques Chirac au Musée	5-18 ans	2h	30	Visite en extérieur	41
Du boulevard Watteau au jardin de la Rhônelle	5-18 ans	2h	30	Visite en extérieur	42
Sur les pas de Carpeaux	5-18 ans	2h	30	Visite en extérieur	43
LE MUSÉE, UN LIEU PROFESSIONNEL					
Let's talk about art !	6-18 ans	2h	30	Atelier d'expression	44
Je travaille au Musée !	15-18 ans	2h	30	Découverte des métiers patrimoniaux	45

de 9 mois
à 4 ans



Watteau & l'eau

Cet atelier propose aux tout-petits d'entrer dans une œuvre du Musée, *La Chute d'eau* d'Antoine Watteau, par une approche sensorielle. Manipuler, oser avancer et toucher, prendre, soulever, partager : autant de manière de s'éveiller à l'art par le toucher !

L'activité propose ainsi une approche plastique du thème de l'eau par diverses techniques : découverte du frottage, de l'effet du sel sur l'encre à dessiner, de la peinture sur le papier bulle...

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 1

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

de 3 ans
à 18 ans



Introduction à la composition & l'abstraction

Possibilité d'indiquer la technique souhaitée (dessin, sculpture, peinture).

Sous la forme d'un éveil aux arts plastiques pour les plus jeunes, et d'une introduction à l'abstraction pour les plus grands, cet atelier propose une entrée dans les œuvres par la composition. Comment est construit un tableau ? Quelles sont ses lignes de force ? Qu'est-ce que la perspective ? Comment assembler formes, lignes, couleurs ? Faut-il distinguer figuratif et abstraction ?

Pour les petits, l'atelier permet de se familiariser avec différents genres (portrait, paysage, nature morte) grâce à l'exploration de diverses techniques (dessin, sculpture, peinture). Pour les plus grands (dès 6 ans), l'atelier consiste en une approche de la composition abstraite (dessin, peinture, collage).

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 1

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Cycle 2

Arts plastiques : expérimenter, produire, créer • La représentation du monde

Cycle 3

Arts plastiques : expérimenter, produire, créer • La représentation plastique et les dispositifs de présentation • Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

Histoire des arts : identifier, analyser, situer

Cycle 4

Arts plastiques : la représentation ; les images, la réalité et la fiction

Histoire des arts : décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté • De la Belle Époque aux « années folles » : l'ère des avant-gardes



Couleurs

Possibilité d'indiquer la technique souhaitée (peinture, pastel gras et sec, collage)
Prévoir une tenue adaptée à l'atelier

Cet atelier propose un parcours transversal pour découvrir la place essentielle de la couleur dans la peinture, du baroque au XX^e siècle, en observant les choix et l'utilisation qu'en font les peintres. La découverte se poursuit par la familiarisation avec une technique au choix : peinture, pastels gras et secs, collage, etc.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 1

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Cycle 2

Arts plastiques : expérimenter, produire, créer • La narration et le témoignage par les images

Cycle 3

Arts plastiques : expérimenter, produire, créer • La matérialité de la production plastique

Histoire des arts : identifier, analyser, situer

Cycle 4

Arts plastiques : la représentation ; les images, la réalité et la fiction

Histoire des arts : décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté



Modelage & sculpture

Prévoir une tenue adaptée à l'atelier

Apporter des boîtes en carton pour récupérer les réalisations à l'issue de l'atelier

La sculpture occupe une place de choix au Musée des Beaux-Arts de Valenciennes, notamment par la riche collection d'œuvres du sculpteur Jean-Baptiste Carpeaux. Celle-ci permet de présenter la genèse d'une œuvre, depuis les premières esquisses jusqu'à la maquette définitive.

À partir d'une introduction aux étapes de création d'une sculpture, depuis les matériaux utilisés jusqu'aux différentes techniques (modelage, moulage, bronze, taille directe), une initiation à la sculpture par l'entrée du modelage est proposée.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 1

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Cycle 2

Arts plastiques : expérimenter, produire, créer • Mettre en œuvre un projet artistique • La représentation du monde

Cycle 3

Arts plastiques : expérimenter, produire, créer • Mettre en œuvre un projet artistique • Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

Histoire des arts : identifier, analyser, situer

Bande dessinée

Une série d'ateliers pour apprendre pas à pas les dessous du 9^e art, depuis l'invention de l'histoire et des personnages, jusqu'à la création du décor et des accessoires... Vous n'échapperez pas au travail sur la personnalité des personnages (character design), ni au story-board !



CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 2

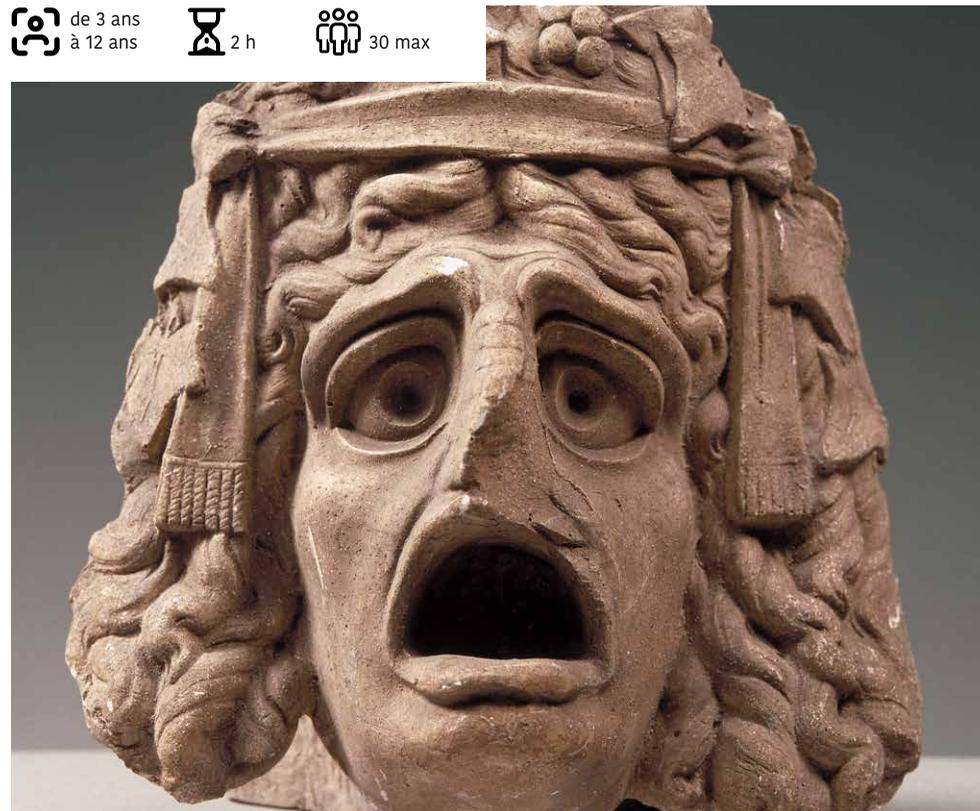
Arts plastiques : la narration et le témoignage par les images

Cycle 3

Arts plastiques : la matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

Cycle 4

Arts plastiques : la représentation ; les images, la réalité et la fiction



La fête à la grimace !

Cette activité invite à travailler sur l'expression des émotions à partir des œuvres du Musée : l'histoire du portrait montre une évolution des expressions depuis le masque neutre des portraits anciens jusqu'à une expressivité plus

grande dans les œuvres récentes. À travers une pratique théâtrale consistant à entrer dans la peau des figures représentées, les jeunes sont invités à prendre conscience de leurs émotions et à mieux maîtriser la manière de les exprimer.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 1

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Cycles 2-3-4 :

Enseignement civique et moral : expression, identification, mise en mots et discussion des émotions et des sentiments

Arts plastiques : s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs • L'expression des émotions



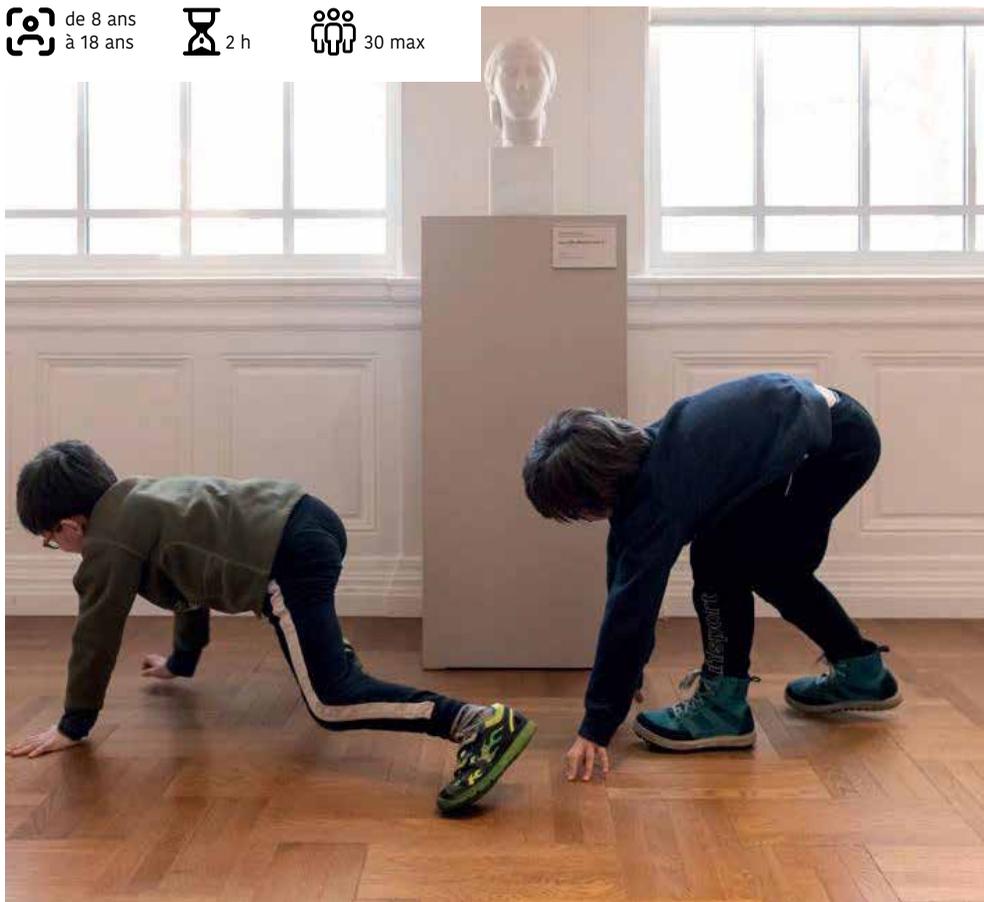
de 8 ans
à 18 ans



2 h



30 max



Pas de danse

Prévoir une tenue adaptée avec des chaussettes non glissantes

Comment faire bouger les œuvres sans les toucher ? Cet atelier invite chacun à éprouver des notions d'équilibre et de mouvement à partir de son propre corps, permettant ainsi une nouvelle approche des œuvres. De Rubens à La Danse de Carpeaux et jusqu'à une période contemporaine, ce parcours traverse les époques et tisse des liens entre les arts plastiques et l'histoire de la danse.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycles 3-4 :

Enseignement civique et moral :
expression, identification, mise en mots et discussion des émotions et des sentiments

EPS : développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps

Lycée

EPS : engager les élèves dans un processus de création artistique



de 6 ans
à 18 ans



2 h



30 max

Yog'Art

*Prévoir une tenue appropriée avec chaussettes non glissantes
Indiquer lors de la réservation le thème choisi parmi les 3 proposés*

Cette activité invite les participants à poser un regard nouveau sur les collections. Pratiquée face à l'œuvre, la posture de yoga permet d'explorer la peinture ou la sculpture grâce à une approche sensorielle et sensitive différente ; une manière de suspendre le temps...

Trois thèmes sont proposés : végétal, animal, l'homme et la mer.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycles 2-3-4 :

Éducation physique et sportive :
développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps



Sieste sonore au Musée

Prévoir une salle vide pour installer les jeunes au sol

Cette expérience immersive au sein des œuvres, dans la mouvance du « slow art », permet de découvrir les œuvres du Musée à travers un voyage intérieur en sollicitant d'autres sens. Au son de différents instruments (bâtons de pluie, tambour de l'océan, etc.), le guide-conteur vous invite à un instant de relaxation... Un véritable moment suspendu.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 1

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Cycle 2

Education musicale : écouter, comparer • Explorer et imaginer

Cycle 3

Education musicale : explorer, imaginer et créer



Rose pour les garçons, bleu pour les filles ?

Portraits, costumes et égalité filles-garçons

L'activité peut être liée à une sensibilisation au recyclage dans les établissements scolaires : récupération de matériaux de recyclage (journaux, papiers, tapisserie, tissus...) pour une création plastique

À partir d'une observation attentive de portraits d'hommes et de femmes et de leurs costumes respectifs, une réflexion est proposée autour de l'identité hommes-femmes à travers les codes vestimentaires, ce qu'ils disent de la place des uns et des

autres dans la société et d'une répartition genrée des rôles. Ces codes pourront être inversés pour mieux interroger l'identité genrée... et travailler aussi bien sur le charivari médiéval que sur le carnaval contemporain !

Cette activité peut être proposée sous la forme d'une initiation thématique par une observation attentive des œuvres ou sous la forme d'un atelier de pratique plastique.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 2

Histoire des arts : identifier, analyser, situer

Cycles 3-4

Histoire : Se repérer dans le temps

Cycle 4

Arts plastiques : la représentation

Histoire des arts : associer une œuvre à une époque et une civilisation • Proposer une analyse critique simple et une interprétation

Histoire : État, société et modes de vie (XIII^e-XVIII^e siècle) • Société, culture et politique dans la France du XIX^e siècle.

Lycée

Enseignement moral et civique : la liberté, les libertés

Histoire : dynamiques et ruptures dans les sociétés des XVII^e et XVIII^e siècles.

SES : comment devenons-nous des acteurs sociaux ?





Melting pot !

Cette activité propose une sensibilisation à la diversité des types physiques par une approche esthétique et artistique fondée sur les œuvres du Musée. La diversité culturelle est également abordée par le prisme de la variété des motifs présents dans les accessoires ou la décoration et

Possibilité d'indiquer la technique souhaitée si format atelier

invite ainsi à une observation attentive des détails dans les œuvres. Cette activité peut être proposée sous la forme d'une initiation thématique par une observation attentive des œuvres ou sous la forme d'un atelier de pratique plastique.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycles 3-4

Histoire : se repérer dans le temps

Cycle 4

Histoire des arts : associer une œuvre à une époque et une civilisation •

Proposer une analyse critique simple et une interprétation • L'art au temps des Lumières et des révolutions (1750-1850)

Histoire : transformations de l'Europe et ouverture sur le monde aux XVI^e et XVII^e siècles. • Le XVIII^e siècle. Expansions,

Lumières et révolutions • L'Europe et le monde au XIX^e siècle.

Lycée

Enseignement moral et civique : la liberté, les libertés

Histoire-géo : dynamiques et ruptures dans les sociétés des XVII^e et XVIII^e siècles. • La Troisième République avant 1914 : un régime politique, un empire colonial

SES : Comment devenons-nous des acteurs sociaux ?

La Liberté guidant l'art

La liberté est une valeur fondamentale de l'être humain, de la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen et de la devise nationale. En art, cette valeur prend des aspects multiples : on questionne la liberté de l'artiste face à son art, sa liberté de création. Mais selon les siècles, l'idée de liberté est un concept fort auquel l'artiste

donne forme de différentes manières. Cette activité a pour objectif de soulever ce questionnement essentiel à travers les œuvres du Musée. Selon quatre axes, la religion, la société, la politique et la création, les multiples facettes de la liberté dans l'art seront évoquées.



CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 3

Histoire : le temps de la Révolution et de l'Empire - Le temps de la République

Cycle 4

Histoire des arts : proposer une analyse critique simple et une interprétation • État, société et modes de vie (XIII^e-XVIII^e siècles). • L'art au temps des Lumières et des révolutions (1750-1850)

Histoire : le XVIII^e siècle. Expansions, Lumières et révolutions • L'Europe et le monde au XIX^e siècle. • Société, culture et politique dans la France du XIX^e siècle.

Lycée

Enseignement moral et civique :

la liberté, les libertés • La démocratie
Histoire : dynamiques et ruptures dans les sociétés des XVII^e et XVIII^e siècles.
• L'Europe face aux révolutions

Portraits

Possibilité d'indiquer la technique souhaitée

En partant d'une observation des portraits individuels ou collectifs, cet atelier propose de découvrir des représentations officielles ou plus intimes et ce que le peintre ou le sculpteur traduisent de la personnalité du sujet à l'aide des codes de représentation, du choix du cadrage et de la mise en scène du modèle. L'activité se poursuit par une réalisation plastique, avec technique au choix : dessin, peinture, collage, pastel, fusain, modelage, etc.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 1

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Cycle 2

Arts plastiques : l'expression des émotions • La narration et le témoignage par les images

Cycle 3

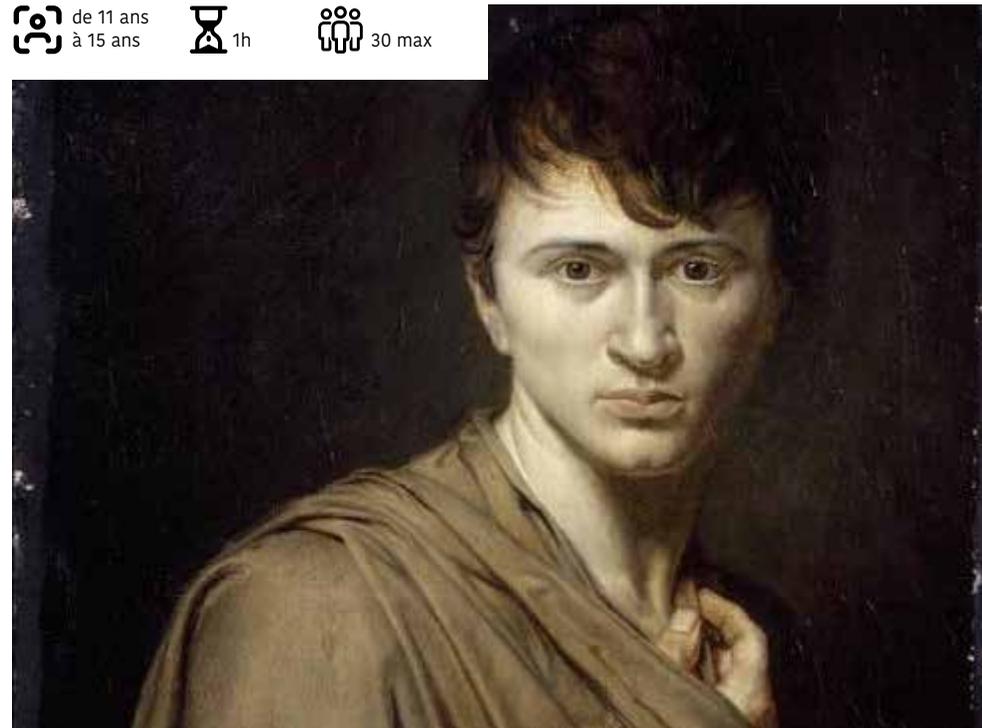
Arts plastiques : expérimenter, produire, créer • S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs

Histoire des arts : identifier, analyser, situer

Cycle 4

Arts plastiques : La représentation ; les images, la réalité et la fiction

Histoire des arts : décrire une œuvre d'art • Associer une œuvre à une époque et une civilisation • Proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre



On se tire le portrait ! De l'autoportrait au selfie

Le Musée ne fournit pas d'appareils photo

À travers une présentation de portraits et autoportraits issus de nos collections, les jeunes découvriront comment l'artiste se représente et représente l'autre au fil du temps. Du portrait officiel au portrait intimiste, il n'y a qu'un pas entre le discours d'une œuvre et celui d'une biographie ou d'une autobiographie, car le portrait raconte qui l'on est, à condition de savoir le décrypter.

La photographie représente dans cette histoire un tournant majeur, et l'activité peut être prolongée par une sensibilisation à la technique photographique – car le

selfie n'est pas qu'une mode ou un acte sans importance, mais également une mise en scène, si ce n'est un acte artistique...

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 4

Arts plastiques : la représentation
Histoire des arts : Le sacre de l'artiste (XIV^e-début XVII^e siècle.) - État, société et modes de vie (XIII^e-XVIII^e siècle.)

Lycée

Français : Le roman et le récit du Moyen Âge au XXI^e siècle



L'art au corps

Matériel à prévoir : crayons gris gras 2B, Bic, feutre noir, règle, gomme

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 2

Arts plastiques : la représentation du monde • L'expression des émotions

Cycle 3

Arts plastiques : établir une relation avec la pratique des artistes

Histoire des arts : dégager d'une œuvre d'art ses principales caractéristiques techniques et formelles

Cycle 4-lycée

SVT : le corps humain et la santé

À travers la pratique du dessin académique, du dessin anatomique, la différence entre l'esquisse et l'œuvre définitive, le corps se dessine et se représente sous divers aspects...

Deux formats sont proposés pour explorer la centralité du corps, de l'anatomie et du nu chez les artistes. Le format atelier propose une approche de la représentation du corps par le dessin. À partir de documents photographiques de la sculpture Ugolin et ses enfants de Jean-Baptiste Carpeaux, chacun découvre la possibilité de voir la sculpture sous divers angles. Le format visite s'attache à l'évolution de la représentation du corps et des canons de beauté : comment représente-t-on le corps au cours du temps ? Celui de l'homme, celui de la femme ? Nu, vêtu ?

Les rois du monde : représentations du pouvoir

Cette activité invite à décrypter les représentations du pouvoir en donnant les clés de compréhension pour analyser les œuvres : par quels moyens (accessoires, attitudes, costumes) les artistes ont-ils donné au public le sentiment du pouvoir et le respect qui lui est dû ? Que signifient la tiare pontificale, la mitre et la crosse de l'évêque, la couronne, le sceptre, le trône, le riche costume, l'abondance de bijoux, l'attitude debout ou assise ?

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 3

Histoire des arts : identifier, analyser, situer

Histoire : Se repérer dans le temps • Le temps des rois

Cycle 4

Histoire des arts : décrire une œuvre d'art • Associer une œuvre à une époque et une civilisation • Proposer une analyse critique simple et une interprétation • État, société et modes de vie (XIII^e-XVIII^e siècles.) • L'art au temps des Lumières et des révolutions (1750-1850)

Histoire : Société, Église et pouvoir politique dans l'occident féodal (XI^e-XV^e siècles.) • Transformations de l'Europe et ouverture sur le monde aux XVI^e et XVII^e siècles. • Le XVIII^e siècle. Expansions, Lumières et révolutions

Lycée

Histoire : L'Europe face aux révolutions

SES : Comment s'organise la vie politique ?



Trompe-l'œil

Matériel à prévoir : crayon gris, crayon de couleur, gommages, feutres, règle, équerre, compas, ciseaux, colle en bâton

À partir du tableau Les attributs du peintre de Cornelius Gysbrecht, cet atelier propose une découverte ludique de la technique du trompe-l'œil. Une occasion pour découvrir la ressemblance et l'illusion du relief, l'usage et la symbolique des objets (la vanité), le tableau dans le tableau, la composition. L'atelier propose de combiner les objets familiers du peintre avec les outils de l'écolier, collégien ou lycéen.



CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 2

Arts plastiques : la représentation du monde

Questionner le monde : les objets techniques

Cycle 3

Arts plastiques : les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace • La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

Histoire des arts : dégager d'une œuvre d'art ses principales caractéristiques techniques et formelles

Cycle 4

Arts plastiques : la matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

Histoire des arts : décrire une œuvre d'art



Tout est vanité

À travers une présentation de natures mortes et de vanités des collections, les jeunes découvrent comment l'artiste s'est intéressé aux notions de vie, de mort, de temps qui passe à travers l'histoire de l'art. Une attention particulière est portée aux objets afin de différencier la vanité de la

nature morte et d'analyser la symbolique des objets : bougie crâne, fleurs, fruits, etc. Les représentations picturales pourront être croisées avec la présence de ces thèmes dans les textes littéraires et philosophiques.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 4

Histoire des arts : décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté

Lycée

Philosophie : le temps



de 6 ans
à 12 ans



1h



30 max



Zoom sur une œuvre !

Cette activité propose de découvrir une œuvre emblématique du Musée en favorisant une approche ludique et interactive de l'histoire de l'art, au travers de parties et détails qui la composent,

afin de susciter l'envie, d'éveiller la curiosité et d'amener les élèves, par l'observation, à émettre des hypothèses et à échanger en vue de faciliter la compréhension globale de l'œuvre.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycles 2-3

Histoire des arts : identifier, analyser, situer

Cycle 4

Histoire des arts : décrire une œuvre d'art • Associer une œuvre à une époque et une civilisation • Proposer une analyse critique simple et une interprétation



de 4 ans
à 12 ans



2h



30 max

Modelage autour de la table & du repas

*Apporter des boîtes en carton pour récupérer les réalisations à l'issue de l'atelier
Prévoir une tenue adaptée à l'atelier*

La terre cuite côtoie de près les aliments, dès l'antiquité : pots, pichets, plats, écuelles... Cet atelier propose de s'initier à la technique du modelage autour du thème de l'alimentation et de créer ainsi son propre contenant.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 1

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Cycle 2

Arts plastiques : expérimenter, produire, créer • Mettre en œuvre un projet artistique • La représentation du monde

Cycle 3

Arts plastiques : expérimenter, produire, créer • Mettre en œuvre un projet artistique • Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace
Histoire des arts : identifier, analyser, situer





de 3 ans
à 15 ans



2h



30 max

À table ! Nature morte et alimentation

Cet atelier autour de la table et du repas commence par un parcours chronologique au sein des collections permanentes en partant de la crypte archéologique et en abordant différentes œuvres sur cette thématique. Un atelier de pratique plastique (dessin, peinture, craie grasse, fusain, etc.) permettra d'explorer la question de l'alimentation par une familiarisation avec le genre de la nature morte.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 1

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques • Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Cycle 2

Arts plastiques : La représentation du monde

Histoire des arts : dégager d'une œuvre d'art ses principales caractéristiques techniques et formelles

Cycle 3

Arts plastiques : la représentation plastique et les dispositifs de présentation

Cycle 4

Histoire des arts : décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté



de 6 ans
à 18 ans



1h30



15 max



Gourmandises

La consommation d'aliments se fait entièrement sous la responsabilité de l'encadrant du groupe. Le Musée peut fournir la liste des aliments qui seront goûtés mais décline toute responsabilité en cas d'allergie ou autre problème de santé

S'il existe les « arts de la table », la table et les mets occupent une place de choix dans les œuvres. L'art met spontanément en éveil le sens visuel, mais les artistes ont souvent sollicité notre intérêt pour les différents sens, dont celui du goût. Cette activité propose de visiter « du bout de la langue » les œuvres du Musée. En mettant en rapport les œuvres des collections et différents ingrédients plus ou moins exotiques, il s'agit d'opérer une synesthésie des sens pour « entrer » dans l'œuvre différemment.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycles 2-3

Histoire des arts : identifier, analyser, situer

Cycle 4

Histoire des arts : décrire une œuvre d'art • Associer une œuvre à une époque et une civilisation • Proposer une analyse critique simple et une interprétation



de 8 ans
à 18 ans



2h



30 max



Place du marché ! Visite urbaine autour de l'alimentation

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 3

Histoire : se repérer dans le temps

Cycle 4

Histoire : société, Église et pouvoir politique dans l'occident féodal (XI^e-XV^e siècles)

Géo : dynamiques territoriales de la France contemporaine

Prévoir une tenue appropriée à la météo

Au départ du Musée, votre guide vous invite à une exploration curieuse et alléchante des lieux et des œuvres liés à l'alimentation à travers l'histoire de la Ville, depuis l'ancien portus médiéval jusqu'aux marchés et auberges d'aujourd'hui.



de 3 ans
à 8 ans



2h



30 max

Le bestiaire du Musée

Cet atelier, carnet de croquis en main, invite à découvrir les animaux peints ou sculptés de la collection. Ceux-ci appartiennent au monde de la nature, de la mythologie, de l'imaginaire, du sacré... Ils sollicitent le sens de l'observation des enfants et développent les capacités d'imagination à travers les histoires racontées.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 1

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques • Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Cycle 2

Arts plastiques : la représentation du monde
Questionner le monde : questionner le monde du vivant, de la matière et des objets



Végétal : de l'observation scientifique à la représentation artistique

Possibilité de préparer le travail en amont par la collecte de graines et la constitution d'une « grainothèque »

Qu'est-ce qu'une graine ? Qu'est-ce que la germination ? Comment voyagent les graines ? Des questions qui ne sont pas seulement celles du botaniste ou du biologiste...

La séance se développe autour de deux moments : l'observation par le dessin et la création d'un volume. Les élèves affinent leur observation de la graine et dessinent des graines de différentes tailles, couleurs, formes, matières et textures... Ensuite, les élèves imaginent, inventent, créent une sculpture de graine magique à partir de leurs recherches dessinées et annotées ! De quoi présenter ensuite toute la récolte du groupe...

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 2

Arts plastiques : la représentation du monde

Questionner le monde : comment reconnaître le monde vivant ?

Cycle 3

Arts plastiques : les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

Sciences et technologie : le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent

Cycle 4

SVT : le vivant et son évolution



Paysage & recyclage

Chaque participant(e) est invité(e) à apporter un vieux livre ou un gros catalogue publicitaire à recycler

À partir d'une sensibilisation au genre du paysage et à ses représentations, du paysage sauvage au paysage anthropisé, cette activité invite à une réflexion sur l'environnement et le développement durable. Les participants sont invités à donner une seconde vie à un vieux livre ou à un gros catalogue publicitaire afin de créer leur propre paysage : forêt, paysage urbain, jardin public, marine, paysage d'ailleurs... Le livre devient support en volume, un dessin-objet représentant un paysage idéal - ou non - permettant une revalorisation créative des déchets.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 3

Arts plastiques : Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

- La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

Sciences et technologie : adopter un comportement éthique et responsable

Cycle 4

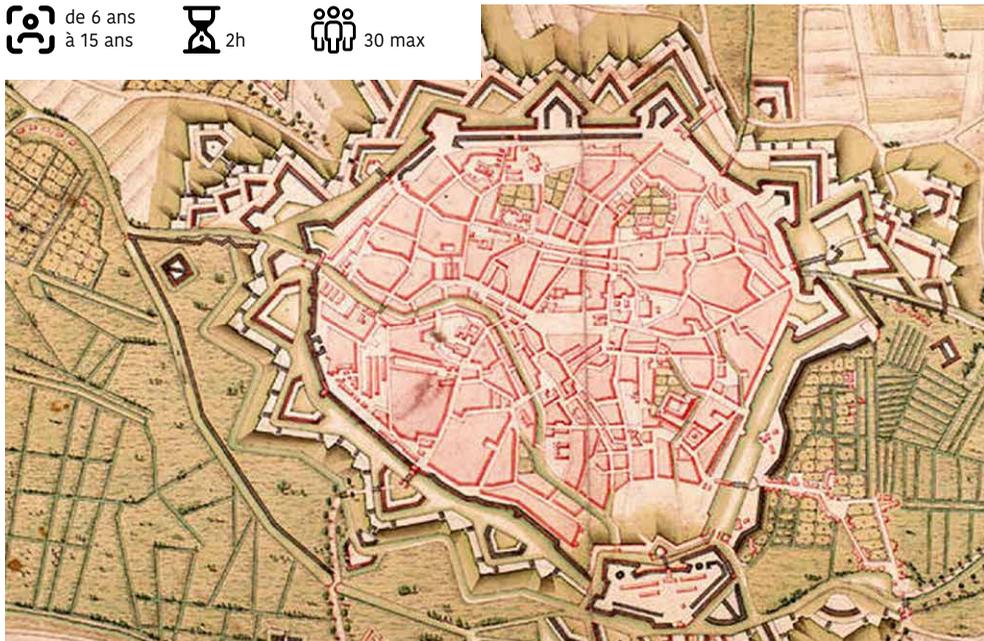
Arts plastiques : la matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

SVT : la planète Terre, l'environnement et l'action humaine

Lycée

Géographie : sociétés et environnements : des équilibres fragiles

SVT : enjeux contemporains de la planète



La carte & le territoire

Est-ce qu'une carte donne à voir un paysage ? Est-ce qu'un plan suffit à suggérer une atmosphère ? Une carte est-elle objective ? Ou bien correspond-elle à une certaine vision du monde ? C'est en partant de cette série d'interrogations que cette activité propose une géographisation artistique de l'imaginaire autour de la ville de Valenciennes.

Après s'être familiarisés avec la lecture de cartes de différentes époques, les jeunes remontent le temps et découvrent l'évolution du territoire de la ville de Valenciennes. Ils imaginent ensuite le plan de leur ville imaginaire et dessinent une carte fantaisiste (technique mixte : crayon de couleur, aquarelle).

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 2

Arts plastiques : la représentation du monde

Questionner le monde : explorer les organisations du monde

Cycle 3

Arts plastiques : la représentation plastique et les dispositifs de présentation

Histoire-géo : pratiquer différents langages en histoire et en géographie

Sciences et technologie : Concevoir, créer, réaliser • Pratiquer des langages

Cycle 4

Histoire : transformations de l'Europe et ouverture sur le monde aux XVI^e et XVII^e siècles. Le XVIII^e siècle. Expansions, Lumières et révolutions • L'Europe et le monde au XIX^e siècle.

Changement de perspective ! Arts & mathématiques

Cet atelier vous propose une approche variée sur la manière dont la géométrie, l'espace, l'architecture pénètrent dans la peinture et comment la sculpture joue sur les volumes et la profondeur. Par quels moyens le peintre nous fait-il rentrer dans son tableau ? Comment nous donne-t-il la sensation de volume et de toucher à partir d'une œuvre en deux dimensions ? De quelle manière le sculpteur joue-t-il sur le volume donné à son œuvre ? Qu'est-ce que le « nombre d'or » ?

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 4

Arts plastiques : l'œuvre, l'espace

Maths : espace et géométrie

Lycée

Histoire : XV^e-XVI^e siècles. : un nouveau rapport au monde, un temps de mutation intellectuelle

Maths : géométrie



Journal de bord historique

Vous êtes-vous déjà rêvé dans la peau d'un personnage historique pour savoir ce que vous auriez pensé et fait à sa place ? Cet atelier vous propose d'entrer dans la tête d'un artiste et d'imaginer la rédaction de son journal intime ou carnet de bord.

Deux options s'offrent aux participants : incarner le peintre Hubert Robert et l'accompagner dans sa découverte de Rome dans les années 1760 ; ou devenir le sculpteur Jean-Baptiste Carpeaux au moment de la création du groupe de La Danse pour l'opéra construit par Charles Garnier à Paris en 1869. Une approche pluridisciplinaire entre histoire et lettres !

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 4

Français : regarder le monde, inventer des mondes

Histoire des arts : L'art au temps des Lumières et des révolutions (1750-1850)

• De la Belle Époque aux « **années folles** » : l'ère des avant-gardes (1870-1930)

Histoire : Le XVIII^e siècle. Expansions, Lumières et révolutions

Lycée

Français : Le roman et le récit du Moyen Âge au XXI^e siècle



Mon Musée, ce héros !



Ce jeu permet aux élèves de découvrir les principaux personnages mythologiques de la collection permanente à la manière d'un jeu des 7 familles : les enfants de Zeus, Amours et métamorphoses, la guerre de Troie, la Nature... Qui étaient Homère, Ovide, à quoi servent les attributs ? Qu'est-ce qu'un mythe ? À l'aide de cartes à jouer et d'indices, les élèves découvrent les super-héros du Musée et acquièrent des repères essentiels dans la mythologie gréco-romaine.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 3

Histoire des arts : identifier, analyser, situer

Cycle 4

Français : constitution d'une culture littéraire et artistique commune

Histoire des arts : décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté

• Arts et société à l'époque antique
Latin / grec

Antonius & Antonia



La collection archéologique du Musée des Beaux-Arts révèle la richesse de notre territoire, du néolithique valenciennois aux collections gallo-romaines de Famars et médiévales valenciennoises.

Nos guides gallo-romains connaissent sur le bout des doigts tous les objets, notamment ceux trouvés sur le site antique de Fanum Martis (Famars).

Cycle 2
Questionner le monde : questionner l'espace et le temps
Cycle 3
Histoire : se repérer dans le temps • Et avant la France ?
Cycle 4
Arts plastiques : L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur
Histoire des arts : Arts et société à l'époque antique
Latin / grec

Art & littérature gréco-romaine

Ce parcours théâtralisé entraîne les jeunes à travers les collections du Musée au rythme des grands récits issus de l'Antiquité. Cette activité permet de découvrir les auteurs classiques que sont Homère, Ovide et Tite-Live en les rattachant à des œuvres du Musée.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 4

Français : constitution d'une culture littéraire et artistique commune

Arts plastiques : L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

Histoire des arts : Arts et société à l'époque antique

Lycée

Histoire : le monde méditerranéen : empreintes de l'Antiquité et du Moyen Âge

Latin / grec



CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 4
Français : constitution d'une culture littéraire et artistique commune • S'exprimer à l'oral
Histoire des arts : arts et société à l'époque antique
Lycée
Français : le théâtre du XVII^e siècle au XXI^e siècle
Latin

En scène !

Cet atelier propose de s'essayer à la pratique théâtrale à travers l'écriture de saynètes à jouer pour explorer les grands textes littéraires à l'origine des œuvres, mythologie notamment.



Du Jardin Jacques Chirac, parc des Prix de Rome, au Musée des Beaux-Arts

Prévoir une tenue appropriée à la météo

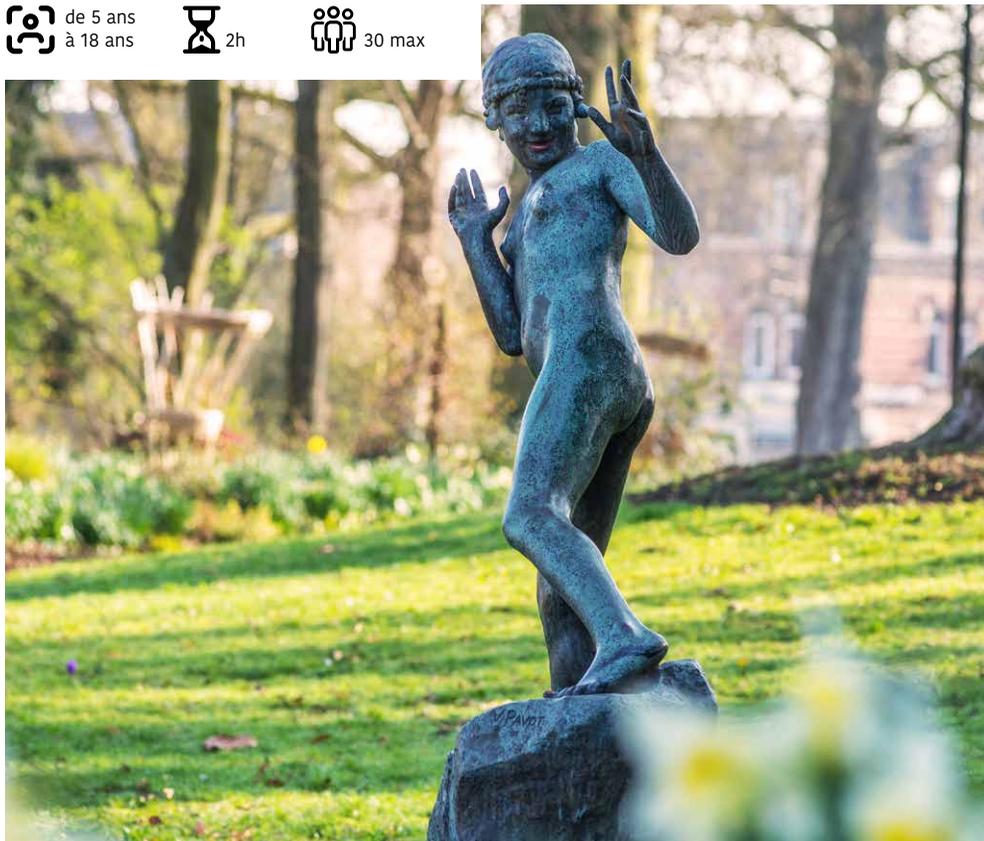
Le Jardin des Prix de Rome, inauguré en 2019, présente un parcours chronologique de reproductions d'œuvres (sculpture, gravure, peinture).

Des panneaux thématiques adultes et jeune public, de l'historique du Prix de

Rome jusqu'à notre époque contemporaine, guident le visiteur à travers les époques, comme une invitation à (re)découvrir les illustres Prix de Rome de Valenciennes. Nos guides vous emmènent découvrir le Jardin autour de la thématique du Prix de Rome (historique, épreuves du concours, séjour à la Villa Médicis, morceau de réception...).

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 3
Histoire des arts : identifier, analyser, situer
Cycle 4
Histoire des arts : associer une œuvre à une époque et une civilisation • L'art au temps des Lumières et des révolutions (1750-1850)



Du boulevard Watteau au Jardin de la Rhônelle

Prévoir une tenue appropriée à la météo

On découvre sur le boulevard Watteau des artistes dont les œuvres sont conservées au Musée comme Saint Christophe et l'enfant Jésus de Pieter Schleich, Achille blessé de Carpeaux, Première offrande d'Abel de Léon Fagel, Jeune fille effrayée par une vipère d'Henri Lemaire. En prolongeant la promenade jusqu'au parc à l'anglaise de la Rhônelle, créé suite au démantèlement des remparts, le groupe fait la rencontre d'autres

artistes valenciennois comme le Joueur de billes d'Élie Raset ou La Faunesse de Vendémiaire Pavot.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 3

Histoire des arts : identifier, analyser, situer

Cycle 4

Histoire des arts : associer une œuvre à une époque et une civilisation

Sur les pas de Carpeaux

Prévoir une tenue appropriée à la météo

Valenciennes dénombre une quantité record de sculptures dans l'espace public, et nombre d'entre elles sont marquées de la main de Jean-Baptiste Carpeaux, sculpteur valenciennois du XIX^e siècle. Si le Musée conserve ses œuvres et esquisses, c'est un véritable Musée à ciel ouvert qui se dessine dans les rues de la ville et que vous êtes invités à découvrir !

CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycle 3

Histoire des arts : identifier, analyser, situer

Cycle 4

Histoire des arts : l'art au temps des Lumières et des révolutions (1750-1850)

- De la Belle Époque aux « années folles » : l'ère des avant-gardes (1870-1930)



CÔTÉ SCOLAIRES...

Cycles 2-3

Langues vivantes : des repères géographiques, historiques et culturels dans la langue étudiée • L'imaginaire

Cycle 4

Langues vivantes : découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale • Rencontres avec d'autres cultures

Histoire des arts : décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté

Let's talk about art !

Cet atelier propose d'apprendre à construire un petit commentaire en anglais sur une œuvre afin de développer à la fois le vocabulaire technique et descriptif et le sens de l'observation.



Je travaille au Musée Découverte des métiers patrimoniaux

Cette activité propose d'accompagner les jeunes dans leurs questionnements d'orientation en proposant une présentation de la diversité des métiers au sein d'un Musée : régisseur des œuvres, conservateur du patrimoine, archéologue, agent technique, restaurateur, médiateur-culturel, graphiste, agent d'accueil et de surveillance.

CÔTÉ SCOLAIRES...

Orientation
en 3^e, 1^{ère}, terminale



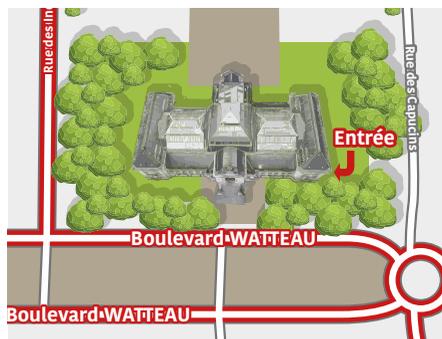
Informations pratiques

Toutes les activités se font sur réservation et sur devis préalable.

Le Musée est actuellement fermé pour rénovation. En fonction des impératifs des travaux, les activités peuvent avoir lieu en format hors-les-murs dans vos espaces ou dans les espaces des ateliers pédagogiques du Musée.

Pendant la durée des travaux, l'accès aux ateliers se fait par l'entrée latérale située rue des Capucins.

Le Musée est accessible aux personnes à mobilité réduite.



Boulevard Watteau - 59300 Valenciennes
03 27 22 57 20
03 27 22 57 22 (fax)
museereservation@ville-valenciennes.fr
musee.valenciennes.fr