

ACTIVITES PÉDAGOGIQUES : NOUER LE RESTE

Les descriptions des ateliers correspondent aux pratiques que nous mettrons en œuvre pour les élèves de classes élémentaires. Une version adaptée de chacun de ces ateliers sera proposée aux enfants de maternelle. Elle tiendra compte des capacités motrices, des centres d'intérêt et de l'attention des plus jeunes.

L'IMAGINARIUM

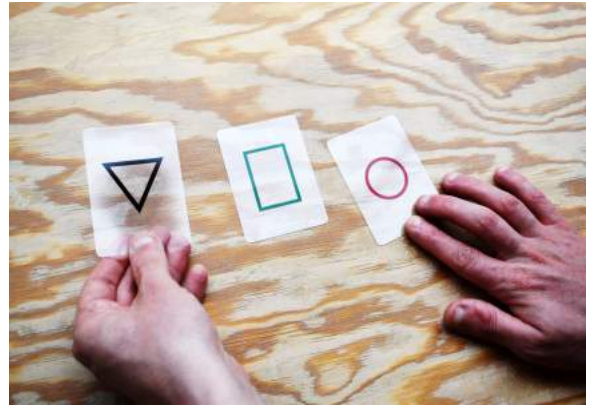
Atelier collectif
De 6 à 12 ans

Observer - Inventer - Choisir - Associer - Analyser - Comprendre - Mémoriser

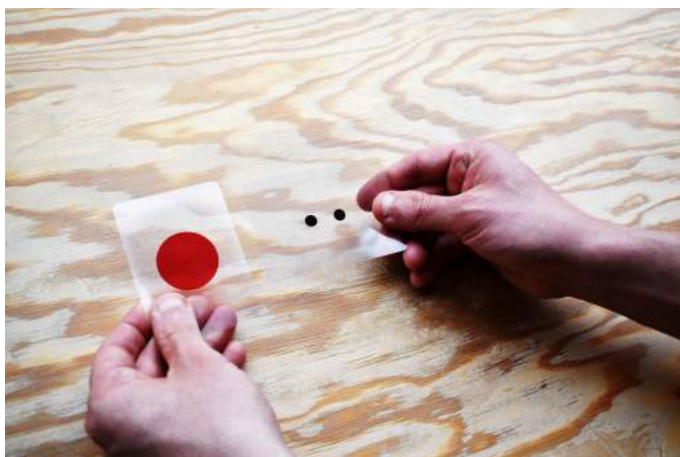
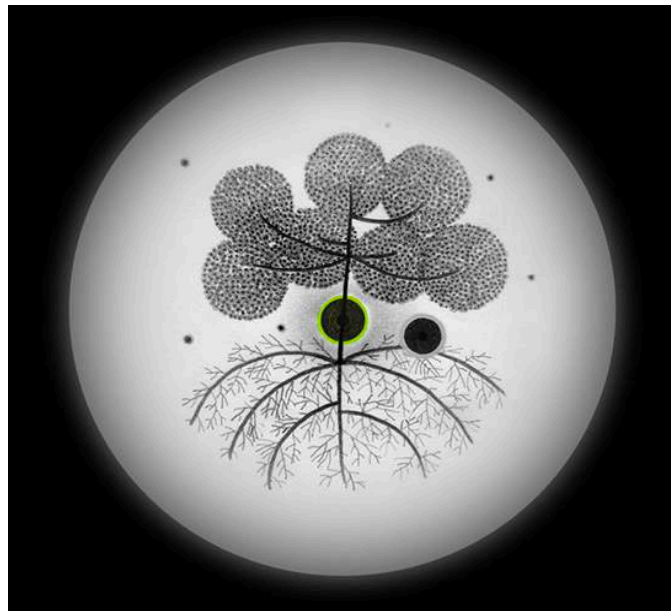
L'exposition aborde l'univers des langues et les différentes formes de communication. En dehors de l'écriture traditionnelle, certains peuples et cultures se servent de symboles et de jeux comme outils d'apprentissage, comme mode de transmission des savoirs (tels que les hiéroglyphes égyptiens ou les jeux de ficelle inuits). Suivant ce principe, le but de l'atelier sera de faire deviner certaines œuvres de l'exposition à l'aide des cartes issues du jeu *Imagine*. Ce jeu contient des cartes transparentes sur lesquelles sont illustrées des symboles et formes que petits et grands peuvent facilement identifier et reconnaître.



Par petits groupes de 3 ou 4, chacun aura à sa disposition un jeu de cartes avec lequel il devra faire deviner une des œuvres de l'exposition aux autres groupes en associant librement les cartes (de manière figurative voir plus abstraite pour les plus téméraires). Cet atelier permettra de faire travailler l'imagination et la créativité de chacun par association d'images et d'idées.



Tout en s'amusant, chaque groupe devra se mettre d'accord pour décider quelle sera l'association de cartes la plus appropriée pour faire deviner l'unes des œuvres de l'exposition aux autres. Les résultats obtenus pourront être photographiés.



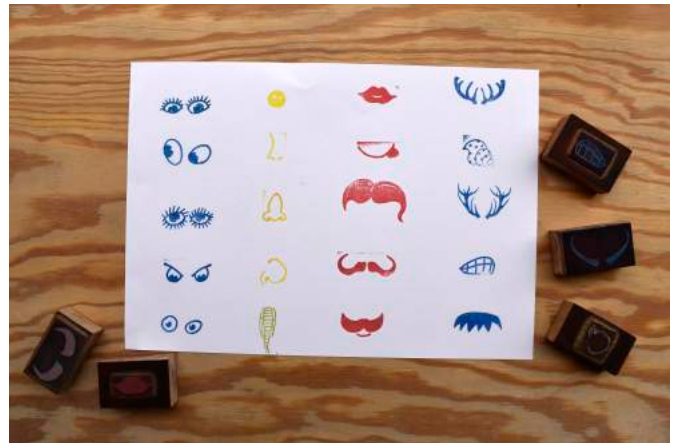
FACES DE TAMPONS !

Atelier individuel

De 3 à 6 ans

Manipuler – Reconnaître – Choisir – Inventer – Tamponner – Superposer

Les tampons ont un énorme potentiel d'expression plastique. Nous rappellerons notamment l'œuvre de Jean-Marie Krauth à travers la notion de diversité, et les extravagances graphiques du Tampographe Sardon.



Dans cet atelier, nous proposerons aux enfants une série de tampons représentant différentes coupes de cheveux, bouches et nez variés ainsi que quelques éléments étranges tels que des bois ou cornes d'animaux ou encore des coquillages. Chaque enfant pourra ainsi imaginer et dessiner les visages de créatures hybrides à la façon de Monsieur et Madame Patate !



LA FABRIQUE DES CHIMÈRES

Atelier collectif

De 6 à 12 ans

Inventer – Choisir – Associer – Cadavre exquis – Donner vie – Créer – Mélanger – Lier – Découvrir

L'exposition *Nouer le reste* met en avant tous les êtres vivants qui peuplent la Terre, de l'insecte à l'humain en passant par les bactéries. On ne considère pas l'humain comme étant au centre de tout, mais plutôt que tout être a sa place dans la nature et participe, de près ou de loin, à l'existence de chacun.



L'exposition amène à réfléchir sur ce qui nous entoure, et aux différentes espèces qui nous accompagnent. Le but de cet atelier sera de créer et imaginer de petites créatures fictives faites de papier, et d'accroître l'inventivité de chacun. Ces créations seront en noir et blanc afin de permettre aux enfants de colorier leur pantin dans un second temps.

Chaque enfant aura à sa disposition deux feuilles épaisses regroupant différents éléments du corps humain, de la nature - minérale et végétale - ainsi que des formes non-identifiables et des modules robotiques. À l'aide de ciseaux, chacun choisira des parties à découper, et les assemblera à l'aide d'attaches parisiennes.

Les enfants pourront mélanger et arranger comme ils le souhaitent les différents motifs mis à leur disposition, de manière réaliste ou bien plus fantaisiste. Les marionnettes pourront bouger et s'animer pour créer des histoires et des contes donnant vie à leur imagination. Les enfants pourront emporter leur création.

