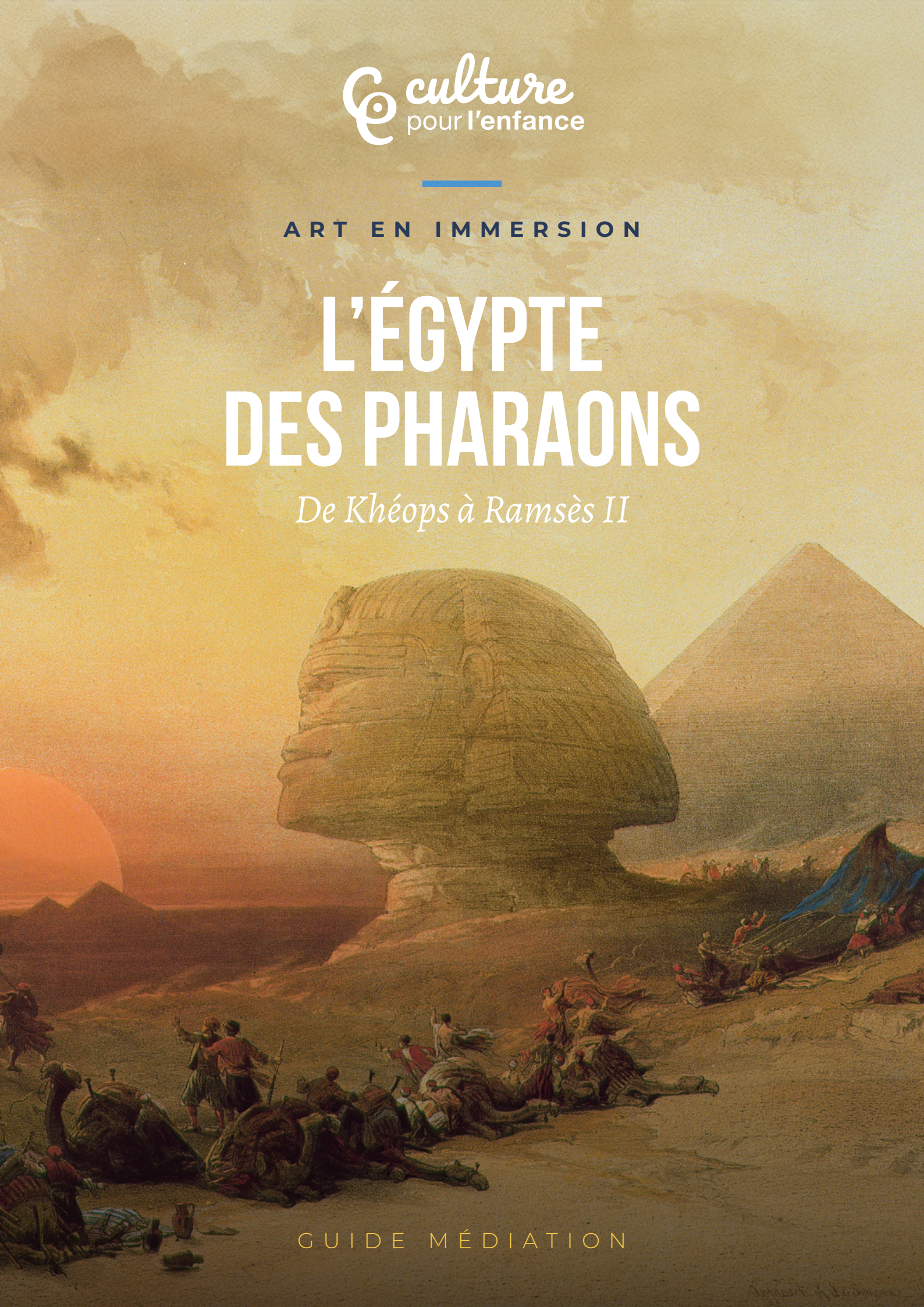


ART EN IMMERSION

L'ÉGYPTE DES PHARAONS

De Khéops à Ramsès II

GUIDE MÉDIATION



SOMMAIRE

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

À propos du Fonds de dotation Culture pour l'Enfance	3
Avant de commencer	4
Etape 1 Atelier pédagogique	6
Module 1 - Ici commence le grand voyage	6
Module 2 - Sur les traces des Égyptiens	8
Module 3 - Le défi d'Hathor	10
Module 4 - La face cachée de l'Égypte	12
Module 5 - L'histoire dont tu es le héros	14
Module 6 - Les danses du Nil	16
Module 7 - Si j'étais Pharaon	19
Module ressources	21
Etape 2 Visite de l'exposition numérique immersive	24
Préparation	24
Visite de l'exposition immersive	25
Etape 3 Atelier créatif « La pyramide »	26
Etape 4 Mini-exposition	29

À propos du Fonds de dotation

CULTURE POUR L'ENFANCE

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

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

Chaque année en France, **près de 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 aux programmes de Culture pour l'Enfance** dans lesquels l'éducation artistique est un levier d'insertion sociale via la démocratisation culturelle et l'égalité des chances.

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

LE PROGRAMME « ART EN IMMERSION »

« Art en immersion » est un dispositif national développé par le Fonds de dotation Culture pour l'Enfance visant à favoriser l'accès à l'Éducation Artistique et Culturelle en s'appuyant sur le potentiel de l'art numérique immersif comme vecteur de transmission artistique. Chaque année, plus 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. Les ateliers pédagogiques et créatifs imaginés par Culture pour l'Enfance, ainsi que la découverte d'un centre d'art numérique immersif, donnent l'occasion aux enfants d'appréhender de nouveaux mediums artistiques à travers un parcours culturel inédit.

UN PARCOURS EN PLUSIEURS ÉTAPES

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

AVANT DE COMMENCER...

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

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

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

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

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

NIVEAUX ET ACCESSIBILITÉ

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

Pour rappel et à titre indicatif :

NIVEAU 1 : cycle 1 (maternelle)

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

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

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

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

LES PROLONGEMENTS & FOCUS

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



© Fonds de dotation
Culture pour l'Enfance 2024

UTILISATION DES RESSOURCES NUMÉRIQUES

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

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

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

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

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

Etape 1

ATELIER PÉDAGOGIQUE

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

MODULE 1 NIVEAUX : 1, 2 et 3

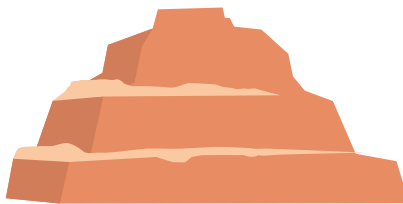
Ici commence le grand voyage

OBJECTIFS



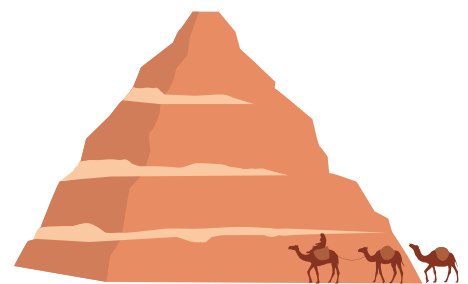
OBJECTIF 1

Engager une approche sensible et curieuse



OBJECTIF 2

Être acteur de ses découvertes culturelles et artistiques



OBJECTIF 3

Construire des premiers repères géographiques et historiques

VOUS AVEZ BESOIN DE :

- ✓ L'objet boussole (carte de l'Égypte)
- ✓ La carte de la Méditerranée



LE MODULE EN QUELQUES MOTS

Cette carte symbolise l'arrivée des enfants en Égypte ! Elle leur permet de découvrir les étapes qui composent le programme « Art en immersion ». Vous pourrez y observer les titres et les illustrations des modules à explorer : impliquez-les dans le choix de l'ordre des activités pour façonner ensemble le parcours.

.....

LE MODULE PAS À PAS

- Avant de présenter la carte au groupe, roulez-la tel un parchemin pour apporter une touche de mystère : Qu'allons-nous découvrir ? Qu'y a-t-il sur ce document ? À quoi va-t-il nous servir ?
- N'hésitez pas à embarquer les plus rêveurs d'entre eux dans une aventure sensorielle : décrivez-leur la sensation des pieds dans le sable, la chaleur sur la peau, les bruits de dromadaire au lointain avant d'ouvrir les yeux et de découvrir la carte.
- Après avoir déroulé la carte, invitez les enfants à décrire ce qu'ils voient en convoquant plusieurs sujets comme l'angle géographique (munissez-vous de la carte de la mer Méditerranée afin de resituer l'Égypte) ou l'aspect esthétique : Que représente cette carte ? Quel pays est représenté ? Sur quel continent se situe l'Égypte ? Quel fleuve traverse ce pays ? Dans quelle mer se jette-t-il ? Connaissez-vous des noms de villes ? Quelles couleurs prédominent sur la carte ? Reconnaissez-vous des symboles ? À votre avis, pourquoi sont-ils présents sur cette carte ?
- Expliquez finalement aux enfants que cette carte sera utilisée tout au long du parcours. Précisez qu'ils seront libres de choisir l'ordre des modules à réaliser en se référant aux titres présents sur la carte. Ils pourront ainsi décider de réaliser tous les modules présents sur la rive gauche, puis remonter le Nil pour découvrir les modules de la rive droite, ou bien de zigzaguer entre les deux rives. Selon la taille du groupe et sa dynamique, choisissez le vote collectif ou désignez un enfant pour le choix des modules en alternant pour chaque nouvelle activité. Bon voyage au pays des pharaons !

FOCUS

L'égyptologie

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

MODULE 2 NIVEAUX : 1, 2 et 3

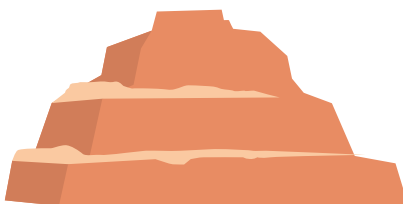
Sur les traces des Égyptiens

OBJECTIFS



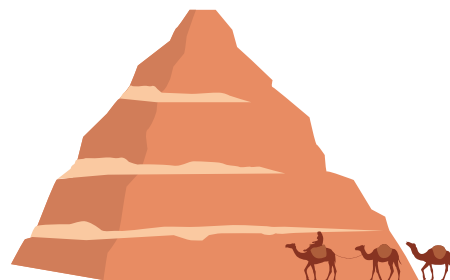
OBJECTIF 1

Comparer et rapprocher des éléments constitutifs de différentes œuvres



OBJECTIF 2

Confronter sa perception avec celle des autres



OBJECTIF 3

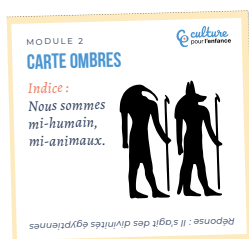
Faire émerger un vocabulaire spécifique

VOUS AVEZ BESOIN DE :

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

LE MODULE EN QUELQUES MOTS

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



LE MODULE PAS À PAS

- Afficher ou disposer les reproductions d'œuvres devant le groupe. Les cartes « Ombres » peuvent être distribuées au hasard ou déposées sous forme de pioche.
- Les enfants devront retrouver toutes les reproductions où les « ombres » sont présentes. Pour les aider, un indice apparaît sur la carte ; invitez-les à le découvrir lisez-le leur si besoin.
- Lorsqu'ils ont trouvé toutes les reproductions correspondant aux « ombres », encouragez-les à argumenter leurs choix. Vous pouvez également compléter les argumentations grâce à des apports de connaissances à retrouver dans les ressources numériques disponibles sur le site de Culture pour l'Enfance.

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



PROLONGEMENT

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

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

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



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

MODULE 3 NIVEAUX : 1, 2 et 3

Le défi d'Hathor

QUI EST HATHOR ?

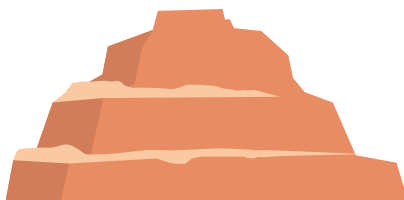
Hathor est une divinité égyptienne à deux visages. Son premier visage apparaît coiffé de deux cornes en forme de lyre enserrant le disque solaire. Son second est représenté par une tête de vache. Il s'agit de la déesse de la beauté, de l'amour, de la maternité, des fêtes, de la musique et de la joie.

OBJECTIFS



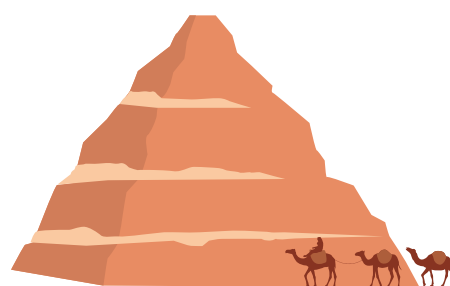
OBJECTIF 1

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



OBJECTIF 2

Favoriser l'imaginaire en créant des associations sons et œuvres



OBJECTIF 3

Exprimer des ressentis

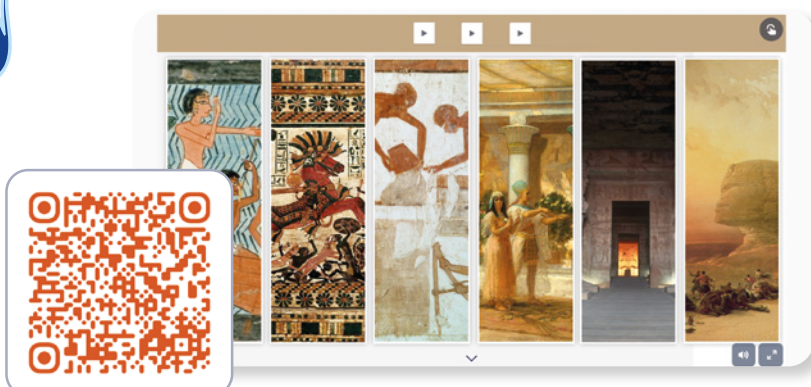
VOUS AVEZ BESOIN DE :

- ✓ Support numérique (ordinateur ou téléphone portable)
- ✓ Plateforme à retrouver via le QR Code ou par le lien ci-dessous
- ✓ Reproductions d'œuvres marquées du pictogramme :
- ✓ Enceinte et/ou Vidéoprojecteur



LE MODULE EN QUELQUES MOTS

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



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

LE MODULE PAS À PAS

- Pour ce module, nous vous invitons à vous rendre sur la plateforme « Le défi d'Hathor » dont vous trouverez les accès ci-dessus. Pour permettre aux enfants de vivre l'activité dans les meilleures conditions, nous vous recommandons d'associer votre ordinateur ou votre téléphone à une enceinte, et/ou de vous munir d'un vidéoprojecteur. Vous pouvez également utiliser les reproductions correspondantes au format papier disponibles dans le kit.
- Dans un premier temps, ne dévoilez pas la plateforme aux enfants. Proposez à l'un d'eux de prendre les commandes en passant derrière l'outil numérique pour faire deviner à ses camarades l'œuvre qu'il aura choisie.
- Pour cela, invitez-le à cliquer sur les différentes bulles qui s'afficheront sur l'œuvre. Le groupe devra donc se concentrer pour écouter tous les sons qui seront des indices pour la suite. Proposez-leur de fermer les yeux pour mieux repérer les détails sonores : Est-ce le bruit de l'eau, du vent, ou d'un taureau qui souffle que l'on entend ?
- Une fois les différents sons écoutés, branchez le vidéoprojecteur et demandez aux enfants de quelle œuvre il s'agissait tout en encourageant l'enfant à répondre aux questions de ses camarades. Proposez à l'enfant ayant trouvé la bonne réponse de prendre la place de son camarade pour renouveler l'activité.

FOCUS

L'art égyptien

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

PROLONGEMENT

NIVEAUX : 2 et 3

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



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

MODULE 4

NIVEAUX : 2 et 3

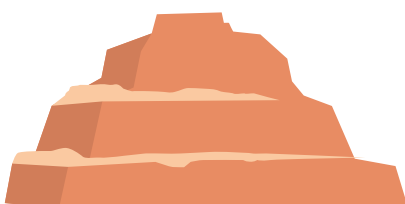
La face cachée de l'Égypte

OBJECTIFS



OBJECTIF 1

Développer son attention et son sens de l'observation



OBJECTIF 2

Apprendre à partager son point de vue en équipe



OBJECTIF 3

Acquérir de nouvelles connaissances

VOUS AVEZ BESOIN DE :

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

LE MODULE EN QUELQUES MOTS

« La face cachée de l'Égypte » est un module qui reprend les codes d'un jeu de société et invite les enfants à se questionner sur les usages et coutumes en Égypte antique. Il déconstruit les mythes, explore les métiers de l'époque et entre dans les détails des œuvres !



LE MODULE PAS À PAS

● Les enfants vont devoir créer deux équipes, et leur trouver un nom ! Puis, présentez-leur les trois activités proposées dans ce module : « Détails », « Métiers et Éléments » et « Mythe ou Réalité ». Ensuite expliquez-leur qu'ils devront lancer un dé pour définir l'activité à chaque manche. Le nombre de points conseillé pour remporter la partie est 5 points, le jeu prend fin lorsqu'une équipe atteint ce score.

● Voici comment vous pouvez utiliser le dé :

1 : Détails

2 : Relance le dé

3 : Mythe ou Réalité

4 : Choix de l'activité

5 : Métiers et Éléments

6 : L'équipe adverse choisit l'activité.

Remarque : Pour chaque manche, quelle que soit l'activité, les deux équipes jouent, même celle qui n'a pas lancé le dé. Il est également possible de jouer à chaque activité indépendamment si le temps vous est compté.

■ MYTHE OU RÉALITÉ

● Lire une carte « Mythe ou Réalité » aux deux équipes.

● Leur demander de se concerter et de donner une réponse claire et unanime à la question qui a été posée.

● Répartir les points aux équipes en fonction des réponses apportées.

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

■ DÉTAILS

● Proposer à un enfant de choisir un détail sur une œuvre sans le montrer aux autres.

● Les deux équipes doivent essayer de retrouver le détail dans l'œuvre en posant des questions pour avoir des indices.

● Distribuer les points en fonction de l'équipe qui réussit à retrouver le détail.

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

■ MÉTIERS ET ÉLÉMENTS

● Un enfant par équipe tire au sort une carte « Métier », qu'il partage avec l'ensemble de son équipe.

● En équipe, les enfants tentent de retrouver les bonnes cartes « Éléments » correspondant au métier. Ils peuvent ensuite sélectionner des reproductions d'œuvres en lien avec leur carte.

● Distribuer les points aux équipes qui ont associé la carte « Métier » aux bonnes cartes « Éléments ».

Remarque : Pour aller plus loin, vous pouvez prendre le temps de présenter les métiers et les éléments associés ainsi que les œuvres s'y référant.

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



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

MODULE 5

NIVEAUX : 2 et 3

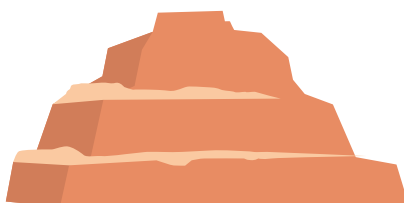
L'histoire dont tu es le héros

OBJECTIFS



OBJECTIF 1

S'immerger dans un univers par le biais du numérique



OBJECTIF 2

S'approprier les œuvres différemment par le récit



OBJECTIF 3

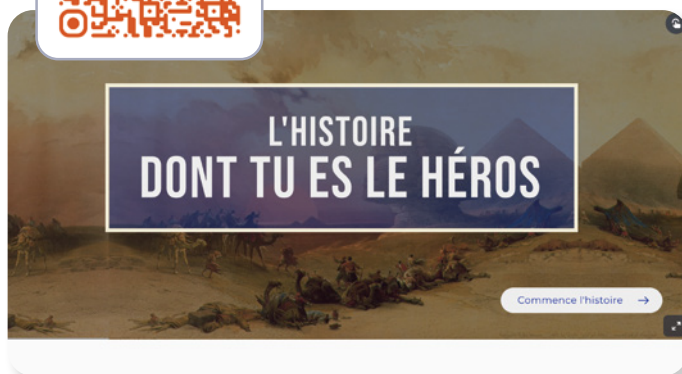
Identifier les coutumes et modes de vie

LE MODULE EN QUELQUES MOTS

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

VOUS AVEZ BESOIN DE :

- ✓ Support numérique (ordinateur ou téléphone portable)
- ✓ Plateforme à retrouver via le QR Code ou par le lien ci-dessous
- ✓ Reproductions d'œuvres marquées du pictogramme :
- ✓ Enceinte et/ou Vidéoprojecteur



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

LE MODULE PAS À PAS

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

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

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

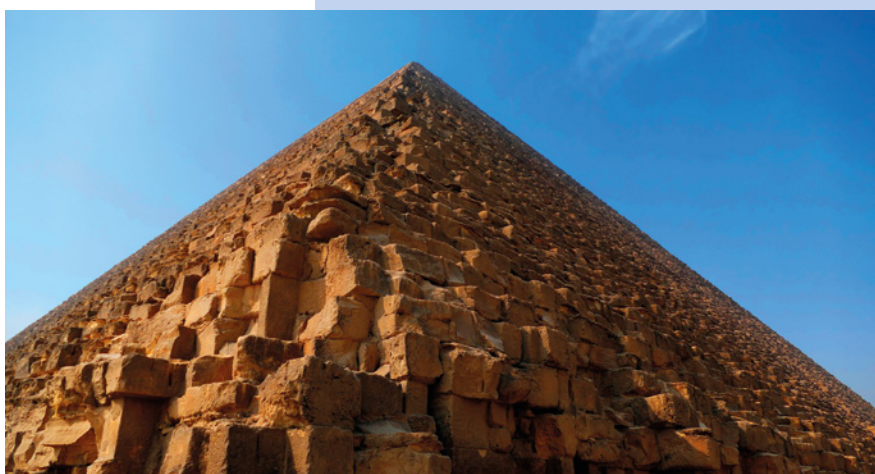
● À la fin, vous pouvez revenir sur les éléments découverts à travers chaque histoire, demander aux enfants leur histoire préférée, ou encore ce qu'ils auraient voulu vivre comme aventures s'ils étaient nés au temps de l'Égypte antique. N'hésitez pas à garder les reproductions d'œuvres près de vous pour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



FOCUS

Les pyramides

Les pyramides sont les monuments les plus emblématiques de la période de l'Égypte antique. Elles étaient utilisées majoritairement comme des tombeaux pour les pharaons ainsi que les personnes importantes de leur cour. Les pyramides comportent plusieurs chambres internes scellées reliées par des couloirs. Il existe 108 pyramides recensées en Égypte qui varient de forme, de taille et d'époque de construction. La plus grande de ces pyramides est celle du complexe de Gizeh dédiée au pharaon Khéops. Elle mesure aujourd'hui 138 mètres de haut et est entourée de celle de Khephren et Mykérinos. Les égyptologues s'accordent à dire que les pyramides ont été bâties de façon triangulaire car cette forme architecturale est celle qui permet de construire un édifice de très grande taille simplement, sans le risque qu'il s'effondre.



Pyramide de Khéops, vers 2600 avant J-C, Gizeh
© akq-images / WHA / World History ArchWHAive

MODULE 6 NIVEAUX : 1, 2 et 3

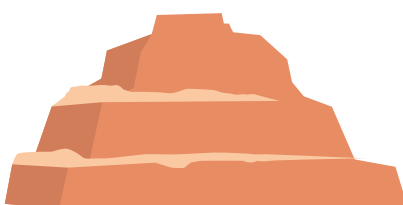
Les danses du Nil

OBJECTIFS



OBJECTIF 1

Questionner la représentation du corps et du mouvement dans la peinture



OBJECTIF 2

Appréhender son corps et celui des autres dans l'espace

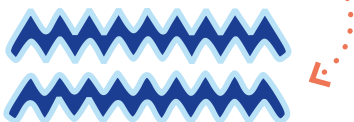


OBJECTIF 3

Inventer des propositions personnelles ou partagées autour des œuvres

VOUS AVEZ BESOIN DE :

- ✓ Reproductions d'œuvres marquées du pictogramme :



- ✓ Enceinte
- ✓ Les extraits musicaux sélectionnés (p.17)

LE MODULE EN QUELQUES MOTS

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

LE MODULE PAS À PAS

- Proposer un échauffement rapide pour démarrer l'activité. Ce moment est un prétexte pour dissiper les tensions du corps et le malaise qui peut s'instaurer à l'idée de bouger devant ses camarades. Il peut même se faire les yeux fermés ! Inviter les enfants à se mettre en cercle, adopter un discours sécurisant et bienveillant.
- Imiter la bosse du dromadaire, puis faire rouler les épaules quatre fois en arrière et quatre fois en avant.
- Secouer tout son corps comme pendant une tempête de sable (les bras, la tête, les jambes, etc.).
- Souffler comme le vent du désert en prenant une grande inspiration tout en levant les bras le plus haut possible. Emmener ensuite les mains jusqu'aux pieds en expirant. Répéter ce mouvement trois fois en faisant bien attention d'enrouler et dérouler la tête à chaque respiration.



ACTIVITÉ 1 : MIMER LE MONDE EGYPTIEN

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

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

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

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

Quelques propositions de postures :

- **Pharaon** : mains sur les épaules opposées
- **Pyramide** : bras au-dessus de la tête et pieds écartés, ancrés dans le sol pour former un triangle
- **Guerrier** : mimer le tir d'une flèche avec un arc
- **Nil** : ondulation avec les bras ou avec tout le corps
- **Musicien** : bras repliés contre le torse comme si on tenait une petite guitare
- **Déesse Isis** : bras tendus et en mouvement comme de grandes ailes majestueuses
- **Colonnes des temples** : bras tendus vers le haut et légèrement inclinés vers l'extérieur, bien droits

Sur les musiques :

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

- ▶ *Orientale de Cesar Cui*, par David Carroll and His Orchestra
- ▶ *Arabesque* de Don La Nela
- ▶ *The Feeling Begins*, de Peter Gabriel

ACTIVITÉ 2 : INTRODUCTION AUX DANSES ORIENTALES

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

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

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

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

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

PROLONGEMENT

NIVEAUX : 2 et 3

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

- **La chaise musicale revisitée** : lorsque la musique s'arrête, les enfants doivent prendre la posture annoncée. Au fur et à mesure les enfants sont éliminés s'ils bougent ou ne font pas la bonne posture.
- **Le chef d'orchestre** : en cercle, désigner deux équipes. La première se tourne pour vous permettre de choisir le chef d'orchestre de la deuxième. En s'inspirant des postures identifiées, l'enfant devra changer régulièrement sans se faire reconnaître par l'équipe adverse. Les autres enfants de son équipe devront l'imiter le plus vite possible sans trop regarder le chef pour qu'il ne soit pas démasqué trop vite.

FOCUS

Les danses orientales à travers les œuvres orientalistes



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

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

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



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



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

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

MODULE 7 **NIVEAUX : 1, 2 et 3**

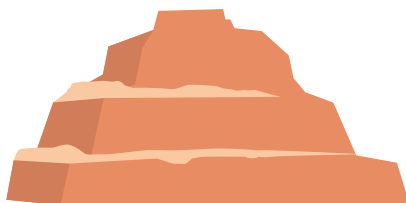
Si j'étais Pharaon

OBJECTIFS



OBJECTIF 1

Interroger les caractéristiques plastiques d'un objet



OBJECTIF 2

S'approprier des œuvres plastiquement



OBJECTIF 3

Développer le potentiel d'invention

VOUS AVEZ BESOIN DE :

- ✓ Reproductions d'œuvres marquées du pictogramme
- ✓ Pochoirs
- ✓ Peinture bleu outremer



À AJOUTER :

- ✓ Feuilles blanches
- ✓ Crayons à papier
- ✓ Crayons de couleur
- ✓ Récipients pour la peinture (il n'est pas nécessaire de mélanger la peinture avec de l'eau)

LE MODULE EN QUELQUES MOTS

Ce module propose un premier atelier manuel dès l'atelier pédagogique. Les enfants sont amenés à créer leur propre cartouche, symbole de distinction chez les pharaons.

LE MODULE PAS À PAS

● Pour introduire le cartouche, présentez aux enfants les œuvres et questionnez-les sur ce qu'ils voient : à quoi correspondent ces gravures ? Quels symboles voient-ils ? À quoi servent ces dessins ? S'ils étaient Pharaon, quel serait leur nom ? Quel symbole aimeraient-ils faire figurer sur leur cartouche ?

● Proposez-leur ensuite de se glisser dans la peau d'un scribe et de créer leur propre cartouche.

Distribuez une feuille A4 par enfant sur laquelle ils peuvent soit :

- Tracer un grand ovale ou la forme du cartouche de la taille de la feuille.

- Tracer le contour du pochoir cartouche sur la feuille.

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

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

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

Remarque : Vous pouvez assigner des lettres de l'alphabet à des hiéroglyphes pour que les enfants s'amuse à recomposer leur prénom (alphabet correspondant à retrouver sur le site du Fonds de dotation Culture pour l'Enfance)

● Une fois leur cartouche terminé, les enfants peuvent découper le contour de leur cartouche et afficher toutes les œuvres côte-à-côte.



PROLONGEMENT

Dans ce prolongement, les enfants vont pouvoir modeler une amulette en s'inspirant d'une sélection de reproductions d'œuvres.

VOUS AVEZ BESOIN DE :

✓ Reproductions d'œuvres marquées du pictogramme7

✓ Argile autodurcissante



LE PROLONGEMENT PAS À PAS :

● Pour introduire le sujet des amulettes avec les enfants, présentez-leur les reproductions et questionnez-les sur ce qu'ils observent : à quoi servent ces objets ? Quelle taille font-ils ? Que représentent ces objets ? En quelle matière sont-ils faits ?

● Puis, définir avec les enfants l'amulette qu'ils souhaitent modeler en s'inspirant des reproductions d'œuvres avant de distribuer des échantillons d'argile. Les enfants peuvent alors se lancer dans la modélisation de leur amulette.

Remarque : vous pouvez si l'enfant le souhaite faire un petit trou en haut de l'amulette pour y passer un fil et qu'il puisse la porter autour de son cou.

● Avant de pouvoir manipuler de nouveau les amulettes, laissez-les sécher le temps conseillé sur l'emballage pour éviter toute fissure. Vous pouvez également proposer aux enfants une fois les amulettes sèches de les peindre en utilisant le bleu outremer et même d'ajouter quelques pincées de feuilles dorées.

FOCUS

Les cartouches pharaoniques

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



Anubis, détail de la fresque murale du tombeau d'Horemheb 1323-1295 avant J-C, Vallée des Rois, Louxor © akq-images / De Agostini Picture Lib. / G. Dagli Orti

Les amulettes

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



Scarabée ailé, bijou pectoral, vers 1330-1320 avant J-C, or, cornaline, turquoise, feldspath vert, lapis-lazuli, calcite, 10,5 x 9 cm, trésor de la tombe de Toutankhamon, Grand Egyptian Museum (GEM), Le Caire © akq-images / De Agostini Picture Lib. / S. Vannini

Ressources

LE MODULE EN QUELQUES MOTS

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

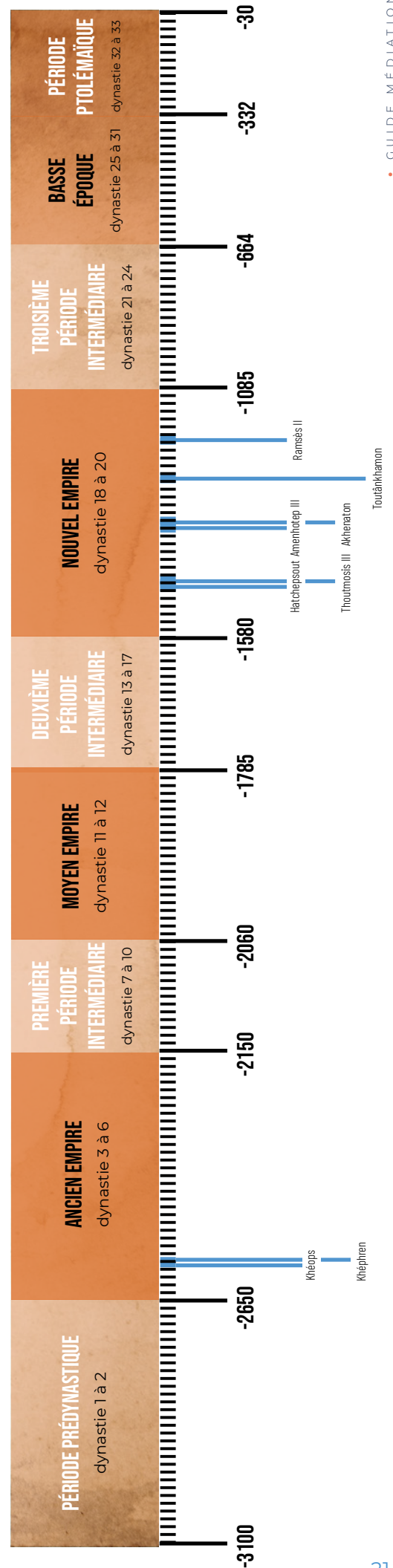
LA CHRONOLOGIE DE L'ÉGYPTE ANTIQUE

Cette frise chronologique permettra à vous et aux enfants de repérer les grandes époques de l'Égypte antique et de replacer les règnes des Pharaons, de Khéops à Ramsès II.

LA COSMOGONIE HÉLIOPOLITAINE

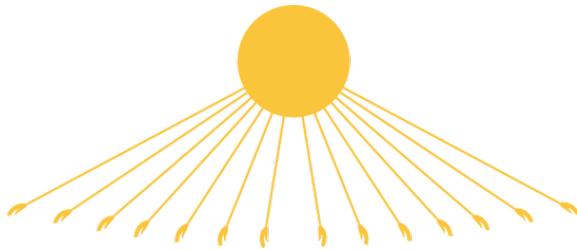
Plusieurs mythes de la création du monde existent selon les courants religieux et les régions. Un des plus connus est le mythe héliopolitain, ayant pour origine la ville de Héliopolis. L'arbre généalogique des divinités égyptiennes qui suit est inspiré de celui-ci.

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



LES DIVINITÉS ÉGYPTIENNES

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



ATON
Disque solaire divin
(manifestation de A)



THOT
Messager des dieux,
Dieu de la Lune,
Maître des lettres,
des sciences et des inven-
tions



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



NOUN
Océan primordial



ATOUM
Dieu démiurge



SHOU
Personnification
de l'air sec



TEFNOUT
Personnification
de l'humidité



NOUT
Déesse de la nuit



GEB
Dieu de la terre



OSIRIS
Dieu de la vie, de
la mort et de la
résurrection



ISIS
Déesse protectrice
des défunts



NEPHYS
Déesse protectrice
des sarcophages



SETH
Dieu de la confusion



HORUS / RÂ / RÉ / AMON
Dieu solaire et des
espaces célestes
(même dieu)



ANUBIS
Dieu des nécropoles
et de l'embaumement

Filles de Rê



BASTET
Déesse protectrice du foyer,
des femmes enceintes,
des enfants



HATHOR / SEKHMET
Déesse de l'amour, la maternité,
la musique, la danse et la joie
(peut se transformer en une
lionne féroce Sekhmet)



MAÂT
Déesse de la justice,
de l'équilibre et de la vérité
(souvent représenté avec
ses ailes ouvertes portant
le monde)



Etape 2

EXPOSITION NUMÉRIQUE IMMERSIVE

NIVEAUX : 1, 2 et 3

Préparation à la visite

OBJECTIFS



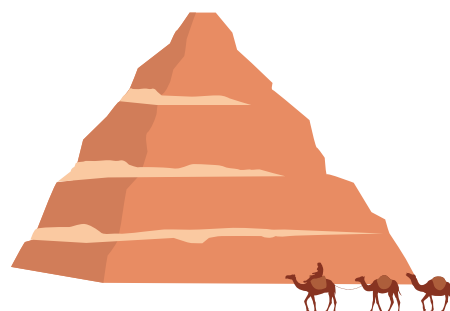
OBJECTIF 1

Prendre conscience de la matérialité d'une œuvre



OBJECTIF 2

Découvrir et fréquenter un centre d'art



OBJECTIF 3

Initier de nouvelles explorations artistiques

VOUS AVEZ BESOIN DE :

✓ Un support numérique (ordinateur ou téléphone portable)

✓ Plateforme à retrouver via le QR Code suivant

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



✓ Option : vidéoprojecteur

PAS À PAS

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

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

● Afin de mieux comprendre ce qu'est une exposition

immersive et comment elle est fabriquée, rendez-vous sur la plateforme numérique pour réaliser deux activités :

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

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

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

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



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

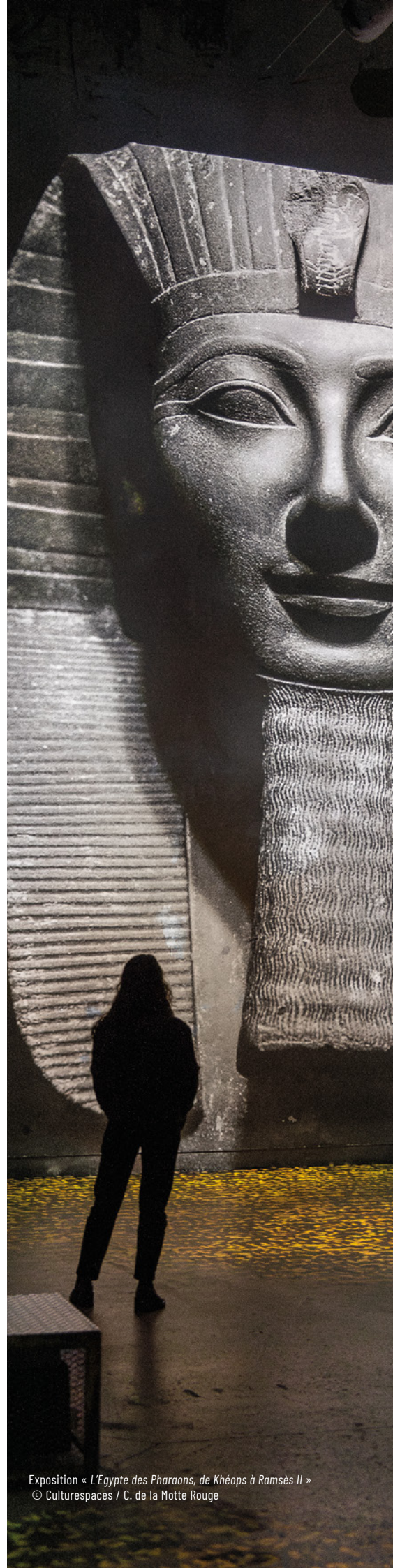
Visite de l'exposition immersive

PENDANT LA VISITE...

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

APRÈS LA VISITE...

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



Etape 3

ATELIER CRÉATIF

Le complexe pyramidal de Gizeh, entre 2600 et 2490 avant J.-C., Égypte © C2009sculpius/Shutterstock

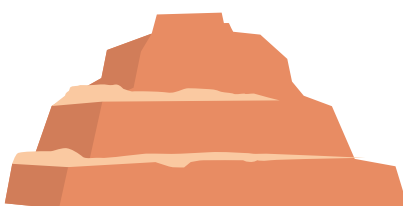
« La pyramide »

OBJECTIFS



OBJECTIF 1

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



OBJECTIF 2

Développer sa créativité



OBJECTIF 3

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

L'ATELIER EN QUELQUES MOTS

Cet atelier créatif va permettre aux enfants d'exprimer leur créativité en s'inspirant des grandes œuvres architecturales de l'Égypte antique : les pyramides. À travers l'activité, Ils expérimenteront l'importance du travail individuel dans l'effort collectif pour parvenir à la création d'une pyramide monumentale. Cet atelier permet d'aborder des notions d'histoire de l'art à travers la création de bas-reliefs, de géométrie avec l'utilisation de triangles équilatéraux et de la symétrie. Les enfants vont pouvoir découvrir de nouvelles techniques avec l'utilisation de pochoirs, et la manipulation de la feuille d'or.



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

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

VOUS AVEZ BESOIN DE :

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

À AJOUTER :

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



L'ATELIER PAS À PAS

- Remobiliser les souvenirs des enfants en leur présentant les reproductions des œuvres. Vous pouvez attirer leur attention sur celles représentant des pyramides et les questionner : connaissez-vous le nom de la plus grande pyramide d'Égypte ? Vous souvenez-vous à quoi servaient ces monuments ? Pourquoi ont-elles une forme triangulaire ?
- Distribuer aux enfants une feuille de papier A4 épaisse sur laquelle ils traceront un triangle équilatéral de 24 cm de côté. Vous pouvez également au préalable découper dans du carton un gabarit permettant aux enfants de tracer plus facilement la forme.
- Découper les triangles avant de les assembler afin de créer une pyramide sous forme d'un puzzle. Cette étape est nécessaire en vue de la composition finale ; elle permet de s'assurer que la moitié des enfants peigne leurs triangles en bleu, et que l'autre moitié travaille sur des triangles blancs. Noter au dos des triangles un numéro pour se souvenir de leur emplacement.

TRAVAIL DE LA DORURE

- Sélectionner avec les enfants les pochoirs afin d'y appliquer la feuille d'or.
- Vous devrez dans un premier temps appliquer la mixtion sur le pochoir puis attendre 10 minutes avant de pouvoir appliquer la feuille d'or. Privilégier l'utilisation d'un seul pinceau dédié à cette tâche.
- Appliquer alors la feuille d'or sur la zone de l'objet-pochoir recouverte de mixtion, puis avec un pinceau propre et sec, nettoyer doucement la surface dorée. Vous pouvez garder les chutes de feuilles d'or dans un coin pour les appliquer sur le triangle.

DÉCORATION DES TRIANGLES

Plusieurs possibilités :

- Peindre de façon uniforme les triangles en bleu ou les laisser en blanc.
- Coller l'objet-pochoir recouvert de feuille d'or sur le triangle à l'aide d'un bâton de colle.
- Tracer le contour d'un pochoir directement sur le triangle à l'aide de peinture bleue ou du marqueur doré.
- Utiliser les pochoirs qui n'ont pas été recouverts de feuille d'or comme tampons pour appliquer la couleur. Vous pouvez utiliser un pinceau rouleau pour recouvrir le pochoir avant de venir le poser sur la zone à recouvrir.
- Appliquer de la feuille d'or directement sur le triangle pour ajouter des petites décorations.

ASSEMBLAGE

- Assembler de nouveau les triangles pour créer la grande pyramide.
- Reconstruire la pyramide en commençant par le haut et en scotchant les triangles entre eux à l'aide du ruban adhésif kraft.

PROLONGEMENT

NIVEAUX : 2 et 3

La pyramide en trois dimensions

Cette activité reprend les mêmes techniques d'ornements des triangles que la précédente mais propose de créer une grande pyramide tridimensionnelle.

VOUS AVEZ BESOIN DE :

✓ Ruban adhésif kraft

À AJOUTER :

✓ Pans de cartons d'emballage recyclés

✓ Cutter

✓ Rouleaux de peinture

LE PROLONGEMENT PAS À PAS :

● Avec les enfants, mesurer et tracer sur du carton et à l'aide d'un crayon à papier quatre triangles équilatéraux de 48 centimètres de côté, ainsi qu'un carré également de 48 centimètres de côté

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

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

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

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

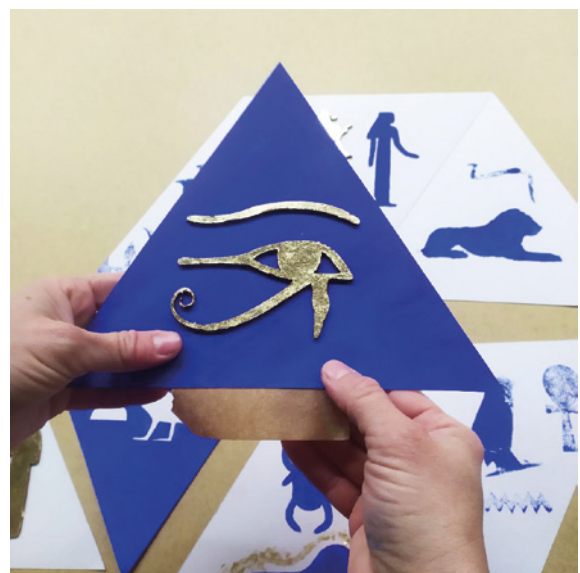
● Appliquer sur cette pyramide seize triangles décorés par les enfants ou peindre directement sur le carton à l'aide de rouleaux de peinture, en petits groupes.

● Si les productions des enfants sont plus nombreuses, vous pouvez créer une autre pyramide en deux dimensions, ou bien en trois dimensions s'il vous reste du carton.

FOCUS

Les pigments de couleurs et leur symbolique

L'existence entière de la civilisation s'articule autour des eaux du Nil et de la toute-puissance du Soleil. Comme l'eau et le Soleil, les couleurs bleus et or sont omniprésentes dans l'art égyptien (dans les peintures, les sculptures, les objets décoratifs, les habits et les bijoux). L'or était considéré par les Égyptiens dans l'Antiquité comme un métal divin, la chair des dieux. Le bleu outremer était employé pour représenter ou symboliser l'océan, le ciel, le Nil et l'au-delà. Pour reproduire ces couleurs sur leurs objets d'art et de culte, les Égyptiens utilisaient des techniques consistant à broyer des corps durs comme des pierres précieuses (turquoise, le lapis-lazuli ou l'émeraude) pour obtenir des pigments de couleur en poudre. Les pigments blancs étaient obtenus grâce à du calcaire broyé issu de la vallée du Nil, le vert avec de la malachite, le jaune et le rouge grâce à de l'oxyde de fer plus ou moins hydraté, et le bleu foncé grâce à des cristaux d'azurite.



Etape 4

MINI-EXPOSITION

Anubis, détail de la fresque murale du tombeau d'Horemheb (1323 -1295 avant J.-C.), Vallée des Rois, Louxor ©akg-images / De Agostini Picture Lib. / G. Dagli Orti

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

les enfants à la muséographie, à la médiation et à la communication, et d'impliquer l'environnement familial et amical.

OBJECTIFS



OBJECTIF 1

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



OBJECTIF 2

Sensibiliser les enfants à la muséographie et à la médiation



OBJECTIF 3

Valoriser les créations lors d'un temps de partage

ATELIER « CARTEL »

Sensibilisation à la muséographie

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

VOUS AVEZ BESOIN DE :

- ✓ Un papier
- ✓ Un feutre

PAS À PAS

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

ATELIER « AFFICHES ET INVITATIONS »

Sensibilisation à la communication

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

VOUS AVEZ BESOIN DE :

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

À AJOUTER :

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

PAS À PAS

L'AFFICHE

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

LES INVITATIONS

- Demander à chaque enfant d'écrire un petit texte pour inviter ses proches à la mini-exposition. Pour cela, inviter les enfants à préciser :
 - Le titre et la thématique de la mini-exposition
 - Les créations qu'ils ont réalisées au cours du programme
 - La date de la mini-exposition

- Les enfants peuvent décorer et personnaliser leur carton d'invitation en y ajoutant des hiéroglyphes, de la feuille d'or, etc.

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

ATELIER « MÉDIATION »

Sensibilisation à la médiation

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

PAS À PAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

communication@culture-enfance.org

*L'équipe de
Culture pour l'Enfance*



CONCEPTION ET RÉALISATION :



lelabodescultures.com

Graphisme : [Marion François](#)



 **culture**
pour l'enfance

