



e culture
pour l'enfance

ART EN IMMERSION

PABLO PICASSO

GUIDE MÉDIATION

SOMMAIRE



Exposition immersive « Picasso, l'art en mouvement » à l'Atelier des Lumières, Paris
 Pablo Picasso, *Le Baiser*, 1969, Huile sur toile, 97 x 130 cm, musée national Picasso-Paris
 © Succession Picasso 2025 © Culturespaces / Vincent Bousserez

À propos du Fonds de dotation Culture pour l'Enfance	3
Avant de commencer	4
Biographie de Pablo Picasso	5
Étape 1 Atelier pédagogique	6
Module 1 - À la rencontre des demoiselles	6
Module 2 - La traversée du cubisme	8
Module 3 - La fabrique du génie	10
Module 4 - Le défi du peintre	12
Module 5 - Les objets de Picasso	14
Module 6 - Quel son fait le rouge ?	16
Étape 2 Visite de l'exposition numérique immersive	18
Préparation	18
Visite de l'exposition immersive	19
Étape 3 Atelier créatif « Empreintes cubistes »	20
Étape 4 Mini-exposition	22

Couverture :
 Pablo Picasso, *Femme assise dans son fauteuil*, 1941-42,
 huile sur toile, 130,5 x 97,5cm, Bâle, musée d'art
 © Succession Picasso 2025 ; crédit : akg-images

À propos du Fonds de dotation **CULTURE POUR L'ENFANCE**

Le Fonds de dotation Culture pour l'Enfance (ex-Fondation Culturespaces) a été créé en 2009 avec le souhait premier de favoriser l'insertion des plus jeunes par la culture. **Acteur de référence en France pour l'accès à l'Éducation Artistique et Culturelle, Culture pour l'Enfance conçoit et met en œuvre des programmes en faveur des enfants fragilisés** par la maladie, le handicap ou la précarité sociale afin de lutter contre les inégalités d'accès à la culture. Chaque année en France, **près de 14 000 enfants** de 5 à 12 ans (issus des quartiers prioritaires de la ville, de structures sociales

ou médico-sociales, d'hôpitaux ou encore scolarisés en réseau d'éducation prioritaire) participent à ces programmes.

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

LE PROGRAMME « ART EN IMMERSION »

« Art en immersion » est un dispositif national développé par le Fonds de dotation Culture pour l'Enfance visant à favoriser l'accès à l'Éducation Artistique et Culturelle en s'appuyant sur le potentiel de l'art numérique immersif comme vecteur de transmission artistique. Chaque année, près de 8000 enfants participent au programme. Le contenu pédagogique et créatif du projet est développé en lien avec les expositions numériques immersives présentées au sein de trois centres d'art numérique : l'Atelier des Lumières à Paris, les Carrières des Lumières aux Baux-de-Provence et les Bassins des Lumières à Bordeaux. « Art en immersion » permet de faire découvrir de manière originale un artiste et son œuvre. Ainsi, les ateliers pédagogiques et créatifs imaginés par Culture pour l'Enfance, associés à la découverte d'un centre d'art numérique immersif, donnent l'occasion aux enfants d'appréhender de nouveaux médiums artistiques à travers un parcours culturel inédit.

UN PARCOURS EN PLUSIEURS ÉTAPES

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

AVANT DE COMMENCER...

Ce livret a pour objectif de vous guider dans le programme « Art en immersion » : vous y trouverez le déroulement détaillé de chaque étape du programme, et des activités associées. Le programme d'éducation artistique « Art en immersion » constitue un outil complémentaire de l'enseignement des arts plastiques et de l'histoire des arts, et peut venir en support à d'autres apprentissages. Les activités du programme et de ce kit ont été pensées de manière à encourager chez les enfants le questionnement face aux œuvres, la prise de parole, le partage, la construction collective de savoirs et l'analyse d'une pratique artistique. En lisant le guide médiation, vous pourrez observer que

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

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

NIVEAUX ET ACCESSIBILITÉ

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

Pour rappel et à titre indicatif :

NIVEAU 1 : cycle 1 (maternelle)

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

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

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

LES ENVOLS CRÉATIFS & FOCUS

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

LES 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 : **le Module 6 : Quel son fait le rouge ? et l'Étape 2 : L'exposition numérique immersive.**

Vous pouvez les consulter hors ligne en les téléchargeant. Un tutoriel est disponible sur le site internet de Culture pour l'Enfance pour utiliser les plateformes hors connexion.

<https://www.culture-enfance.org/fr/nos-programmes/art-en-immersion-paris>

Vous pourrez également y retrouver une vidéo présentant l'ensemble des activités de ce guide médiation facilitant sa prise en main, ainsi que des **ressources numériques** pour approfondir vos interventions.



BIOGRAPHIE DE PABLO PICASSO

Peintre, dessinateur, sculpteur, graveur, nous allons retracer la vie d'un artiste mondialement connu pour son nom et ses œuvres.

Pablo Picasso, né à Málaga (Espagne) en 1881, est le premier enfant de Maria Picasso et Don José Ruiz, ce qui lui vaut une place unique au sein de sa famille. Dès son plus jeune âge, il montre un talent exceptionnel pour le dessin, encouragé par son père, professeur d'arts plastiques. À 14 ans, il étudie à Barcelone avant de rejoindre Paris le 25 octobre 1900, à l'âge de 19 ans, où il plonge dans l'effervescence artistique de l'époque.

Picasso ne se contente pas de suivre une seule voie artistique. En 1907, avec *Les Femmes d'Alger*, il rompt avec les conventions classiques en créant le cubisme, une véritable révolution qui déstructure les formes et redéfinit la manière de représenter le réel. Ce mouvement, qu'il développe avec Georges Braque, devient un pilier de l'art moderne. C'est notamment grâce à la sculpture que Picasso va commencer sa période cubiste en sculptant des bustes inspirés de masques africains et océaniques qu'il découvre dans les musées parisiens. Il étudie toutes les dimensions pour créer des visages cubistes vus de face et en même temps de profil.

Ses compagnes successives ont joué un rôle essentiel dans toutes ses périodes artistiques. Fernande Olivier, Olga Khokhlova, Marie-Thérèse Walter, Dora Maar, Françoise Gilot et Jacqueline Roque, chacune à leur manière, ont laissé des empreintes indélébiles sur ses œuvres et rythmeront son évolution esthétique. Cet entourage témoigne d'un artiste absorbant tout ce qui l'entourait : les personnes, leurs émotions, les événements politiques et sociaux, pour les intégrer avec férocité dans sa démarche créative.

Jusqu'à sa mort en 1973, Pablo Picasso n'a cessé d'évoluer, cherchant toujours à se renouveler. Son immense production d'œuvres, plus de 50 000, témoigne d'un désir insatiable de créer. Pablo Picasso était constamment à la recherche de nouveaux moyens d'expression, laissant derrière lui un immense héritage artistique.



Portrait de Pablo Picasso dans l'atelier du sculpteur Ignacio Pinazo Martínez au Bateau-Lavoir, Paris, en 1908. Archives du musée national Picasso - Paris
Crédit : © GrandPalaisRmn (Musée national Picasso-Paris) / Adrien Didierjean

Étape 1

ATELIER PÉDAGOGIQUE

Pablo Picasso, *Les Femmes d'Alger (O. J. R. Version O)*, 1907, huile sur toile, 243,9 x 233,7 cm, Museum of Modern Art (MoMA), New York ; © Succession Picasso 2025
crédit : Bridgeman Images

MODULE 1 NIVEAUX : 1, 2 et 3

À la rencontre des demoiselles

OBJECTIFS

OBJECTIF 1

Engager une approche sensible et curieuse

OBJECTIF 2

Être acteur des découvertes culturelles et artistiques

OBJECTIF 3

Construire des premiers repères esthétiques et temporels

MATÉRIEL

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



LE MODULE EN QUELQUES MOTS

Dans ce module, les enfants sont invités à découvrir le tableau *Les Femmes d'Alger*. Ils pourront appréhender les influences de Pablo Picasso pour la création de son chef-d'œuvre et décrypter un tableau entre renouveau de l'art et scandale.

LE MODULE PAS À PAS

- Introduire le travail de Pablo Picasso avec les reproductions suivantes : *La fillette aux pieds nus* (1895) et *Acrobate à la boule* (1905). Ces dernières permettront d'attirer l'attention des enfants sur les capacités techniques du peintre et d'introduire la rupture stylistique que représente *Les Femmes d'Alger* (1907) (voir focus "Coup d'œil sur *Les Femmes d'Alger*", pour plus d'informations).
- Présenter ensuite la reproduction de l'œuvre *Les Femmes d'Alger* et encourager les enfants à décrire et questionner ce qu'ils observent : que reconnaissez-vous sur ces tableaux ? Quelles couleurs sont utilisées ? Reconnaissez-vous des objets particuliers ? Quels éléments vous surprennent ?
- Entretenir les échanges avec les enfants grâce à l'analyse et l'histoire de l'œuvre à retrouver dans le focus ci-après. Attirer l'attention sur les deux personnages de droite afin d'aborder les influences internationales sur le travail du peintre. S'appuyer sur les photographies des masques traditionnels pour comparer les œuvres.

ENVOL CRÉATIF

NIVEAUX : 2 et 3

À vos masques, prêts ? Partez !

MATÉRIEL :

- ✓ 1 feuille A4 par personne
- ✓ 4 feuilles A7 par personne
- ✓ Crayon/stylo
- ✓ Ciseaux
- ✓ Bâton de colle

L'ENVOL CRÉATIF PAS À PAS :

- Préparer au préalable des feuilles à distribuer : pour créer le format A7, prendre une feuille A4, la plier 4 fois, déplier et couper (ou déchirer) en suivant les plis ;
- Afficher les reproductions d'œuvres devant les enfants ;
- Distribuer 1 feuille A4 et 4 feuilles A7 ainsi qu'un crayon par enfant ;
- Sur la feuille A4, tracer la forme du masque en s'inspirant des tableaux de Pablo Picasso ou des masques africains ;

- Sur les feuilles A7, dessiner deux yeux (un par feuille), un nez et une bouche en s'inspirant des tableaux de Pablo Picasso ou des masques africains ;

- Regrouper les feuilles en 4 groupes (masques, yeux, nez et bouches) et mélanger ;

- Chaque enfant pioche un masque, deux yeux différents, un nez et une bouche ;

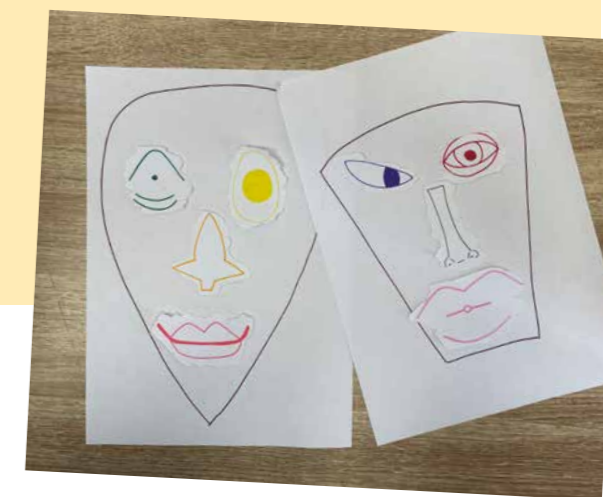
- Découper ou déchirer les éléments du visage (yeux, nez, bouche) et les coller sur le masque ;

PROLONGEMENT :

- Utiliser différents papiers (papiers crépons, journaux, magazines, etc.) ou carton (emballages, boîte à chaussures recouverte d'un papier uni, etc.) pour créer des masques en volume ;

- Colorier ou peindre les masques ;

- Suspendre les masques à l'aide de ficelles.



FOCUS

Coup d'œil sur *Les Femmes d'Alger*

Réalisé à Paris en 1907, le tableau est considéré comme l'un des tableaux les plus importants de l'histoire de la peinture en raison de la rupture stylistique et conceptuelle qu'il propose. Considéré comme le premier tableau cubiste, il illustre l'audace novatrice de Pablo Picasso, dont la notoriété a largement surpassé celle de Georges Braque, pourtant cofondateur du mouvement. Avec ce tableau, Picasso abandonne toutes les règles académiques : il n'y a ni narration, ni perspective, ni recherche de réalisme dans la représentation des figures. *Les Femmes d'Alger* est le résultat d'une recherche qui a nécessité de

très nombreux essais (une centaine d'esquisses répertoriées). Pablo Picasso y manifeste une intense recherche sur la nature de la pensée et de l'acte créateur. Il aurait voulu s'opposer à l'idéal esthétique d'Ingres (représentant de l'académisme classique) ou de Matisse (plus joyeux et coloré) en présentant une œuvre provocante, choquante et délibérément inachevée. Les visages des demoiselles de droite rappellent notamment des masques africains. En effet, tout au long de sa carrière Pablo Picasso va s'inspirer des arts traditionnels africains et océaniques qu'il considère porteurs de grandes symboliques sacrées. Les femmes représentées sont des prostituées d'une maison close située dans la Carrer d'Avinyó, à Barcelone. Ainsi, le titre fait référence à cette rue, et non à la ville d'Avignon en France.

MODULE 2 NIVEAUX : 2 et 3

La traversée du cubisme

OBJECTIFS

- OBJECTIF 1**
Comparer et rapprocher des éléments constitutifs de différentes œuvres
- OBJECTIF 2**
Approfondir les repères esthétiques et temporels
- OBJECTIF 3**
Faire émerger un vocabulaire spécifique

MATÉRIEL

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

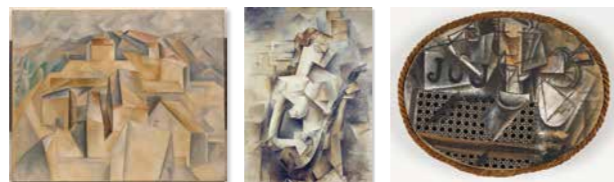


LE MODULE EN QUELQUES MOTS

La traversée du cubisme embarque les enfants dans une épopée pour comprendre l'évolution du mouvement. Ce module explore les recherches menées par Pablo Picasso et les peintres cubistes, des origines du courant jusqu'aux autres esthétiques qu'ils inspireront.

LE MODULE PAS À PAS

● Commencer l'atelier par afficher les reproductions d'œuvres dans cet ordre précis : *Maisons sur la colline* : *Horta de Ebro* (1909) ; *Fille à la mandoline* (Fanny Tellier) (1910) ; *Nature morte à la chaise cannée* (1912) ;



● Encourager les enfants à décrire les tableaux un à un et questionner ce qu'ils observent : que reconnaissez-vous sur ces tableaux ? Quelles couleurs sont utilisées ? Reconnaissez-vous des objets particuliers ? Voyez-vous des formes géométriques ? Pourquoi selon vous ces tableaux sont-ils à la suite ? ;

● Grâce aux ressources du focus, transmettre les caractéristiques de chaque évolution du cubisme (cézannien, analytique et synthétique). S'appuyer sur la reproduction de Paul Cézanne, *Mont Sainte-Victoire* (1902-1906) pour introduire les origines des recherches esthétiques ;

● Lorsque les enfants ont compris les caractéristiques, les inviter à composer des groupes de deux, puis distribuer trois cartes par groupe qu'ils doivent remettre dans l'ordre esthétique. Préparer au préalable les lots de 3 cartes pour ne pas perdre de temps à la distribution ;



● Faire tourner les lots de cartes entre les groupes pour prolonger l'activité. Vous pouvez également proposer aux enfants de présenter une conclusion collective où chaque groupe explique l'ordre choisi, les encourageant à décrire les œuvres et argumenter leur choix.

NB : Vous trouverez la liste des réponses au jeu de cartes avec les éléments à découper.

ENVOL CRÉATIF

NIVEAUX : 1, 2 et 3

Avalanche de formes géométriques

MATÉRIEL :

- ✓ Formes géométriques à découper
- ✓ Modèles de Tangram à imprimer (disponibles sur le site)

<https://www.culture-enfance.org/fr/nos-programmes/art-en-immersion-paris>

L'ENVOL CRÉATIF PAS À PAS :

- Découper les formes géométriques avant de les mettre à disposition des enfants ;
- Distribuer un nombre équitable de formes, ou bien les présenter sous forme de pioche géante aux enfants ;
- Proposer de recréer des éléments qui les entourent à l'aide de ces formes géométriques, par exemple des objets présents dans la pièce ou de mémoire ;



FOCUS

L'évolution des techniques cubistes

Le cubisme se caractérise par l'utilisation de formes géométriques et la rupture forte avec les règles académiques de perspective et de profondeur, amenant les peintres à représenter toutes les facettes du sujet. Il se caractérise par trois périodes : la première nommée **cubisme cézannien**, de 1907 à 1909, né du travail du peintre Paul Cézanne (1839-1906) qui disait : « *traitez la nature par le cylindre, la sphère, le cône, le tout mis en perspective, soit que chaque côté d'un objet, d'un plan, se dirige vers un point central.* » Ce cubisme se caractérise par des couleurs fauves, des paysages de forêt et de villages. Pablo Picasso peindra notamment

Maisons sur la colline : *Horta de Ebro* en 1909. De 1909 à 1912 apparaît le **cubisme analytique**, reconnaissable par ses couleurs plus ternes (bruns, ocres, etc.) et son impressionnante utilisation des formes géométriques pour déstructurer le sujet de la toile. L'espace est fragmenté, décomposé, mais grâce au jeu de lumière, nous apercevons telle une illusion d'optique le sujet représenté, comme dans *Fille à la Mandoline* (Fanny Tellier) peint en 1910. Finalement, de 1913 à 1914, le **cubisme synthétique** cherche à réinjecter des éléments du réel pour jouer entre illusion et réalité. C'est à cette époque que l'on verra apparaître la technique du collage dans le travail des peintres cubistes et l'utilisation de couleurs plus vives. Dans *Nature morte à la chaise cannée* créé en 1912, Pablo Picasso utilise notamment de la corde, du cannage, du lettrage et du papier.

MODULE 3 NIVEAUX : 2 et 3

La fabrique du génie

OBJECTIFS

OBJECTIF 1

Approfondir les connaissances sur la vie de l'artiste

OBJECTIF 2

Nourrir une lecture éclairée des œuvres

OBJECTIF 3

Partager les ressentis et comparer les perceptions avec le groupe

MATÉRIEL

✓ Reproductions d'œuvres marquées de la pastille colorée :

✓ Cartes "Citations"



LE MODULE EN QUELQUES MOTS

Grâce à ce module les enfants vont approfondir leurs connaissances sur l'ambivalence de la figure de Pablo Picasso et sa conception de l'art bousculant l'ordre établi. Les témoignages du peintre invitent à rencontrer l'homme derrière l'artiste afin de nourrir une lecture éclairée de ses œuvres.

LE MODULE PAS À PAS

- Afficher toutes les reproductions d'œuvres devant les enfants. Distribuer individuellement ou en petit groupe (maximum trois par groupe) les 10 cartes "Citations" ;
- Demander aux enfants d'observer les œuvres et d'associer leur citation à la reproduction qui correspond le mieux selon eux ;
- Inviter les enfants à argumenter leurs choix et à exprimer leurs ressentis devant le groupe. Vous pouvez enrichir les échanges avec des informations sur l'artiste, sur sa pratique artistique ou son histoire personnelle grâce aux ressources présentes dans ce kit et dans le document "Ressources Numériques" disponible sur le site de Culture pour l'Enfance

<https://www.culture-enfance.org/fr/nos-programmes/art-en-immersion-paris>

- Cette activité peut également être réalisée en collectif afin de partager les choix de correspondances entre œuvres et citations et générer des échanges argumentés entre les enfants.

ENVOL CRÉATIF

NIVEAUX : 2 et 3

Le portrait du peintre

MATÉRIEL :

- ✓ Feuilles A4
- ✓ Crayons de couleur ou feutres

L'ENVOL CRÉATIF PAS À PAS :

- Distribuer à chaque enfant la moitié d'une feuille A4 dans le sens portrait ;
- Leur demander de tracer une ligne verticale au milieu de la feuille, puis de tracer deux lignes horizontales de sorte à créer 6 cases ;

● Dans chaque case, les enfants devront dessiner ou écrire la réponse demandée pour établir le portrait chinois de Pablo Picasso ;

● Les enfants devront écrire ou dessiner les éléments suivants dans les cases : si Pablo Picasso était une couleur ; une forme ou un motif ; un aliment ou un plat ; une saison ; un animal ; une de ses œuvres ;

● Prendre un temps pour proposer aux enfants de comparer leurs réponses et se rendre compte de la diversité de perception dans le groupe ;

● Vous pouvez également proposer aux enfants de faire l'activité tous ensemble sous forme de débat collectif.

FOCUS

Guernica : l'art comme témoin de l'Histoire

Avril 1937, c'est l'effervescence dans l'atelier parisien "Le Grenier des Grands-Augustins". En trois semaines, Pablo Picasso va créer le tableau le plus colossal de sa carrière de par sa taille et sa signification : *Guernica*. Le tableau illustre le bombardement de la ville éponyme du 26 avril 1937, événement des plus marquants de la guerre entre républicains et nationalistes espagnols, ces derniers menés par le général Francisco Franco et soutenus par l'Allemagne nazie. La dimension dramatique de l'événement va émouvoir le peintre, mais c'est son amante Dora Maar, comprenant toute la portée politique d'un tel acte, qui poussera Pablo Picasso

à en faire le sujet de sa commande pour le pavillon républicain espagnol de l'Exposition Universelle de 1937. Dora Maar fascine Pablo Picasso autant qu'elle le domine intellectuellement, ce qui contribue à construire une relation passionnée et dévastatrice entre eux. Photographe de renom, militante, érudite, engagée et passionnée, Dora Maar va non seulement documenter le processus créatif du tableau, mais va également s'y plonger au côté du peintre. La violence est la pièce maîtresse du tableau ; sur 3,5 mètres de haut et presque 8 mètres de large, les visages sont déformés par les hurlements, les corps encore en vie semblent courir pour échapper à une menace aérienne ou aux flammes, des animaux se mêlent à la panique générale. *Guernica* attire l'attention à l'international et devient l'un des tableaux anti-guerre les plus connus de l'Histoire.



Pablo Picasso, *Guernica*, 1937, huile sur toile, 349,3 x 776,6 cm, museo nacional centro de arte Reina Sofia; © Succession Picasso 2025 ; crédit : Bridgeman Images

MODULE 4 NIVEAUX : 1, 2 et 3

Le défi du peintre

OBJECTIFS

OBJECTIF 1

Développer son attention et son sens de l'observation

OBJECTIF 2

Approfondir son vocabulaire descriptif

OBJECTIF 3

S'immerger de façon active dans les œuvres

MATÉRIEL

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

✓ Cartes "Détails"



LE MODULE EN QUELQUES MOTS

Rentrez dans l'arène et faites gagner votre équipe en récoltant le plus de détails possibles ! Ce module met au défi les enfants de retrouver avant leur adversaire les œuvres auxquelles les détails appartiennent.

LE MODULE PAS À PAS

● Cette activité peut être réalisée de plusieurs façons selon le groupe. Inviter les enfants à retrouver les cartes "Détails" dans les reproductions d'œuvres devant eux, ou bien proposer l'activité suivante :

● Demander aux enfants de former deux à trois groupes (selon le nombre d'enfants), et de trouver un nom d'équipe. Ils vont tour à tour envoyer un champion affronter celui de(s) l'équipe(s) adverse(s) pour rapporter des points à la sienne ;

● A chaque manche, l'accompagnant montre un détail devant deux reproductions d'œuvres affichées. Pour gagner le point, les champions doivent trouver le plus vite possible à quel tableau appartient le détail. Le premier à lever la main peut montrer et/ou décrire où se trouve le détail sur la reproduction de l'œuvre ;

● Nous vous invitons à proposer des variations de règles pour certaines manches pour animer le jeu au fur et à mesure :

■ **JAMAIS DEUX SANS TROIS** : rajouter un tableau de plus pour corser la manche.

■ **LE PIÈGE** : proposer deux œuvres qui ne contiennent pas le détail, le premier à réaliser qu'il ne s'agit pas du bon détail remporte la manche.

■ **TOP CHRONO** : pour aller plus loin, un petit challenge ! Les enfants ont 10 secondes pour regarder le détail avant qu'il soit caché, ils devront de tête le retrouver dans les tableaux. S'ils demandent à le revoir, montrer le détail 5 secondes de plus.

■ **APPEL AUX COPAINS** : cette fois-ci un tableau sera attribué à chacun des champions et son groupe détiendra le détail. Le champion devra poser des questions à son groupe pour deviner quel élément est représenté sur le détail. Attention, pointer du doigt est interdit à part si l'on est vraiment sûr d'avoir trouvé, sinon le champion est disqualifié. Le groupe a quant à lui interdiction de donner la réponse, il doit seulement répondre aux questions par oui ou par non.

■ **OEIL DE LYNX** : un seul tableau, 10 détails ! Placer devant les champions 10 détails dont un correspondant au tableau affiché. Le premier à trouver le détail présent dans l'œuvre gagne le point. Vous pouvez adapter cette règle en variant le nombre de détails présents devant eux.

NB : Ce jeu demande une organisation en amont pour l'accompagnant pour s'assurer que le détail montré correspond à l'un des tableaux. Ne pas hésiter également à demander aux enfants de fermer les yeux si vous avez besoin de préparer la manche pour éviter de favoriser ceux qui ont une bonne mémoire visuelle !

ENVOL CRÉATIF

NIVEAUX : 2 et 3

Entrée dans l'atelier créatif

MATÉRIEL :

- ✓ Plaque polystyrène A5 fournie
- ✓ Crayon à papier ou un stylo à bille
- ✓ Feuille A5

L'ENVOL CRÉATIF PAS À PAS :

● Cet envol créatif est une introduction à l'atelier créatif. Replonger les enfants dans l'univers de Pablo Picasso en affichant toutes les reproductions d'œuvres ;

● Distribuer une plaque polystyrène A5 par enfant. Demander aux enfants de faire attention avec ce matériau fragile lors de la manipulation ;

● Sur une feuille A5, proposer d'effectuer un dessin préparatoire en s'inspirant des reproductions affichées. L'accompagnant vérifie et propose de simplifier les dessins si besoin ;

● Reproduire le brouillon sur la plaque de polystyrène avec un stylo ou un crayon ;

● Appuyer sur le crayon sans pour autant casser la plaque afin de la creuser. Le trait doit être très marqué pour que l'encre ne reste que sur la surface plate, et non dans les creux créés par le crayon ;

● Pour imprimer manuellement la plaque de polystyrène, rendez-vous dans l'atelier créatif (p.20).



FOCUS

La déformation : une quête du surréel

Pablo Picasso cherchait à s'émanciper de la réalité et jouait avec les codes académiques perfectionnés tout au long de son enfance. D'abord en peignant au détail près, puis en s'adonnant à l'exploration des pensées et esthétiques surréalistes. À partir de 1906, le peintre se lance dans l'exercice de la déformation des corps et des visages, notamment celui des femmes, exprimant la tension, la violence et le désir qu'il éprouvait pour elles. Dans plusieurs de ses peintures, dont *Femme au chien* (1962), c'est tout un cheminement autour de la déformation, la distorsion et la défiguration qui seront la signature de Pablo Picasso. Il explorera la perspective des visages pour s'affranchir des codes classiques et proposer des faces dispersées permettant d'en découvrir toutes les facettes. Entre profils aplatis en deux dimensions, formes inspirées d'œuvres traditionnelles

africaines et océaniques, et l'utilisation de couleurs vives, une énergie dévorante se dégage des tableaux. Pablo Picasso n'hésite pas à s'inspirer de son entourage, qu'il pousse parfois dans des émotions extrêmes afin de créer des personnages calmes, apeurés, en colère ou encore désespérés. Cette recherche artistique cubiste marque le début du XX^e siècle comme un refus des conventions picturales, ouvrant la voie aux artistes qui lui succéderont.



Pablo Picasso, *Femme au chien*, 1962, huile sur toile, 162 x 130 cm, collection privée; © Succession Picasso 2025 ; crédit : Christie's Images / Bridgeman Images

MODULE 5 NIVEAUX : 1, 2 et 3

Les objets de Picasso

OBJECTIFS

OBJECTIF 1
Interroger les caractéristiques plastiques d'un objet

OBJECTIF 2
S'approprier des œuvres par le jeu

OBJECTIF 3
Développer le potentiel créatif et manuel

MATÉRIEL

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



LE MODULE EN QUELQUES MOTS

Féru de nouvelles techniques, Pablo Picasso s'est essayé avec brio à la sculpture. À travers ce module, découvrez de façon amusante les animaux farfelus de l'artiste.

LE MODULE PAS À PAS

- Commencer l'atelier par afficher les reproductions d'œuvres et inviter les enfants à observer les drôles d'animaux créés par l'artiste. Les interroger sur ce qu'ils voient : quels animaux sont représentés ? Quelle matière a utilisé l'artiste selon vous ? Voyez-vous des objets cachés dans les sculptures ? Où sont-ils placés ? ;
- Pour poursuivre la découverte des sculptures, proposer aux enfants de jouer au jeu du "Qui suis-je ?" : en cercle, chaque enfant du groupe (8 enfants maximum par jeu de cartes) reçoit une carte qu'il ne doit pas regarder, la plaçant face à ses camarades ;
- Chacun son tour, les enfants posent une question sur l'animal qu'il pense avoir sur sa carte. Les autres joueurs ne peuvent répondre que par « oui » ou « non » ;
- La partie se termine lorsque tous les enfants ont trouvé l'animal représenté sur leur carte.

PROLONGEMENT :

Chaque jeu est composé de 10 cartes, représentant 5 animaux différents. Vous pouvez alors utiliser ces cartes comme un jeu de Memory, vous permettant de vous adapter au groupe.

ENVOL CRÉATIF

NIVEAUX : 1, 2 et 3

Les sculpteurs en herbe

MATÉRIEL :

- ✓ Argile autodurcissante
- ✓ Gobelet d'eau
- ✓ Éponge
- ✓ Couteau lisse et/ou à bout rond
- ✓ Cure-dents
- ✓ Optionnel : peinture acrylique

L'ENVOL CRÉATIF PAS À PAS :

- Découper à l'aide du couteau des parts égales d'argile à distribuer aux enfants (minimum 100 grammes par enfant) ;
- Conserver près du groupe les cartes de jeux et les reproductions d'œuvres pour s'inspirer des sculptures de l'artiste ;
- Convenir avec les enfants de l'animal qu'ils souhaitent créer avant de se lancer dans la création. Pour vous aider, retrouver dans les "Ressources Numériques" disponibles sur le site de Culture pour l'Enfance un tutoriel pour réaliser un oiseau en quelques étapes simples ;

<https://www.culture-enfance.org/fr/nos-programmes/art-en-immersion-paris>

- Utiliser les cure-dents pour ajouter des détails sur la surface de la sculpture ;
- Laisser sécher le temps conseillé sur l'emballage de l'argile autodurcissante avant de pouvoir manipuler de nouveau les sculptures. Vous pouvez également proposer aux enfants de peindre avec de la peinture acrylique leurs œuvres après séchage de l'argile.

Pablo Picasso, *La Chauette*, 1952, terre cuite, 34 x 25 x 34,5 cm, Hambourg, musée des Beaux-Arts ; © Succession Picasso 2025 ; Crédit : © BPK, Berlin, Dist. GrandPalaisRmn/ Elke Walford



FOCUS

La sculpture dans l'œuvre de Picasso

Saviez-vous que Pablo Picasso a commencé la sculpture en 1902 pour améliorer sa peinture ? Ses premières sculptures l'aidaient à comprendre les ombres et les proportions pour ses tableaux. Ses talents de sculpteur sont restés secrets pendant des décennies : ce n'est qu'en 1966 pour ses 85 ans, qu'il décide de montrer ses sculptures au public. Deux tiers de ses œuvres n'avaient jamais été vues avant

cette exposition. Pour créer ses sculptures, Pablo Picasso avait une méthode bien à lui : il commençait par découper et plier des feuilles de papier, comme des origamis, pour imaginer la forme. Puis, comme le papier est fragile, il poursuivait avec des versions en tôle. En 1973, Werner Spies a catalogué 1228 sculptures et 2800 céramiques attribuées à l'artiste. L'une de ses sculptures les plus célèbres, *Tête de femme* (Fernande), a été réalisée en 1909. Elle a été vendue en 2014, pour la somme impressionnante de 46,7 millions d'euros, un record pour une sculpture !

MODULE 6 NIVEAUX : 2 et 3

Quel son fait le rouge ?

OBJECTIFS

OBJECTIF 1

Découvrir un courant artistique à travers diverses disciplines

OBJECTIF 2

Distinguer les particularités d'un mouvement musical

OBJECTIF 3

Appréhender les influences entre les domaines artistiques

MATÉRIEL

- ✓ Support numérique (ordinateur ou téléphone portable)
- ✓ Plateforme à retrouver via le QR code ou le lien ci-dessous
- ✓ Enceinte et/ou vidéoprojecteur



<https://www.lalabodescultures.com/art-en-immersion/quelsonfaitlerouge/>

LE MODULE EN QUELQUES MOTS

Sous la forme d'un quiz musical, cette plateforme numérique invite les enfants à se plonger dans des rythmes cubistes pour découvrir l'influence du courant pictural sur les compositeurs du début du XX^e siècle.

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 (utilisation d'un vidéoprojecteur et d'enceintes fortement conseillée).
- Installer les enfants individuellement, ou par petits groupes devant un support numérique. La plateforme est accessible à tout moment, il est ainsi possible de revivre l'activité à d'autres moments, même à la maison !
- Scanner le QR code ou entrer le lien sur une page web pour accéder à la plateforme.
- Sélectionner "Atelier" et suivre les indications. L'atelier se compose d'apports théoriques sur la musique, d'un quiz musical et d'informations sur les musiciens cubistes.
- Cliquer sur la flèche pour faire défiler les pages. Lors des quiz cliquer sur les logos "haut parleur" pour écouter un extrait musical, la musique complète est disponible sur la page "réponse". Cliquer sur le bouton "maison" pour retourner à la page d'accueil.

ENVOL CRÉATIF

NIVEAUX : 2 et 3

Carte blanche musicale

MATÉRIEL :

- ✓ Support numérique (ordinateur ou téléphone portable)
- ✓ Stylo
- ✓ Feuille

L'ENVOL CRÉATIF PAS À PAS :

- Sélectionner "Envol créatif" sur la page d'accueil de la plateforme numérique. Se munir d'une feuille et d'un stylo ;
- Créer une musique cubiste en utilisant les extraits musicaux à découvrir en cliquant sur les logos "haut parleur" ;
- Écouter les 8 sons, choisir un ordre et noter leurs couleurs sur une feuille telle une partition. Vous pourrez en mettant bout à bout l'ensemble des extraits musicaux découvrir la musique cubiste créée par les enfants ;
- Dans le cadre de la mini-exposition, mettre à disposition les partitions et un accès à la plateforme numérique pour proposer aux visiteurs de recréer les musiques !

Pablo Picasso, *Trois musiciens*, 1921, huile sur toile, 204,5 x 188,3 cm, Philadelphia museum of art ; © Succession Picasso 2025 ; crédit : Philadelphia Museum of Art / Bridgeman Images



FOCUS

Les influences multiculturelles de la musique cubiste

À l'image des peintres cubistes, les compositeurs musicaux ont expérimenté de nouvelles formes, gammes et harmonies, s'éloignant des tonalités et structures classiques. Cette période d'innovation musicale a été influencée par le courant cubiste, visant à renverser les hiérarchies traditionnelles en présentant tous les éléments sur un même plan d'égalité. Les compositeurs ont souvent puisé leur inspiration dans des styles moins valorisés à l'époque, comme la musique afro-cubaine et latine. Il existe par exemple un lien évident unissant la pensée de certain compositeur à celle de Picasso ; Stravinsky, par exemple, compositeur russe s'inspirant notamment du style Ragtime, une musique pour piano, très syncopée, précurseur du jazz. Darius Milhaud quant à lui découvre le rythme de la musique brésilienne populaire, qui l'inspire tout au long de sa carrière.

L'impact du cubisme sur la musique perdure au-delà du XX^e siècle, continuant d'inspirer les artistes contemporains. L'approche fragmentée et la multi-perspective du cubisme se reflètent dans les rythmes complexes et les sonorités superposées de nombreux genres modernes, tels que le jazz, le rock, la musique électronique et expérimentale. Par exemple, le rock progressif se caractérise par des structures de chansons élaborées, des signatures temporelles atypiques et un mélange de styles, évoquant les techniques des artistes cubistes.

Étape 2

VISITE DE L'EXPOSITION
NUMÉRIQUE IMMERSIVE

Exposition immersive « Picasso, l'art en mouvement » à l'Atelier des Lumières, Paris ; Pablo Picasso, *La Guerre et la Paix*, 1957, Décors de la chapelle du château-musée de Vallauris "Le temple de la Paix", peinture sur bois, 470 x 1020 cm, Vallauris, chapelle, musée national Picasso © Succession Picasso 2025 © Culturespaces / Vincent Boussez

NIVEAUX : 2 et 3

Préparation à la visite

OBJECTIFS

OBJECTIF 1

Comprendre les caractéristiques de différents centres d'art

OBJECTIF 2

Prendre conscience de la matérialité d'une œuvre

OBJECTIF 3

Susciter le désir de découverte des enfants

MATÉRIEL

- ✓ Un support numérique (ordinateur ou téléphone portable)
- ✓ Plateforme à retrouver via le QR code ou le lien ci-dessous
- ✓ Optionnel : vidéoprojecteur



<https://www.culture-enfance.org/fr/nos-programmes/art-en-immersion-paris>

LA PRÉPARATION PAS À PAS

- Commencer par questionner les enfants sur leur connaissance des centres d'art qui existent et sur leur expérience de ces lieux : où trouve-t-on des œuvres d'art ? Ces lieux sont-ils tous pareils ? Êtes-vous déjà entrés dans un musée ? Avez-vous visité un centre d'art numérique immersif ? Pouvez-vous faire les mêmes choses dans tous les lieux ? ;
- Expliquer aux enfants que les expositions dans les centres d'art numérique immersifs sont elles-mêmes des œuvres d'art à part entière composées d'une multitude d'œuvres constituant d'un sujet en particulier. Vous pouvez les interroger sur les expositions précédentes qu'ils auraient pu découvrir pour raviver leurs souvenirs ;
- Afin de mieux comprendre à quoi correspond une exposition d'art numérique immersive et son processus de création, 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 immersif 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'art numérique immersif. Associez le métier au bon énoncé avant de cliquer sur « vérification ». Si la réponse est exacte, une vidéo de présentation s'affiche ;

NB : 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 Culture pour l'Enfance.

Visite

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

AVANT LA VISITE...

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

PENDANT LA VISITE...

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

APRÈS LA VISITE...

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

FOCUS

Exposition immersive courte :
Douanier Rousseau

Suite à l'exposition sur Pablo Picasso, une seconde exposition plus courte vous invite à découvrir un autre peintre de la fin du XIXe siècle : le Douanier Rousseau.

Henri Rousseau (1844 - 1910) est un peintre français, autodidacte, considéré comme représentant de l'art naïf. Il est surnommé le Douanier Rousseau en raison de son métier : il contrôle les entrées de boissons alcoolisées dans Paris. Il expose ses œuvres au Salon des Indépendants aux côtés des peintres

FOCUS

Interview de
Virginie Martin

© Pascal Rousse

Qu'est-ce que l'art
numérique immersif
pour vous ?

« L'art immersif, c'est créer un environnement multisensoriel, une invitation à expérimenter une autre réalité. Je le perçois comme une bulle

hors du temps, on quitte notre quotidien et son rythme effréné pour entrer dans un espace qui va nous emmener ailleurs, dans une vision artistique qui nous fait voyager. De plus, l'exposition immersive offre la possibilité de réunir virtuellement toutes les œuvres d'un artiste au même endroit et de raconter par le sensible sa vision. On entre dans un nouveau rapport avec la toile et on se laisse porter par les couleurs et la musique qui procurent des émotions. Ça peut ensuite donner envie d'aller découvrir l'œuvre originale dans un musée parce qu'évidemment on ne peut pas transmettre la matière ou le relief, mais en revanche on peut raconter des choses qui ne sont pas forcément visibles, grâce à la musique et à l'animation ».

Retrouvez la suite de l'interview sur la page web du programme "Art en immersion"

<https://www.culture-enfance.org/fr/nos-programmes/art-en-immersion-paris>

impressionnistes bien que leur art soit différent. Les peintures de Rousseau ne respectent pas les règles de perspective occidentale, et le résultat évoque un univers enfantin qui explique le terme "naïf" pour décrire ses œuvres. Ses inspirations sont populaires mais viennent aussi du spiritisme puisqu'il est persuadé que des esprits guident son pinceau. En 1891, il commence le thème des jungles qui occupent une place importante dans sa production. Lui qui n'a jamais quitté la France, il s'inspire du Jardin des plantes et du Jardin d'acclimatation de Paris pour réaliser ses œuvres dites exotiques. Ces "jungles", d'abord très critiquées pour leur manque de réalisme et leur naïveté, seront plus tard reconnues comme des références notamment par son ami Guillaume Apollinaire.

Étape 3

ATELIER CRÉATIF

NIVEAUX : 1, 2 et 3

Pablo Picasso, *Guitare, verre, bouteille de vieux marc*, 1913, technique mixte, 47,2 x 61,8 cm, Paris, musée national Picasso - Paris ; © Succession Picasso 2025 ; crédit : © GrandPalaisRmn (musée national Picasso-Paris)/ Adrien Didierjean

Empreintes cubistes

OBJECTIFS

- OBJECTIF 1**
Choisir, manipuler et combiner des matériaux des supports et des outils
- OBJECTIF 2**
Constater des effets produits par la combinaison de divers matériaux
- OBJECTIF 3**
Organiser des formes pour représenter un sujet choisi

L'ATELIER EN QUELQUES MOTS

Les enfants sont invités à réaliser une collagraphie, technique de gravure basée sur l'assemblage de matériaux, pour créer un tampon à imprimer manuellement à l'aide d'encre.

MATÉRIEL

- ✓ Reproductions d'œuvres marquées de la pastille colorée : ●
- ✓ Feuilles A6 (300g) et A5 (200g)
- ✓ Encres de gravure bleu et rouge
- ✓ Rouleaux
- ✓ Plaque de Plexiglass
- ✓ Colle
- ✓ Pastilles adhésives
- ✓ Ruban dentelle
- ✓ Lin
- ✓ Papier mousse
- ✓ Carton ondulé
- ✓ Enveloppes bulles
- ✓ Ficelle

À AJOUTER

- ✓ Ciseaux
- ✓ Matériel de récupération, exemple : plaquette de médicaments vide, filet de course (type filet de citrons), mouchoir en papier, papier aluminium, laine, tissu, plaque fine de lego, etc.

LA PRÉPARATION PAS À PAS

- Avant de commencer l'atelier vous pouvez sensibiliser les enfants aux œuvres de Pablo Picasso qui résultent d'un assemblage de matériaux.
- Si besoin, se référer au tutoriel en image disponible sur le site de Culture pour l'Enfance.

<https://www.culture-enfance.org/fr/nos-programmes/art-en-immersion-paris>

ÉTAPE 1 : LE CHOIX DES MATÉRIEAUX

- Disposer les différents matériaux proposés sur une table. N'hésitez pas à rajouter des matériaux collectés en amont avec les enfants. Tout élément du quotidien ayant un certain relief peut convenir, à condition que l'épaisseur des matériaux soit équivalente ;

- Laisser l'enfant choisir plusieurs échantillons de matériaux selon sa préférence et son inspiration.

ÉTAPE 2 : L'ASSEMBLAGE ET COLLAGE

- À partir des matériaux sélectionnés les enfants peuvent découper, composer et jouer avec les matières. Il n'y a pas de limite à cette étape d'exploration plastique !
- Avant de coller les matériaux sur le support papier A6 (300g), vérifier que les matériaux ne se chevauchent pas. Conseiller aux enfants de ne pas surcharger le support en laissant des zones vides et en évitant trop de superpositions ;
- Une fois les matériaux textiles collés avec des pastilles adhésives, ou les matériaux épais (carton, papier mousse, papier bulle) avec la colle (attention à ne pas mettre trop de colle), les plaques sont mises de côté pour sécher.

ÉTAPE 3 : L'IMPRESSION

- Sur une table dite "d'encre" disposer les 4 plaques de Plexiglass (2 plaques par couleur) et les rouleaux ;
- Verser une noisette d'encre sur la plaque de Plexiglass. A l'aide du rouleau, "chauffer" l'encre pendant quelques minutes pour la rendre plus souple et plus facile à étaler ;
- Étaler délicatement l'encre sur la matrice collagraphie grâce au rouleau encré. Conseiller aux enfants de contrôler leur geste en exerçant une pression douce sur le rouleau afin de ne déposer de l'encre que sur les matériaux en relief, et non sur le papier resté vierge ;
- Déposer la matrice de collagraphie A6 (300g) encrée au milieu de la feuille A5 (200g), puis exercer une pression délicate avec la main bien à plat, avant de retirer délicatement la matrice ;
- Il est possible d'encre à nouveau sa matrice dans l'autre couleur et imprimer à nouveau ;
- Les enfants peuvent également encre et imprimer la plaque de polystyrène créée dans le module 5 de l'atelier pédagogique avec la même technique.

ÉTAPE 4 : MISE EN COMMUN

Toutes les impressions de collagraphie et de plaques polystyrènes sont mises en commun afin de créer une mosaïque collective bicolore. Prendre le temps de discuter avec le groupe pour choisir l'agencement des œuvres créées pour la mini-exposition.



Pablo Picasso, *L'Acrobate à la boule*, 1905, huile sur toile, 147 x 95 cm, The Pushkin State Museum of Fine Arts, Moscou ; © Succession Picasso 2025 ; crédit : Bridgeman Images

FOCUS

Le bleu et le rose

En octobre 1900, Pablo Picasso, âgé de 19 ans, arrive à Paris avec son ami Carlos Casagemas. En 1901, un drame bouleverse Pablo Picasso : Casagemas, souffrant de dépression, se suicide. Ce décès affecte profondément l'artiste et marque le début de sa période bleue, caractérisée par des œuvres teintées bleues et profondément mélancoliques. Parmi elles, *L'Autoportrait bleu* (1901) témoigne de son état d'esprit : malgré ses 20 ans, il se représente comme un homme aux traits tirés et creusés, au manteau rapiécé, à l'air taciturne. En 1904,

installé au Bateau-Lavoir, à Montmartre, Pablo Picasso fait la rencontre de Fernande Olivier, modèle pour les peintres du quartier et considérée comme l'un de ses premiers grands amours. Il commence à fréquenter les troupes théâtrales parisiennes, les cafés-cabarets, le cirque Médrano... Cette incursion dans le milieu du spectacle vivant influence grandement son travail et, progressivement, ses toiles se colorent, tirant vers les teintes orangées et roses. Ses sujets évoluent également : saltimbanques mélancoliques, acrobates, arlequins, clowns, acteurs déguisés... Il entre alors dans sa période rose.



Étape 4

LA MINI EXPOSITION

Pablo Picasso, *Maisons sur la colline : Horte de Ebro*, 1909, huile sur toile, 65 x 81 cm, Museum Berggruen, Nationalgalerie, Berlin (SMB) ; © Succession Picasso 2025 ; crédit : © BPK, Berlin, Dist. GrandPalaisRmn / Jens Ziehe

OBJECTIFS

OBJECTIF 1

Remobiliser les notions acquises et les souvenirs du parcours

OBJECTIF 2

Sensibiliser les enfants à la muséographie et à la médiation

OBJECTIF 3

Valoriser les créations et les mettre en partage

L'ÉTAPE EN QUELQUES MOTS

Ce module vous invite à valoriser toutes les productions plastiques et les connaissances acquises par les enfants tout au long du parcours. Vous trouverez plusieurs propositions pour remobiliser les notions parcourues et sensibiliser le groupe à la muséographie et la médiation.

VOUS AVEZ BESOIN DE

- ✓ Des productions artistiques réalisées par les enfants (masques, tangrams, silhouettes, sculptures, portraits chinois, compositions musicales, œuvres de l'atelier créatif)
- ✓ Feuilles en papier format A3 et A5 ou A6
- ✓ Enveloppes
- ✓ Pâte adhésive
- ✓ Stylos et feutres

ATELIER MUSÉOGRAPHIE ET MÉDIATION

● Proposer aux enfants d'imaginer la présentation de toutes leurs productions artistiques et leur disposition dans l'espace choisi pour la mini-exposition. Cette présentation peut se faire dans l'ordre chronologique ou suivre une histoire que le groupe souhaite raconter à travers l'installation. Vous pouvez également présenter aux côtés des productions les reproductions d'œuvres correspondant aux modules en question ;

● Pour chaque partie de la mini-exposition, proposer aux enfants d'écrire un cartel avec les informations essentielles (titre, date, techniques employées, courte présentation de la consigne d'origine, etc.) ;

● Sur plusieurs feuilles au format A5 ou A6, écrire au propre les textes imaginés et les placer près des productions ;

● Proposer aux visiteurs qui découvrent votre mini-exposition de participer à des activités de médiation animées par les enfants en utilisant les ateliers qu'ils ont eux-mêmes vécus. Les visiteurs pourront ainsi dessiner un masque, remettre dans l'ordre des œuvres ou encore s'essayer au tangram ! Pour cela, prenez le temps en amont avec les enfants pour les entraîner à l'animation de ces activités.

ATELIER COMMUNICATION

■ L'AFFICHE :

● Proposer aux enfants de créer l'affiche de leur mini-exposition pour communiquer auprès de leur entourage ;

● Embellir l'affiche en reproduisant sur la feuille des impressions créées lors de l'atelier créatif. Laisser des espaces libres pour les informations essentielles ;

● Choisir le titre et la date de la mini-exposition et les inscrire sur la feuille. Ajouter les noms des enfants ayant participé au parcours ;

● Décider ensemble de l'endroit où l'affiche sera accrochée pour que le plus grand nombre puisse la découvrir !

■ L'INVITATION :

● Proposer aux enfants d'écrire un petit texte d'invitation à leurs proches. Pour cela, les enfants peuvent préciser : le titre, la date et la thématique de la mini-exposition, ainsi que les créations qu'ils ont réalisées au cours du parcours. Les enfants peuvent personnaliser leur carton d'invitation en utilisant des techniques présentes tout au long du parcours.

NB : Pour les enfants ne maîtrisant pas l'écriture, proposer de créer collectivement les différents textes à l'oral, l'accompagnant rédiger ou imprimer ensuite les textes sur les supports définitifs.



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](#)

Exposition immersive « Picasso, l'art en mouvement » à l'Atelier des Lumières, Paris
Pablo Picasso, *Mousquetaire à la pipe*, 1968, huile sur toile, 146,5 x 89,3 cm, collection privée
© Succession Picasso 2025 © Culturespaces / Vincent Bousserez



culture
pour l'enfance

