

RENCONTRE AVEC LE SERVICE
ÉDUCATIF RECOMMANDÉE

AUTOUR DU PARCOURS

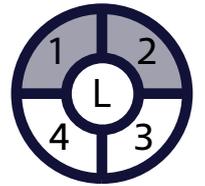
Visites guidées sur mesure au Musée
(le vêtement, les accessoires...)
*Payant demande à établir au moins
deux mois à l'avance*

vie
quotidienne

📍 Salle des
sculptures XIX^e
et XX^e

🕒 2h avec la
restitution en
salle

• PUBLIC VISÉ •



8.1

Merveilles et surprises de l'habillement

PARCOURS EN AUTONOMIE

PROBLÉMATIQUES

Pourquoi se vêtir ? De quoi ? Comment ? Quels gestes fait-on ?
Est-ce toujours facile ?

ENSEIGNEMENTS CONCERNÉS

Français (langage oral, lexique) – Enseignements artistiques (représentation du monde : question de la forme, la sculpture) – Questionner le monde des objets – EPS – Parcours santé

ŒUVRES CIBLÉES

Sculptures XIX^eme (libre choix).



Porteur d'eau africain, Georges Guttet, 1901



Le Soir, Auguste Carvin, 1913



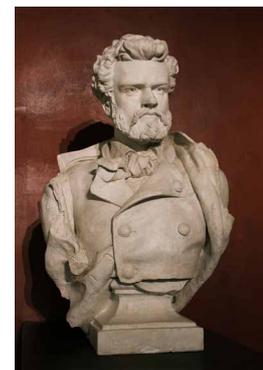
Etude pour le pardon,
Albert Roze, 1908



L'Ange gardien, Antoine
Desboeufs, 1833



La Leçon de lecture,
Aimé Jules Dalou, 1874



Henri Regnault, Jean Coulon,
d'après Charles Degeorge, 1889

POURQUOI CES ŒUVRES ?

À travers une déambulation dans la salle des sculptures, les enfants découvrent le vêtement, du plus humble au plus noble, du plus simple au plus sophistiqué. Les rondes bosses accessibles par le regard vont leur permettre de s'intéresser aux détails qu'ils affectionnent et de distinguer, avec ou sans les loupes les vêtements, les accessoires et leurs fonctions. Les sculptures sont des figures d'hommes, de femmes et d'enfants. Chacun pourra s'identifier et projeter ses propres images mentales. C'est l'occasion d'acquérir le vocabulaire de l'habillement, d'apprendre à se vêtir, à se déshabiller, à répéter des gestes précis sans personne et ainsi à devenir grand !

La salle est vaste et permet aux enfants de se déplacer sans risques. Des petits recoins vont leur permettre d'engager un échange autour de leurs observations.

RÉFÉRENTIEL DU PEAC D1, D3, D5

> DÉVELOPPER L'AUTONOMIE

> DÉVELOPPER LA CONNAISSANCE ET LA MAÎTRISE DU CORPS

> UTILISER LE LANGAGE ORAL

> APPRENDRE À CONSTRUIRE ENSEMBLE

> SE REPÉRER DANS LE TEMPS : le matin – le soir – le lever – le coucher – la pulsation musicale – l'âge (jeune, enfant, vieux ...) avant – aujourd'hui.

> SE REPÉRER DANS L'ESPACE

NOTIONS / VOCABULAIRE

Statue – Sculpture – Groupe sculpté – Détail

Parties du corps : jambes, bras, pieds ...

Postures : assis, debout, allongé ...

Vêtement – Drapé – Boutonnière – Lacet – Cordon – Broderie

Tissu – Tissu épais – Tissu léger – Soie – Velours – Jute – Lin

AU-DELÀ DU PARCOURS

- Ombelliscience : exposition itinérante «Bouge ton corps !» (payant)
[/https://ombelliscience.fr/docs/id/24/catalogue_expo_2020_web.pdf](https://ombelliscience.fr/docs/id/24/catalogue_expo_2020_web.pdf)

RESSOURCES

- ANNEXE 1

Séance préparatoire au geste dansé.

Ressources bibliographiques du Musée de Picardie :

Musée de Picardie
GUIDE HISTORIQUE ET
ARCHITECTURAL
GUIDE DES COLLECTIONS
sous la direction de Laure Dalon

Se vêtir est un jeu !

> **À PRÉVOIR** : une musique que vous pouvez diffuser pendant les prestations dansées.
Imprimer les temps 2 et 3 pour chaque encadrant à lire avant la visite.
Facultatif : une séance préparatoire au geste dansé (annexe 1).

> **MATÉRIEL MIS À DISPOSITION**

À L'ACCUEIL loupes.

DANS LES SALLES DU MUSÉE Kamishibaï de *GENTILOUP*, d'Alain Broutin et Frédéric Stehr *École des Loisirs* – à utiliser dans le butaï.

• ÉCOUTER UN RÉCIT

• ÉCHANGER

• RENCONTRER

DU MARBRE

DU PLÂTRE

DU BRONZE

DE L'ARGILE

• OBSERVER

DES STATUES

DES BUSTES

DES SCULPTURES EN

RONDE-BOSSE

DES GROUPES SCULPTÉS

• PRATIQUER

EXPLORER

S'APPROPRIER

UN CHAMP LEXICAL

TEMPS 1 Entrer par le conte.

- **OBJECTIF(S)** : introduire le questionnement par un récit conté.
- **MODALITÉS** : le groupe classe s'installe sur les marches au pied de l'escalier d'honneur (avant l'entrée de la salle des sculptures) et assiste à la lecture d'une histoire « *GENTILOUP*, histoire d'un petit loup qui souhaitait porter la culotte ». Utilisation du butaï pour animer le récit.
Engager ensuite un échange interactif : est-il facile de s'habiller ? Comment apprendre à se débrouiller tout seul ? Choisit-on toujours le bon vêtement ?

TEMPS 2 Rencontre avec les œuvres.

- **OBJECTIF(S)** : découvrir les sculptures en ronde-bosse.
- **MODALITÉS** : introduire cette question.
-> Les sculptures ont-elles su s'habiller ?
Les élèves en petits groupes déambulent dans la salle et choisissent une œuvre.
• Que voit-on ? Une statue, un buste, un ou des personnages, homme, femme, enfant, âges possibles ?
-> Jouer à mimer la pose, faciliter l'entraide et la verbalisation de la description.
• Que fait-il / font-ils ? Sont-ils vêtus de la même façon ?
Faire observer les vêtements en détail à l'aide de la loupe.
Les vêtements semblent-ils lourds, légers, encombrants ? Leurs vêtements semblent-ils confortables, adaptés à leur action ?
-> Jouer à mettre la pose en mouvement : la statue se déplace-t-elle mieux que *Gentiloup* avec sa culotte ?
• Le vêtement tient-il chaud ? Couvre-t-il tout le corps ?
• Comment enfiler ces vêtements ? Peuvent-ils être enfilés sans aide ? Doit-on s'asseoir ? Peut-on demeurer debout ? Faut-il les boutonner, les attacher, les fixer, ... ? Faire le parallèle avec *Gentiloup* qui ne parvenait pas à enfiler la culotte debout ni à la boutonner.



• EXPÉRIMENTER

LE MOUVEMENT
LA MANIPULATION DES
LOUPES

• S'INSPIRER
ET PRODUIRE
LE GESTE DANSÉ

-> **Jouer à faire parler les sculptures en utilisant le vocabulaire du corps et du vêtement** : « j'ai chaud grâce à mon manteau, mon ventre est serré dans ma robe, j'ai besoin d'aide pour lacer ma robe, mon chapeau me protège la tête, ma chaussure s'enfile facilement, mon bras doit passer dans une toute petite manche, ... ».

-> **Jouer à faire semblant d'enfiler un vêtement.**

• **Conclure** : contrairement à Gentiloup, les sculptures portent-elles le bon vêtement ?

Engager un échange sur la pertinence des choix vestimentaires et l'autonomie.

TEMPS 3 Jouer à « Quand je serai grand, je porterai cet habit ! »

• **OBJECTIF(S)** : se projeter dans une action identifiée et nommée.

• **MODALITÉS** : chaque enfant du groupe (ou un groupe de deux) choisit un vêtement couvrant une partie précise du corps : le pied, le visage, les bras, les jambes, le buste, la tête, les mains, les cheveux, le corps... Il motive son choix.

-> **Jouer à « Et je l'enfilerai comme ça ! »**.

• Il se projette et cherche une action permettant de le porter.

Pour aider les élèves, réactiver les questionnements : le vêtement est-il léger ? Lourd ? Doit-on forcer le tissu ou bien agir avec légèreté et dextérité ? L'action est-elle simple ou difficile ? Par où l'enfiler ? Où le poser ? Comment le lacer ? ...

Le geste peut être ample ou tout petit (un boutonnage par exemple), travailler la motricité fine.

• Demander de bien décomposer l'action et de l'exécuter lentement : on peut aider les enfants en leur demandant de la dérouler pendant les trois sons diffusés sur l'amplificateur ou pendant que l'encadrant tape dans la main.

Il répète le geste décomposé plusieurs fois de manière à bien le mémoriser. Demander aux plus grands ou aux plus à l'aise d'exécuter un geste sûr, avec de l'intention. Penser au poids du vêtement, à l'énergie à engager pour l'enfiler. Les enfants peuvent choisir un vêtement identique, leur geste sera différent.

TEMPS 4 Restitution en salle.

Les enfants sont installés en demi-cercle. Chaque groupe montre ses gestes en musique.

-> **On joue à deviner l'action et le vêtement.**

On s'applaudit.

PROLONGEMENTS

Réinvestir la séance préparatoire et la séance au musée dans une activité danse. Choisir d'autres inducteurs lors d'une prochaine visite.

Séance préparatoire au geste dansé

Le vêtement inducteur ou comment préparer le corps

Mise en œuvre en classe avant la visite au musée, cette déclinaison permet aux élèves d'intégrer des actions motrices, de travailler les énergies, le poids, la vitesse.

Elle peut se décliner avec un pullover, un objet transitionnel (le doudou), une écharpe, le manteau Les consignes doivent être claires et simples afin de faciliter la fabrication de l'image mentale. Cette activité vise à expérimenter les déplacements et les gestes, à prendre conscience de son corps, à sentir l'autre et à éveiller les sens. Elle n'inclut pas de production finale.

Entrer dans la danse

Proposition de déroulé.

Les enfants se déchaussent. Ils dispersent leur manteau au sol dans la salle préalablement débarrassée.

Annoncer l'activité : « aujourd'hui, nous allons prendre soin de Doudou, de Manteau - »

Les enfants se tiennent les mains, ferment les yeux, respirent doucement, sentent la présence de l'autre (pas de musique). Former des petits groupes ou un cercle avec tous. Faciliter la connexion et l'écoute en parlant doucement.

Ils rejoignent lentement leur objet et s'allongent dessus sur le dos. Les yeux sont fermés, ils écoutent une musique douce. Les inciter à se toucher le visage en les guidant (le front, les sourcils, les yeux, les joues, les oreilles, le menton, le cou). Mobilisation du corps par balancements lents, une jambe se soulève en laissant le pied au sol, puis l'autre, puis les épaules... Inciter les basculements sur le côté, sur le ventre. On s'installe confortablement.



Incitation 1 : Manteau a besoin d'un câlin. Toujours au sol, l'enfant caresse, enlace, serre contre soi son manteau, en essayant de l'endormir. Il peut se déplacer au sol, se placer sur le côté, être accroupi mais toujours en interaction avec Manteau. Il peut enfler une manche doucement puis la retirer lentement.

Incitation 2 : lorsque Manteau est endormi, l'élève se relève, se promène d'abord lentement, en évitant de marcher sur ceux des autres. Pendant le déplacement, il croise le regard des autres mais ils ne se touchent pas.

À expérimenter : le mouvement de la tête précède le déplacement. L'élève va caresser Manteau pendant son sommeil ou vérifier qu'il dort toujours : il peut baisser l'avant corps, s'accroupir, juste laisser pendre le bras.

Varier la vitesse de déplacement, marcher vite, courir, s'arrêter net et s'immobiliser.

Incitation 3 : Manteau s'éveille. Les enfants vont le récupérer. Ils le prennent dans les bras et se promènent en le berçant (alterner les consignes : serrer contre soi, enlacer, balancer....).

Incitation 4 : Manteau est léger et est en pleine forme et veut jouer. Il est alors balancé à droite, puis à gauche, jeté, étiré... L'élève se roule dessus, tourne avec, tourbillonne, il forme des cercles, va au sol, saute... L'élève joue avec Manteau en enflant une manche, la retirant, l'enflant à l'envers, plaçant une jambe dans la manche, puis les deux bras...

Incitation 5 : Manteau est lourd. Il est difficile de le jeter, de le tirer, de le porter... Expérimenter ces déplacements. Manteau est fatigué, il est alors posé sur le dos et l'élève rampe ou se déplace accroupi.

Incitation 6 : Manteau sert à nouveau de couche, l'élève s'y repose. Retour au calme.

