

MONT DE MARSAN SCULPTURES 11- LES MYTHES

5 OCTOBRE AU 3 NOVEMBRE 2019

DESCRIPTIF DES ACTIONS

Visite en autonomie

En autonomie - adaptable à votre classe et vos projets - réservation obligatoire	
VISITE-DÉCOUVERTE DU PARCOURS AVEC LIVRET Visite en autonomie avec support / prise en charge par le responsable du groupe Départ : musée Fin : Rotonde de la Vignotte (sous réserve de modification) Durée : 1h - 1H30 Publics : scolaires (cycle 1 au cycle 3)	VISITE DU PARCOURS Visite en autonomie / prise en charge par le responsable du groupe Départ : musée Fin : Rotonde de la Vignotte (sous réserve de modification) Durée : 1H30 ou plus Publics : scolaires (cycle 4, lycée et enseignement supérieur)

Les livrets Parcours pour partir à la rencontre des œuvres grâce à la reconnaissance d'images, la résolution d'énigmes, des jeux d'observation, alternance entre prise de notes et notes dessinées. Ces parcours ludiques pour les 5-7 ans et 8-12 ans, permettent d'accentuer le regard sur les œuvres présentées sur le parcours et dans les lieux d'exposition. Ces livrets sont proposés pour faciliter la découverte, mais peuvent être utilisés comme base pour vous approprier la manifestation.

Formule Visite-atelier*

Conçus comme une introduction aux mythes, aux techniques artistiques, ces modules offrent la possibilité d'en découvrir certains aspects de manière ludique, ils sont suivis d'un atelier en lien avec la thématique décrite en page suivante.

- **1 / Je suis un héros** - Pour appréhender des figures mythiques.

A la différence des contes, les mythes introduisent leurs héros comme des personnages hors du commun, aux dimensions surhumaines. Ces héros mythiques extraordinaires font partie de notre patrimoine collectif. Il est important de connaître certains mythes pour se rendre compte des résonances multiples que ceux-ci laissent dans les différentes formes d'art (sculpture, peinture, cinéma, littérature...)

~ Autour du module ~

Un jeu propose aux enfants de reconnaître ou découvrir des personnages de la mythologie grâce à leurs attributs, leurs vêtements, leur position... Ce jeu permet d'acquérir des connaissances mais également d'établir une relation entre une œuvre artistique et le fait culturel qu'est le mythe.

- **2 / Une histoire imaginaire** - Pour comprendre comment naissent des histoires

Qu'ils nous expliquent des phénomènes environnementaux, sociaux, nous guident dans nos pratiques ou nos valeurs, ou nous fassent simplement rêver, les mythes nous accompagnent et nous inspirent. Ils sont une référence culturelle commune. Amusons-nous à plonger dans ces récits, ces explications extraordinaires du monde, laissons-nous emporter par ces histoires que le temps, l'oralité et l'imaginaire des artistes ont rapporté.

~ Autour du module ~

Un jeu propose aux élèves de manipuler et disposer des éléments (personnages, objets, décors, paysages...) afin de mettre en scène quelques mythes célèbres décrits dans le module.

- **3/ Illusion d'optique** - Pour regarder autrement

Ce module permet aux enfants de découvrir les procédés utilisés par les artistes notamment en peinture pour permettre au spectateur de voir l'œuvre d'une manière atypique, d'un point de vue précis.

En lien avec l'œuvre de Bernard Pras, *Portrait de Descartes*, les enfants auront la possibilité de manipuler des objets afin de créer une illusion d'optique à mi-chemin entre Archimboldo et Ocampo !

Formule atelier seul*

- de la GS de maternelle au cycle 4

Je suis un héros / Version dessin, découpe, assemblage, maquette	Je suis un héros / Version modelage dans une plaque d'argile
Les élèves sont invités à réaliser un masque de super-héros de la mythologie. A partir d'une matrice de masque en papier, les enfants assemblent des éléments (découpés dans du papier blanc, coloré, des papiers spéciaux ...) : oreilles, cornes, objets/attributs Les élèves imaginent comme ils le souhaitent leur personnage mythique et peuvent se transformer en super-héros le temps de porter leur masque.	Les élèves sont invités à réaliser un masque de super-héros de la mythologie. A partir d'une plaque de terre, les enfants choisissent la forme du masque puis modèlent des petits objets pour créer les oreilles, des cornes, des objets/attributs Les enfants imaginent comme ils le souhaitent leur personnage mythique qu'ils vont fixer) à une tige en bois.
Publics : dès 5-6 ans Durée : 1H30 (visite module + atelier) Lieu : Atelier pédagogique - Jardin Saint Vincent Horaires et jours : dès 9h30, les lundi, mardi, mercredi matin, jeudi, et vendredi	Publics : cycles 2-3-4 Durée : 1H30 à 2H (visite module + atelier) Lieu : Atelier pédagogique - Jardin Saint Vincent Horaires et jours : dès 9h30, les lundi, mardi, mercredi matin, jeudi, et vendredi

Une histoire imaginaire / technique mixte / 7-11 ans	
<p>Les élèves sont invités à interpréter à leur tour de grands mythes découverts lors de leur visite. Jouer et imaginer autour de cette culture transmise, de ces histoires extraordinaires. Après avoir défini quelques éléments constituant leur histoire (personnages inventés ou pris dans la mythologie, références de lieu, de temps, animaux fantastiques et autres inventions...), les élèves réalisent un décor sur une feuille A4 cartonnée préparée au préalable pour tenir droit à la verticale, tel un décor de théâtre miniature. Il ne reste plus qu'à animer son décor extraordinaire en dessinant et en découpant des personnages, des objets, des animaux ou tout autre élément qui pourrait donner du sens à l'histoire. Fixés sur des baguettes afin de les rendre mobiles comme des marionnettes, ce dispositif permet d'animer les créations graphiques des enfants, issues de leur propre imaginaire ou de récits mythologiques.</p>	<p>Publics : cycles 2-3-4 Durée : 1H30 à 2H (visite module + atelier) Lieu : Atelier pédagogique - Jardin Saint Vincent Horaires et jours : dès 9h30, les lundi, mardi, mercredi matin, jeudi, et vendredi</p>

Animaux fantastiques / 5-7 ans	Animaux fantastiques / Modelage en volume /7-11 ans
Laisser son imagination travailler pour créer un animal extraordinaire, fantastique. Le principe est de piocher deux cartes sur lesquelles sont imprimées des images d'animaux, ils seront à associer pour créer un animal imaginaire par la technique du collage et du coloriage.	Laisser son imagination travailler pour créer un animal extraordinaire, fantastique en terre à modeler. Le principe est de piocher deux cartes sur lesquelles sont indiquées des noms d'animaux, ils seront à associer pour créer un animal imaginaire en volume en terre à modeler.
Publics : GS Durée : 1H30 (courte visite+ atelier) Lieu : Atelier pédagogique - Jardin Saint Vincent Horaires et jours : dès 9h30, les lundi, mardi, mercredi, jeudi, et vendredi	Publics : cycles 2-3-4 Durée : 1H30 à 2H (courte visite + atelier) Lieu : Atelier pédagogique - Jardin Saint Vincent Horaires et jours : dès 9h30, les lundi, mardi, mercredi matin, jeudi, et vendredi

• **Collège (fin cycle 4) et lycées***

Un atelier destiné aux élèves de collège (3^{ème}) et lycée est proposé. Il permettra de travailler sur la thématique des oeuvres et expositions présentées sur le parcours Mont de Marsan Sculptures-Les Mythes.
(Contenu précisé ultérieurement)

Durée : 1H30 à 2H

Lieu : Atelier pédagogique - Jardin Saint Vincent

Horaires et jours : 9h30 , le mercredi matin

***N'hésitez pas à amener boîtes, cartons ou sacs pour ramener les productions des enfants**

Rencontres avec des artistes les 11 et 18 octobre 2019

Une ouverture sur la création artistique, sur le cheminement d'un artiste à travers des rencontres exceptionnelles avec des artistes présents sur la manifestation : échanges et démonstration d'une technique artistique seront au programme.

Le programme complet, le contenu et les horaires vous seront communiqués ultérieurement par mail et courrier.

Publics : scolaires dès cycle 3

Durée : environ 1H30

Lieu : Musée / Atelier pédagogique - Jardin Saint Vincent

Jour : vendredi 11 et 18 octobre 2019

Pièce de théâtre - Mythologie, le destin de Persée

Dans le cadre de la manifestation Mont de Marsan Sculptures, le **Théâtre de Gascogne** propose un spectacle par la compagnie Anamorphose, le **vendredi 18 octobre 2019**.

Durée : 53 min

Publics : du CE2 à la 3^{ème}

Tarifs et renseignements pour la réservation auprès du Théâtre de Gascogne.

Comment passer une journée sur la manifestation ?

Vous avez la possibilité de combiner une visite du parcours en matinée et de poursuivre l'expérience avec un atelier l'après-midi.

Un lieu pour le pique-nique est à votre disposition dans le Jardin St Vincent, attenant au musée. Par temps de pluie, une des salles d'ateliers pourra être utilisée pour vous abriter.

Réservation obligatoire auprès du service éducatif du musée.

Réunion de présentation du programme autour de la manifestation

Vous êtes invités à découvrir le programme complet et échanger sur le contenu et l'organisation de vos activités choisies le :

- **Mercredi 2 octobre 2019 à 14h30** à l'auditorium de la Médiathèque du Marsan (120 places assises et parking gratuit disponible)
- **Inscription obligatoire** auprès du Service éducatif du musée par téléphone, mail dès aujourd'hui ou début septembre grâce au formulaire en ligne qui sera envoyé à tous les établissements scolaires.

Jours et horaires d'ouverture de la manifestation

Du lundi au vendredi

De 9h à 18H30

Contacts et renseignements

Service éducatif - musée Despiau-Wlérick, 6 place Marguerite de Navarre- 40000 MONT DE MARSAN

Karine Beaudet / Pascale Lacouture

05 58 75 00 45- mail : musee-edu@montdemarsan.fr