

Dossier pédagogique à destination des enseignants
et de leurs classes.

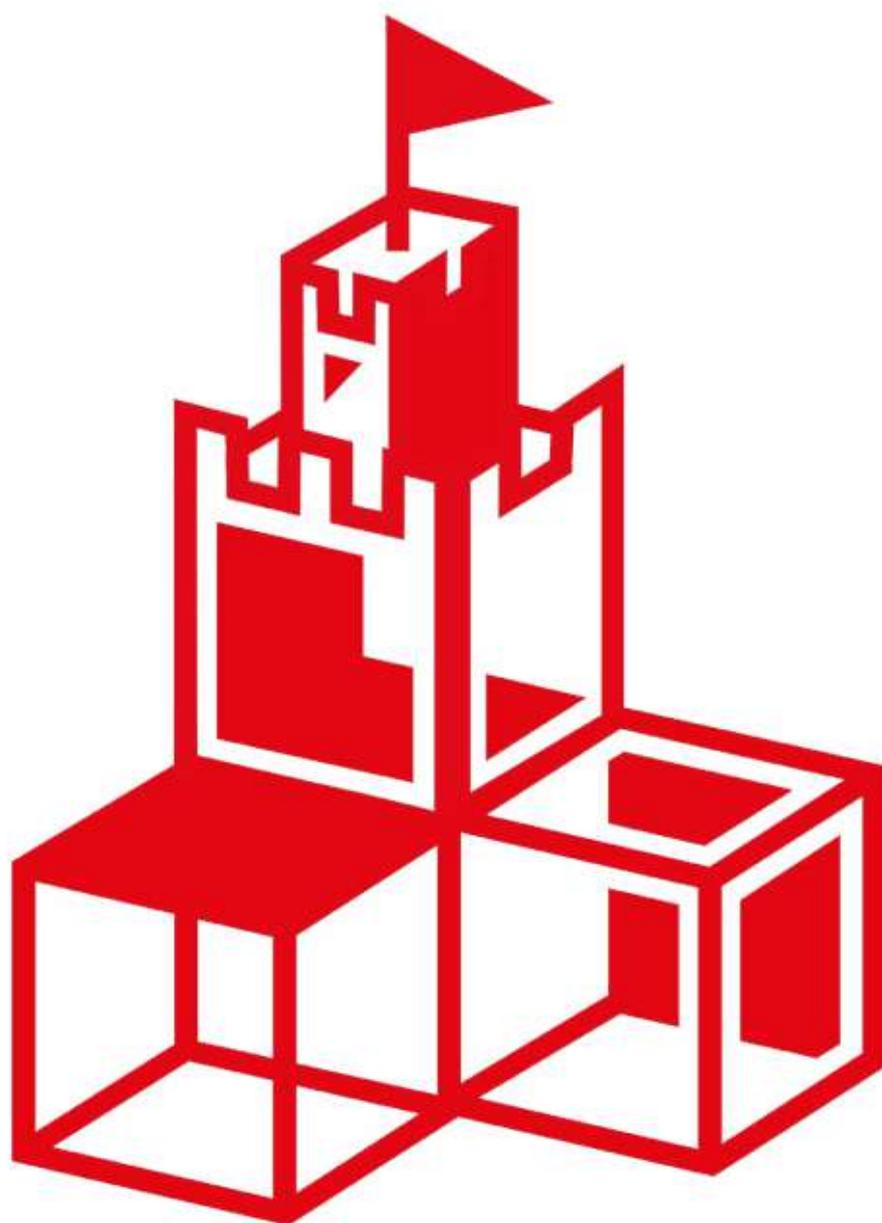
Jeux Olympiques



Les Quatre Cyclistes, Fernand Léger, 1943-48 | Football féminin : l'équipe de France en 1920, Agence Rol | Amphore Panathénaique, 425 - 400 av. J.C.

Ce dossier a été conçu à l'intention des enseignants, mais il est accessible à tous les encadrants de groupes scolaires et périscolaires.

Nous espérons qu'il accompagne au mieux les instituteurs dans leur enseignement et que les élèves prendront plaisir à découvrir les activités enrichissantes et ludiques qui leur sont proposées au sein de la Micro-Folie de Cagnes-sur-Mer.



MICRO-FOLIE
CAGNES-SUR-MER

SOMMAIRE

1. PRÉSENTATION	p.2
• Musée Numérique	p.2
• Partenaires du dispositif	p.2
2. DÉMARCHES ET RÉSERVATIONS	p.3
• Groupes et scolaires	p.3
3. PARCOURS DE VISITES	p.4
• Jeux Olympiques - C1	p.5
• Jeux Olympiques - C2	p.6
• Jeux Olympiques - C3	p.7
4. MALLETTE PÉDAGOGIQUE	p.8
4. AUTRES THÉMATIQUES DE VISITE	p.10
5. LES OBJECTIFS	p.12
6. VISITE LIBRE	p.13
7. FILMS REALITÉ VIRTUELLE	p.14

1. PRÉSENTATION MICRO-FOLIE

Portée par le Ministère de la Culture, coordonnée par La Villette, les Micro-Folie sont des Musées Numériques qui donnent accès à plus de 3 500 chefs-d'œuvre numérisés en HD des plus grandes institutions culturelles nationales et internationales.

- **MUSÉE NUMÉRIQUE :**

Cœur de la Micro-Folie, cet espace permet d'approcher au plus près les grandes œuvres (sculptures, peintures, musique), des Institutions nationales et internationales grâce à une numérisation en très haute définition.

- **PARTENAIRES DU DISPOSITIF MICRO-FOLIE :**

Musée du Louvre, Musée d'Orsay, Musée du quai Branly, Centre Pompidou, Château de Versailles, la Réunion des Musées Nationaux et du Grand palais, mais aussi la Cité de la musique, Festival d'Avignon, Opéra national de Paris, l'Institut du Monde Arabe et Universcience.

>>> Accès

6 avenue de Verdun,
06 800 Cagnes-sur-Mer

>>> Horaires d'ouverture

Accueil groupe : Mardi, jeudi et vendredi

De 9h à 12h et de 14h à 16h30

Fermeture : Dimanche, lundi et jours fériés

>>> Informations

04.89.22.40.79

micro-folie@cagnes.fr

[GRATUIT]



2. DÉMARCHES ET RÉSERVATIONS

• GROUPES ET SCOLAIRES

COMMENT RÉSERVER LA MICRO-FOLIE POUR SA CLASSE OU SON GROUPE ?

1. Allez sur le site : account.micro-folies.com ou scanner le QR CODE.
2. Remplissez le formulaire de réservation en choisissant sur le site la Micro-Folie de Cagnes-sur-Mer . (Attention aux délais de réservation selon la formule de visite sélectionnée).
3. Réservez un créneau.
4. Renseignez votre nom et prénom, niveau de classes, coordonnées (adresse mail et numéro de téléphone), effectif, nom de l'établissement ainsi que la commune.
5. Un mail vous est alors envoyé : votre demande est enregistrée et traitée. (Pensez à vérifier vos spams).
6. Validation de votre réservation : un mail de confirmation vous est envoyé.
7. Rendez-vous à la Micro-Folie le jour de votre rendez-vous.

[GRATUIT]



• INFORMATIONS :

La médiatrice de Micro-Folie reste disponible pour vous accompagner :
BELLANGER Claire
04.89.22.40.79
micro-folie@cagnes.fr

Même accompagnés par la médiatrice, les professeurs et accompagnateurs sont responsables de l'encadrement de leur groupe.



3. LES PARCOURS DE VISITE

• VISITE COMMENTÉE

Réservation 2 semaines à l'avance au minimum.

>>> À DESTINATION DU CORPS ENSEIGNANT

Le Musée Numérique Micro-Folie est un dispositif innovant composé d'un mur d'écran HD, sur lequel est projeté les œuvres mises à disposition par les institutions partenaires, et de tablettes synchronisées qui offrent des contenus complémentaires et des activités ludiques.

Plus qu'un simple outil de diffusion, la Micro-Folie est avant tout un lieu de vie, ludique et de convivialité.

>>> Le lieu

Les locaux sont conçus pour recevoir une classe d'une trentaine d'élèves, lui proposer une médiation via un matériel éducatif adapté et qualitatif.

La Micro-Folie est accessible aux personnes à mobilité réduite.

>>> Cycles scolaires

Cycle 1 : PS - MS - GS

Cycle 2 : CP - CE1 - CE2

Cycle 3 : CM1 - CM2 - 6e



JEUX OLYMPIQUES CYCLE 1

Visite
de 40 min

- **LES ANNEAUX OLYMPIQUES**
- **LA DEVISE OLYMPIQUE**
- **CONNAITRE SON CORPS À TRAVERS LES SPORTS OLYMPIQUES D'ÉTÉ**

Objectifs pédagogiques :

- Explorer le monde : les formes et les grandeurs.
- Apprendre ensemble et vivre ensemble.
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.



Drapeau olympique - Paris 1924, Pierre de Coubertin.

Les enfants découvrirons la symbolique des anneaux entrelacés, symbole des Jeux Olympiques.

“Plus vite, plus haut, plus fort !” C'est la devise des Jeux Olympiques. Mais qu'est-ce que cela signifie ? Nous allons explorer ensemble ces mots et comprendre pourquoi ils sont si importants pour les athlètes qui participent aux Jeux Olympiques.

Les Jeux Olympiques mettent en valeur une grande variété de sports où les athlètes utilisent différentes parties de leur corps.



Mascotte des Jeux Olympiques de Munich 1972, Elena Winscherman.

JEUX OLYMPIQUES CYCLE 2

Visite
de 1h

- **LES PREMIERS JEUX OLYMPIQUES**
- **LES JEUX OLYMPIQUES MODERNES**

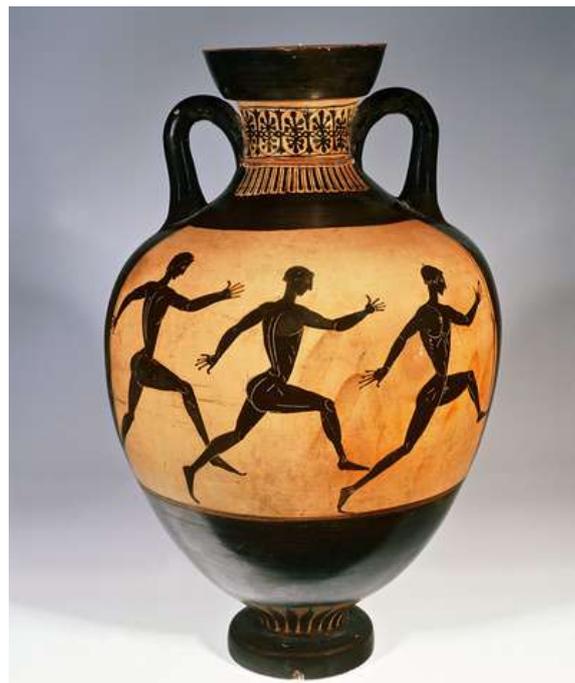
Objectifs pédagogiques :

- Comprendre l'importance historique et culturelle des Jeux Olympiques dans le monde antique et moderne.
- Développer une conscience de l'évolution des Jeux Olympiques au fil du temps.
- Encourager la curiosité et l'intérêt pour le sport et l'activité physique.
- Favoriser une réflexion sur les valeurs olympiques telles que le fair-play, l'effort, et l'amitié entre les peuples.
- Stimuler l'intérêt pour l'histoire, la géographie et la diversité culturelle à travers l'étude des Jeux Olympiques.

Les enfants découvrirons l'histoire Jeux Olympiques qui ont une histoire riche qui s'étend sur des millénaires.

Leurs racines remontent à l'Antiquité, avec les premiers Jeux Olympiques en 776 av. J.-C. à Olympie, en Grèce, où des athlètes se réunissaient pour honorer les dieux à travers des compétitions sportives.

Cependant, c'est au 19ème siècle que le baron Pierre de Coubertin a ravivé cette tradition en fondant les Jeux Olympiques modernes. Depuis lors, ces jeux ont évolué pour devenir l'un des plus grands événements sportifs mondiaux, symbolisant l'unité, la compétition juste et l'excellence athlétique.



Amphore Panathénaïque, Grèce antique, 425 - 400 av. J.C.

JEUX OLYMPIQUES CYCLE 3

Visite
de 1h30

- **LES PREMIERS JEUX OLYMPIQUES**
- **LES JEUX OLYMPIQUES MODERNES**
- **LA PLACE DES FEMMES AUX JEUX OLYMPIQUES**
- **CRÉATION DES JEUX PARALYMPIQUES**

Objectifs pédagogiques :

- Acquérir des repères historiques et s'approprier l'histoire des Jeux Olympiques.
- Identifier les similitudes et les différences entre les Jeux Olympiques de l'Antiquité et les Jeux Olympiques modernes.
- Explorer les valeurs olympiques telles que l'excellence, l'amitié et le respect.
- Comprendre l'évolution de la participation des femmes aux Jeux Olympiques au fil du temps.
- Appréhender la signification et la représentation des symboles olympiques et paralympiques.

Les Jeux Olympiques, symbole millénaire de compétition et d'unité, ont évolué à travers les âges, passant des premiers rassemblements antiques à la grandeur modernes des événements mondiaux contemporains.

Originaires de la Grèce antique, les premiers Jeux Olympiques célébraient la force physique et l'honneur des hommes.

Cependant, avec l'avènement des Jeux Olympiques modernes par Pierre de Coubertin, une nouvelle ère a commencé, promouvant l'inclusion et l'égalité.

Cette évolution s'est également reflétée dans la reconnaissance croissante de la place des femmes aux Jeux, culminant dans leur participation égale à toutes les disciplines.

Parallèlement, les Jeux Paralympiques ont émergé, offrant une plate-forme extraordinaire aux athlètes handicapés pour rivaliser et inspirer le monde entier.



Charlotte Cooper - Paris 1900

4. MALLETTE PÉDAGOGIQUE

Nous disposons de la mallette pédagogique JEUX ART & SPORT née d'une envie commune de la RMN-Grand Palais et du Musée Nationale du Sport de faire découvrir aux jeunes de 5 à 12 ans le sport et ses représentations.

Cette mallette a été pensée aussi bien pour le temps scolaire que pour le temps périscolaire.

La mallette permet d'utiliser le jeu comme moyen et l'art comme support pour faire découvrir le sport à travers ses représentations.



4 ATELIERS :

• Triathlon des images :

Il s'agit d'un jeu d'association qui permet par petit groupe de partager ce que leur inspirent les œuvres. Ce jeu se joue en 3 manches que l'on peut enchaîner ou jouer en 3 temps.

La 1re manche permet d'associer une œuvre d'art à un détail de cette même œuvre.

La 2e manche associe 2 représentations d'une même pratique sportive.

La 3e manche permet de retrouver l'accessoire indispensable à chaque sport représenté.

2 niveaux de jeu
non lecteurs et lecteurs



2 à 32 joueurs



3 manches
de 20 min.

• À vos marques :

Il s'agit d'un jeu de rôle avec 4 activités.

À partir d'une sélection de 20 gestes sportifs représentés dans l'art, les joueurs vont se mettre en scène à travers un jeu de rôle, un mime, une chorégraphie et une battle de breaking...

2 niveaux de jeu
non lecteurs et lecteurs



5 à 25 joueurs



4 manches
de 30 min.

• Sport en lignes :

Cet atelier permet de reconstituer 6 familles d'images qui témoignent de l'histoire des Jeux Olympiques et Paralympiques : les symboles, les grandes olympiades, les performances, les pionniers & pionnières, les sports disparus, les équipements.

Puis il s'agit de remettre les images dans l'ordre chronologique en utilisant les indices qui sont contenus dans les textes d'accompagnement.

Des cartes "Bouger" viennent enrichir le jeu de défis sportifs.

2 niveaux de jeu
non lecteurs et lecteurs



2 à 27 joueurs



3 manches
de 30 min.

• La belle équipe :

Ce jeu est une aventure collective dans laquelle chaque participant incarne un sportif des premiers pas dans sa discipline jusqu'à sa qualification aux Jeux Olympiques et Paralympiques.

En équipe et individuellement, les athlètes sont confrontés à des choix, des aléas et des défis athlétiques qui permettent d'obtenir des points de compétences.

L'objectif final de ce jeu est de gagner une médaille d'or.

Niveaux lecteurs



8 à 24 joueurs



3 manches
de 1 H

5. AUTRES THÉMATIQUES DE VISITE

>>> Cette année, la Micro-Folie vous propose 10 autres visites thématiques commentées.

- **Découvrir l'œuvre de Pierre-Auguste Renoir :**

S'approprier l'œuvre de Renoir en découvrant quelques-uns de ses chefs-d'œuvre à travers ses différentes époques artistiques.

- **Découvrir l'œuvre d'Henri Matisse :**

S'approprier l'œuvre de Matisse en découvrant quelques-uns de ses chefs-d'œuvre à travers ses différentes époques artistiques.

- **La couleur :**

Nous découvrirons comment Isaac Newton révolutionne la connaissance sur la couleur en démontrant que la lumière est constituée de différents rayons colorés : les couleurs de l'arc-en-ciel. C'est à cette même époque qu'émerge la notion des 3 couleurs primaires et la théorie des couleurs complémentaires. Nous verrons comment ce concept de couleurs va s'imposer parmi les peintres.

- **Peintres en Provence :**

La lumière de Provence a inspiré de nombreux peintres, venus dans le sud à la recherche de l'intensité des couleurs. De Renoir à van Gogh, en passant par Cézanne et Picasso, découvrez ces peintres qui ont fait l'histoire de l'art et qui font notre patrimoine régional.

- **Le paysage dans la peinture :**

Avant de devenir sujet principal et de traduire des sentiments divers, il est pendant des siècles un support de narration. Sa présence se manifeste de façon variable selon les civilisations et les époques aux rythmes des innovations techniques de représentation de l'espace.

- **Portrait :**

Pourquoi représenter quelqu'un ? Depuis l'antiquité, les artistes représentent leurs semblables pour diverses raisons. Le portrait devient un genre autonome au début du XV siècle. Cette thématique abordera l'histoire du portrait à travers les âges, de sa naissance légendaire à nos jours.

- **Autoportrait :**

Dans l'autoportrait, le peintre se représente lui-même. Objet de publicité, d'affirmation de soi ou outil d'introspection, les autoportraits se détachent au fil des siècles de la figuration et restent un sujet qui passionne les artistes.

- **Moyen-Age :**

Découvrir l'époque médiévale en déconstruisant les idées reçues sur cette époque.

- **Chefs-d'œuvre :**

Le but est de proposer aux enfants de raconter l'histoire d'une seule œuvre d'art, de l'observer dans tous ses détails. Ils seront donc libres de s'exprimer sur ce qu'ils voient puis le médiateur leur dévoilera tous les secrets de cette œuvre, de son contexte et de son artiste.

- **Les genres en peinture :**

Les enfants vont être amenés à découvrir différents genres picturaux qui permettent de créer une "fiche d'identité" du tableau étudié : sujet, cadrage, contexte historique, technique...

>>> Voici, une liste de thématiques qui peuvent être développées à l'avenir :

- Préhistoire
- Antiquité
- Empire romain
- Renaissance
- La figure de Louis XIV
- Révolution
- Napoléon
- Architecture
- Arts et divertissements
- Portraits de famille
- Les œuvres qui ont fait scandale
- Abécédaire de l'histoire de l'art
- Bestiaire
- Femme et l'art

Nous pouvons aussi imaginer ensemble de futures médiations en lien avec vos projets et vos programmes pour cette année scolaire.

6. LES OBJECTIFS

À travers la mise à disposition des chefs-d'œuvre des grands musées, la Micro-Folie facilite l'accès à l'histoire de l'art qui est ainsi intégrée aux parcours pédagogiques dans une démarche adaptée à chaque cycle.

>>> Au Musée Numérique de la Micro-Folie les élèves pourront :

Cycle 1

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : s'exprimer, se faire comprendre avec un langage syntaxique correct et précis.
- Échanger et réfléchir avec les autres : décrire, expliquer, questionner, discuter d'un point de vue.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...).

Cycle 2

- Échanger, partager des émotions, exprimer ses préférences artistiques en utilisant les langages des arts.
- Participer à des échanges dans des situations diversifiées en mettant en œuvre les règles de la communication dans un débat.
- Comprendre la fonction et le conditionnement d'objets fabriqués.
- Se repérer dans le temps et mesurer des durées.

Cycle 3

- Comprendre des images.
- Se repérer dans les grandes périodes historiques.
- Maîtriser le vocabulaire artistique et dégager d'une œuvre d'art ses principales caractéristiques formelles et techniques.
- Sensibiliser à la fréquentation des œuvres dans les lieux culturels.

Cycle 4

- Savoir décrire, analyser et interpréter une œuvre en identifiant les formes, les matériaux et les expressions artistiques.
- Associer une œuvre à une période historique, une civilisation ou à un courant artistique à partir des éléments observés.
- Participer à un débat de manière constructive et en respectant la parole de l'autre.

Cycle 5

- Développer son analyse, son argumentation et son esprit critique face à une œuvre
- Comprendre les démarches artistiques et savoir contextualiser les œuvres
- Être sensibilisé à la notion de patrimoine culturel à travers les collections régionales, nationales et étrangères
- Rendre compte en termes personnels d'une expérience artistique vécue, soit par la pratique soit comme spectateur.

7. VISITE LIBRE

>>> 14 collections sont disponibles :

Réservation 1 semaine à l'avance. À partir de 6 ans.

Visite
de 1h30
à 2h

Cette visite est libre, l'enseignant fait lui-même le commentaire à sa classe ou peut-être ponctuée par les commentaires de la médiatrice. Des livrets pédagogiques pour accompagner et découvrir certaines de ces collections ont été réalisés par la médiatrice.

Les collections sont réalisées par les Institutions partenaires. Pour chaque collection, un cahier de médiation présente l'intégralité des œuvres numérisées. L'accès à ces cahiers se fait sur demande.

Le film d'une collection est diffusé sur l'écran géant tandis que l'élève, équipé d'une tablette, peut sélectionner tour à tour chaque œuvre du film afin d'approfondir ses connaissances, en fonction de sa curiosité et de son attrait pour l'œuvre.

>>> Collection Sport

Panorama du sport à travers les arts, mise en valeur du patrimoine sportif, olympique et paralympique.

>>> Collection N°1, N°2 et N°3

Les chefs-d'œuvre des grandes institutions culturelles nationales.

>>> Collection Union Européenne

Réunit de manière aussi inédite qu'exceptionnelle une trentaine d'institutions prestigieuses des 27 États membres.

>>> Collection Paris

Cette collection témoigne de l'histoire de Paris et de l'évolution de son patrimoine.

>>> Collection Résidences royales Européennes

20 demeures de 12 pays différents, une plongée dans l'histoire des châteaux-musées les plus prestigieux d'Europe.

>>> Collection Auvergne-Rhône-Alpes

Au croisement de l'art, de la technique et de l'industriel, cette collection réserve bien des surprises et bien des émerveillements

>>> Collection Hauts-de-France

Présente la diversité et la complémentarité d'une région riche de plus de 85 musées de France.

>>> Collection Corse

Cette collection réunit les éléments les plus représentatifs du patrimoine corse, qu'il soit architectural, mobilier, immatériel ou naturel.

>>> Collection Mexico

Cette collection internationale nous plonge dans l'histoire du Mexique et de ses chefs-d'œuvre.

>>> Collection Québec

Réflexion tant anthropologique qu'artistique sur l'histoire du Québec.

>>> Collection Centre-Val de Loire

Présente les trésors patrimoniaux de la région, tout en accordant une place de choix à la création contemporaine qui l'anime.

>>> Collection Île-de-France

Neuf thèmes dont la trace, la facture, la vision, l'interprétation, l'énergie, font partie intégrante du territoire, de la mémoire et du présent communs des Franciliens.

Possibilité en parallèle de faire tester les casques de Réalité Virtuelle aux enfants.

8. FILMS REALITÉ VIRTUELLE

>>> Dix collections sont disponibles :

Vous pouvez coupler à votre visite libre, un moment pour découvrir nos films en Réalité Virtuelle.

Visite
de 1h30
à 2h

À partir de 6 ans.

>>> Dolphin Man

Une plongée en apnée.

Découvrez l'univers bleu et profond de l'apnée.

>>> Un bar aux Folies Bergère d'Édouard Manet

Le mystère du regard de Suzon.

Rendez-vous au bar des Folies Bergères pour un incroyable voyage dans le temps

>>> Condamnés à jouer d'après Bruegel

Une immersion dans la peinture flamande.

Plongez dans le folklore bruegélien.

>>> L'obsession des Nymphéas de Claude Monet

Une expérience immersive et sensorielle.

Plongez dans un tourbillon de couleurs, au cœur même du travail de Monet.

>>> Aux portes de l'espace

Un voyage en ballon stratosphérique.

Envolez-vous aux limites, à bord de l'un des plus grands ballons stratosphériques.

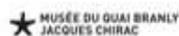
>>> Pompéi 360°

Un voyage volcanique dans l'Antiquité.

Vivez l'éruption volcanique la plus célèbre du Vésuve.

>>> Notre-Dame de Paris

Voyagez dans le temps et découvrez Notre-Dame de Paris comme si vous y étiez.



arte soutient les Micro-Folies et y propose une sélection de ses programmes pour VR et tablettes