

—  
**fiches  
pédago-  
giques  
collège  
et lycée**

—  
**visites  
guidées**

—  
**ateliers  
découverte**

—  
**ateliers  
de pratique  
artistique**

—  
**informations  
pratiques**

|||  
**ami**

**atelier-musée  
de l'imprimerie**

renseignements : [info@a-mi.fr](mailto:info@a-mi.fr)

[a-mi.fr](http://a-mi.fr) | 02 38 33 22 67

billetterie en ligne : [a-mi.fr](http://a-mi.fr)

[@](#) [f](#) [v](#) [#amialesherbes](#)

70, av. du Général Patton

Malesherbes

45330 - Le Malesherbois



Depuis son ouverture en 2018, l'AMI conduit une politique d'éducation scientifique, artistique et culturelle ambitieuse et volontariste qui fait de l'accueil et de l'accompagnement pédagogique des publics, notamment scolaires, une priorité.

Les sujets traités sont nombreux et essentiels : la longue histoire du livre et de la lecture, l'histoire agitée de la presse et de ses enjeux contemporains, l'histoire technique et industrielle de l'imprimerie, les relations difficiles et plus complémentaires qu'il n'y paraît entre l'écrit et l'écran, la place éminente et méconnue de l'imprimé...

Afin de faciliter l'accès à ces savoirs, il a été établi des fiches pédagogiques par cycles et par niveaux, en lien avec les programmes scolaires, proposant :

- Des visites générales et thématiques accompagnées ;
- Des ateliers découverte et démonstratifs animés ;
- Des ateliers de pratiques artistiques et techniques pour s'initier ;
- Des parcours-jeux et des activités en autonomie ;
- Des rendez-vous programmés : Printemps des poètes, Semaine de la presse, Journées Européennes des Métiers d'Art...

Les propositions, s'adressant aux scolaires et aux enseignants mais aussi aux centres de loisirs et aux familles, est particulièrement riche.

Une équipe de médiateurs – professionnels de l'imprimerie, historiens, artistes et artisans du papier, de l'écriture, de la typographie, de la lithographie, de la sérigraphie et de la reliure – est présente et attentive pour partager savoirs et savoir-faire.

Si l'AMI est un musée qui a mis l'éveil, l'émancipation et la transmission au cœur de ses pratiques en faisant le choix de déployer des histoires qui s'entrecroisent et se complètent, des récits originaux, des médiations multiples, son lien avec l'Éducation nationale, à consolider et à élargir encore, est essentiel.

Au quotidien, toutes nos équipes sont mobilisées pour vous renseigner et préparer avec vous – enseignants, animateurs... – votre visite et offrir à vos élèves une découverte active et interactive de l'Atelier-Musée de l'Imprimerie.

Au plaisir de vous retrouver prochainement.

Les fiches pédagogiques présentées dans ce livret vous permettent de découvrir et d'orienter vos choix d'activités en vue de votre prochaine visite avec votre classe.

Il importe et il nous importe que ce moment soit adapté à vos élèves, à vos envies et aux programmes. Aussi, nous nous tenons à votre disposition pour **préparer avec vous les thématiques abordées** : références, lexique... Un élève qui a des connaissances sur les sujets abordés est un élève qui pose et se pose des questions, un élève qui s'intéresse et avec lequel toute l'équipe aura plaisir à échanger et à transmettre.

Des **cycles d'ateliers**, s'insérant dans un projet de classe, in-situ ou dans votre établissement, sont proposés pour aller plus loin :

- « Le processus de création d'un livre » : création de papier, impression d'un texte typographique, façonnage d'un livre.
- « Les possibilités artistiques du papier » : création de papier, coloration de papier, impressions végétales.

Une programmation culturelle, dédiée aux publics scolaires, autour d'initiatives et de rendez-vous nationaux est mise en place : Les petits champions de la lecture, Journée(s) de l'écriture, Printemps des poètes, Semaine de la presse et des médias, Journées Européenne des Métiers d'Art...

Nous sommes éligibles au financement via le dispositif **Pass Culture**, vous pouvez aussi poser une option de visite directement par la plateforme **Adage** si vous le souhaitez.

---

## **VISITES GUIDEES**

- ↘ La saga de l'imprimerie
- ↘ L'histoire du livre jeunesse
- ↘ Histoire et techniques de la presse

---

## **ATELIERS DECOUVERTES**

- ↘ La p'tite fabrique du papier
- ↘ Dans la peau d'un typographe
- ↘ Découverte de la calligraphie latine
- ↘ Initiation aux calligrammes
- ↘ Atelier pliage technique
- ↘ Trame et couleurs en imprimerie

---

## **ATELIERS DE PRATIQUE ARTISTIQUE**

- ↘ Jolis papiers colorés
- ↘ Fabrication de papiers recyclés
- ↘ Création de carnet fantaisie
- ↘ Réalisation d'une linogravure
- ↘ Motifs et décorations en paperolles
- ↘ Création d'un personnage à partir de caractères
- ↘ Création d'une histoire | Développement de l'imaginaire
- ↘ Découverte de la sérigraphie sur papier
- ↘ Découpages et créations artistiques

---

## **INFORMATIONS PRATIQUES**

- ↘ Organiser et réserver votre visite
- ↘ Tarifs
- ↘ Venir à l'AMI

# La saga de l'imprimerie

Durée 45min | 15 élèves maximum

La visite vise à faire comprendre le principe de l'impression et l'évolution des techniques à travers différentes machines depuis la presse de Gutenberg. Elle comprend des incursions thématiques (papier, encres, couleurs, etc.), et des liens entre évolutions techniques et histoire sociale (développement de l'alphabétisation, diffusion des idées, diversification des imprimés...). La visite se conclut sur le constat de l'omniprésence de l'imprimé dans la société du XXI<sup>e</sup> siècle.



## COMPETENCES MOBILISEES

### FRANCAIS

Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes.

### ARTS PLASTIQUES

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain. Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

### HISTOIRE

Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire.

### SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Identifier le(s) matériau(x), les flux d'énergie et d'information dans le cadre d'une production technique. Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

# L'histoire du livre jeunesse

Durée 45min | 15 élèves maximum

Cette visite guidée thématique est l'occasion de découvrir les étapes de développement du livre et son évolution dans sa forme et son fond. Les figures de Fénelon et de Jeanne-Marie Leprince, auteurs des premiers livres destinés à la jeunesse sont évoquées. Quelques oeuvres majeures et auteurs incontournables sont cités : les robinsonnades et les contes écrits, qui fixent une certaine tradition orale, La Comtesse de Ségur, Jules Verne, Rodolphe Töpffer : l'inventeur de la bande dessinée...



## COMPETENCES MOBILISEES

### FRANCAIS

Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes.

### ARTS PLASTIQUES

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain. Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

### HISTOIRE

Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire.

### SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

# Histoire et techniques de la presse

Durée 45min | 15 élèves maximum

Cette visite propose une plongée dans l'histoire de la presse et les évolutions techniques qui ont permis son développement à travers de grandes questions : Qui était Théophraste Renaudot ? Qu'est-ce qu'un almanach ? Quel a été le premier jeu imprimé dans un journal ? De quand date le premier périodique féministe ? Pourquoi Le Canard Enchaîné porte-t-il son nom ? Comment fonctionne une rotative ?



## COMPETENCES MOBILISEES

### FRANCAIS

Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes.

### ARTS PLASTIQUES

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain. Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un

### HISTOIRE

Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire.

### SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

# La p'tite fabrique du papier

Durée 45min | 15 élèves maximum

L'atelier découverte offre aux élèves l'occasion d'exercer leurs sens : visuel, avec la reconnaissance de plantes rentrant dans la composition du papier ; tactile, avec la manipulation et la fabrication d'une feuille de papier. Les élèves reproduisent les gestes du papetier au-dessus d'une cuve remplie de pâte à papier. Ils comprennent les processus et les étapes de la fabrication du papier. Le médiateur transmet le vocabulaire lié aux outils, et raconte la grande histoire du papier.



## COMPETENCES MOBILISEES

### FRANCAIS

Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes.

### ARTS PLASTIQUES

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain. Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

### HISTOIRE

Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire.

### SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole. Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

# Dans la peau d'un typographe

Durée 45min | 15 élèves maximum

Procédé de composition, d'impression et de reproduction, la typographie consiste aujourd'hui encore à dessiner la forme des lettres. Après la révélation des secrets de fabrication des caractères en plomb, chacun est invité à se rendre dans l'atelier du typographe. Autour des rangs et des casses, le médiateur se livre à une courte composition manuelle, il partage quelques récits et explique les étapes qui mènent de la composition à l'impression du texte.



Exposition  
*Marcel JACNO,*  
*typo-graphiste*

## COMPETENCES MOBILISEES

### FRANCAIS

Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes.

### ARTS PLASTIQUES

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain. Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

### HISTOIRE

Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire.

### SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole. Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

# Découverte de la calligraphie latine

Durée 45min | 15 élèves maximum

Dans cet atelier, les élèves testent trois instruments d'écriture : le calame, la plume d'oie et la plume métallique. Après avoir choisi leur instrument, ils s'entraînent sur des feuilles à tracer des lettres calligraphiées. Quelques notions de base de l'art de la belle écriture sont transmises : la hauteur de la lettre, qui varie selon la largeur de la plume ou du calame ; l'angle de la plume, qui détermine les pleins et les déliés ; l'ordre et le sens (ductus) dans lequel chaque lettre doit être tracée.



## COMPETENCES MOBILISEES

### FRANCAIS

Établir des liens entre des créations littéraires et artistiques issues de cultures et d'époques diverses.

### ARTS PLASTIQUES

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain. Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

### HISTOIRE

Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire.

### SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

# Initiation aux calligrammes

Durée 45min | 15 élèves maximum

Dans cet atelier, les élèves écrivent des poèmes de manière à former des dessins. Le médiateur revient sur l'histoire des poèmes figurés antiques aux calligrammes d'Apollinaire, en passant par les inspirations artistiques modernes ayant permis le développement d'une telle forme poétique. Plusieurs poèmes de grands auteurs sont proposés à la copie mais l'atelier peut s'inscrire dans le cadre d'un projet de l'enseignant, où chaque élève aurait préalablement écrit un poème.



## COMPETENCES MOBILISEES

### FRANCAIS

Établir des liens entre des créations littéraires et artistiques issues de cultures et d'époques diverses.

### ARTS PLASTIQUES

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain. Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

### HISTOIRE

Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire.

### SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

# Atelier pliage technique

Durée 45min | 15 élèves maximum

Au cours de cet atelier découverte, les enfants comprennent comment les imprimeurs fabriquent des cahiers à partir de feuilles d'impression de différents formats (A0, A1, A2, A3, A4...). Ils expérimentent les pliages in-folio, in-quarto et in-octavo. Ils abordent d'abord la notion d'imposition grâce à un exercice de foliotage et au montage d'un livret imprimé. Dans un second temps, le médiateur explique les deux grandes techniques d'assemblage des cahiers que sont le brochage et la reliure en



## COMPETENCES MOBILISEES

### FRANCAIS

Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes.

### ARTS PLASTIQUES

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain.  
Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

### HISTOIRE

Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire.

### SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole.  
Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

# Trame et couleurs en imprimerie

Durée 45min | 15 élèves maximum

Cet atelier vise à faire comprendre le principe de la quadrichromie. Une première partie est consacrée à l'explication des couleurs primaires consacrée aux trames : des maillages de points en cyan, magenta, jaune ou noir, dont l'amalgame permet, par illusion d'optique, de créer toutes les couleurs possibles. Le médiateur montre un tableau de Paul Signac, peintre pointilliste, pour faire un lien avec l'histoire de l'art. Puis les enfants sont invités à apposer des points de deux couleurs primaires dans un motif imprimé.



## COMPETENCES MOBILISEES

### FRANCAIS

Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes.

### ARTS PLASTIQUES

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain. Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

### HISTOIRE

Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire.

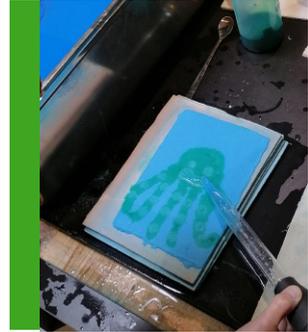
### SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole. Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

# Jolis papiers colorés

Durée 1h30 | 15 élèves maximum

Après avoir présenté le savoir-faire lié à la fabrication du papier artisanal avec le vocabulaire spécifique, le médiateur évoque les techniques de coloration au moyen d'un jeu Vrai/Faux de reconnaissance des pigments. C'est alors aux enfants de réaliser plusieurs feuilles de papier colorées : l'une teintée dans la masse, l'autre bicolore ou décorée en surface. Ils ont aussi la possibilité de superposer plusieurs couches de couleurs différentes ou de saupoudrer des épices sur une feuille fraîche à l'aide de pochoirs...



## COMPETENCES MOBILISEES

### FRANCAIS

Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes.

### ARTS PLASTIQUES

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain. Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

### HISTOIRE

Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire.

### SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole. Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

# Fabrication de papier recyclé

Durée 1h30 | 15 élèves maximum

Après avoir présenté le savoir-faire lié à la fabrication du papier artisanal avec le vocabulaire spécifique (puisage, couchage, vergeures, filigranes...), le médiateur évoque les instruments et outils propres au métier de papetier. Il sensibilise les enfants au recyclage qui constitue une partie intégrante de la fabrication du papier depuis ses origines, en fabriquant du papier à partir de boîtes d'œufs ainsi que de journaux usagés.



## COMPETENCES MOBILISEES

### FRANCAIS

Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes.

### ARTS PLASTIQUES

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain. Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

### HISTOIRE

Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire.

### SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole. Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

# Création de carnet fantaisie

Durée 1h30 | 15 élèves maximum

Cet atelier d'initiation à la reliure élargit la gamme des carnets à réaliser soi-même. Les enfants marbrent leur propre papier dans le but de créer une jolie couverture, puis réalisent un carnet accordéon. Ils ont ensuite des options de décoration plus étendue de la couverture avec la mise à disposition de matériaux variés. Chaque participant peut apporter ses éléments de décor et repart avec ses créations.



## COMPETENCES MOBILISEES

### FRANCAIS

Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes.

### ARTS PLASTIQUES

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain. Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

### HISTOIRE

Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire.

### SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole. Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

# Réalisation d'une linogravure

Durée 1h30 | 15 élèves maximum

En 1863, la Grande-Bretagne inventait un matériau bon marché pour recouvrir les sols : le linoléum. Quelques décennies plus tard, des artistes en détournaient l'usage pour mettre au point une technique de gravure d'un nouveau genre : la linogravure. Elle permet de produire avec facilité des estampes d'un formalisme simple grâce à la tendreté du linoléum. À partir d'un modèle simple fourni par le musée ou de motifs apportés par les participants, chacun réalise sa propre linogravure, depuis le dessin préparatoire jusqu'à l'impression.



## COMPETENCES MOBILISEES

### FRANCAIS

Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes.

### ARTS PLASTIQUES

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain. Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

### HISTOIRE

Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire.

### SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole. Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

# Motifs et décorations en paperolles

Durée 1h30 | 15 élèves maximum

L'art de la paperolle a été inventé à la fin du Moyen Âge dans un but principalement religieux (reliquaires, tableaux à l'effigie des Saints). Au XIXe siècle, les paperolles sont appréciées pour leur aspect décoratif et deviennent un loisir créatif pratiqué au Québec et aux Etats-Unis, sous l'appellation de quilling. En enroulant des bandelettes de papier coloré au moyen d'une goupille, les participants pourront réaliser des compositions plus ou moins complexes. Les modèles et les thèmes changent à chaque saison.



## COMPETENCES MOBILISEES

### FRANCAIS

Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes.

### ARTS PLASTIQUES

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain. Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

### HISTOIRE

Identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire.

### SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole. Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

Atelier de pratique artistique animé par **François Feydy**,  
artiste graveur, illustrateur et vidéaste

# Création d'un personnage à partir de caractères typographiques

Durée 1h30 | 15 élèves maximum

A partir de jeux stimulant l'imaginaire, commencez par créer un personnage haut en couleur, au caractère bien trempé : Est-ce un homme ? Un animal ? Une chimère ? Un nuage ? Et que fait-il dans la vie ? Chasseurs de soleils ? Voyageur aquatique ? Cuistot pour langoustes ? Ou simple gardien de phare ? Ensuite, apprenez à utiliser les caractères typographiques comme tampons et imprimez une composition typographique. Enfin, détournez, ajoutez, personnalisez celle-ci pour en faire l'illustration de votre personnage !



## COMPETENCES MOBILISEES

### ARTS PLASTIQUES

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain.  
Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

### SCIENCES ET TECHNOLOGIES

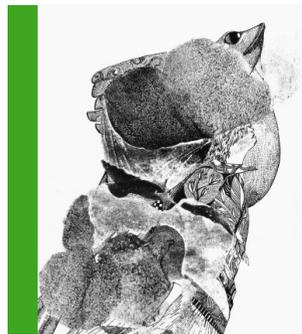
Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole.  
Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

Atelier de pratique artistique animé par **François Feydy**,  
artiste graveur, illustrateur et vidéaste

# Création d'une histoire Développement de l'imaginaire

Durée 1h30 | 15 élèves maximum

Apprenez dans un premier temps de manière ludique la structure d'une histoire : invention de royaumes imaginaires, création d'histoires en ping pong, trouvez la fin, scrabble d'histoires... Amusez-vous ensuite à créer de la matière au moyen de différents jeux d'associations de mots et d'images et d'interactions avec vos camarades. Rassemblez enfin toute cette matière pour créer l'intrigue de votre histoire, son ossature et écrire son développement jusqu'à sa résolution !



## COMPETENCES MOBILISEES

### ARTS PLASTIQUES

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain.  
Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

### FRANCAIS

Établir des liens entre des créations littéraires et artistiques issues de cultures et d'époques diverses.

### SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole.  
Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

Atelier de pratique artistique animé par **Lilith Combe**,  
artiste sérigraphe

# Découverte de la sérigraphie artisanale sur papier

Durée 1h30 | 15 élèves maximum

Cet atelier se compose d'une première partie théorique sur l'histoire passionnante de la sérigraphie et son évolution accompagnée de quelques portraits d'artistes célèbres. Après une présentation des étapes qui précèdent l'impression, les participants seront invités à la partie pratique où ils apprendront à manipuler de nouveaux outils tels que raclette et écran, ils deviendront experts du mouvement qui crée la magie d'une nouvelle œuvre à travers des tirages aux couleurs vives et éclatantes.



Prévoir une tenue à l'épreuve de l'encre, des tabliers peuvent être prêtés par le musée.

## COMPETENCES MOBILISEES

### ARTS PLASTIQUES

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain.  
Identifier des caractéristiques inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

### SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole.  
Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

Atelier de pratique artistique animé par **Carole Melmoux**,  
artiste peintre

# Découpage et compositions artistiques

Durée 1h30 | 15 élèves maximum

## Réinventer Matisse, découpage et collage !

A partir d'un tableau de Matisse, inventoriez les éléments à reproduire, créez des motifs sur des papiers colorés et composez votre image. Réhaussez ensuite à l'encre noire les contours de vos formes et inventez des graphismes originaux pour compléter votre composition !



## Découverte du cercle chromatique et création d'un univers en camaïeu.

Découvrez le cercle chromatique et choisissez une couleur. Observez des paysages et collages pour comprendre la notion de camaïeu et choisissez un motif autour duquel construire une composition à partir de magazine !



## Le détail qui tue ! Créer un paysage à partir d'une image choisie.

Choisissez dans un magazine un élément qui puisse entrer dans un paysage et évaluez l'échelle pour comprendre les notions de premier et arrière plan. Collez, dessinez, et peignez votre création !



## Réinventer les portraits de Nadar !

Sélectionnez dans des magazines des détails à découper en lien avec le portrait choisi. Composez autour du portrait les éléments découpés en vous inspirant de Maria Rivans.



Tous les contenus sont adaptés selon le niveau des élèves accueillis.

## Organiser et réserver votre visite

Contactez le service des Publics par courriel [reservations@a-mi.fr](mailto:reservations@a-mi.fr) en précisant :

- Nom, coordonnées postales et électroniques de l'établissement ;
- Nom, coordonnées téléphoniques et électroniques du référent du projet ;
- Date, horaires d'arrivée et de départ envisagés ;
- Nombre d'élèves et d'accompagnants ;
- Niveau(x) des élèves ;
- Choix des animations ;
- Informations particulières (élève en situation de handicap, non francophone, etc.).

## Tarifs

**1 visite guidée + 1 atelier découverte (1h30 de médiation) : 6€/collégien, 8€/ lycéen.**

**Activité supplémentaire : + 2€/élève.**

**Ateliers de pratique artistique :**

- 180€ par groupe et 300€ pour une classe entière (Jolis papiers colorés, Fabrication de papiers recyclés, Création d'un carnet fantaisie) ;
- 250€ par groupe et 400€ pour une classe entière (Création d'un personnage à partir de caractères typographiques, Création d'une histoire, Découpages et compositions artistiques, Découverte de la sérigraphie artisanale sur papier).

Possibilité d'ateliers hors les murs et prestations sur mesure.

Possibilité d'accueillir plusieurs classes simultanément.

**1 accompagnant gratuit pour 10 élèves.**

## Venir à l'AMI

70 avenue du Général Patton, Malesherbes - 45330 Le Malesherbois

Du mardi au vendredi : 9 h - 17 h 30

Samedi : 14 h - 17 h 30

Dimanche : 10 h - 17 h 30

Arrêt Malesherbes du **RER D** à 15 min à pieds.

**Parking gratuit** (jusqu'à 5 bus).

**Espaces pique-nique** intérieur et extérieur.

Rafraîchissements et boissons chaudes disponibles à l'accueil.

Librairie-boutique accessible.