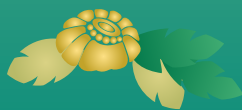




itinéraires

rémois
d'éducation artistique & culturelle

2024 || 2025



Reims.fr
L'effervescence culturelle



LES ITINÉRAIRES D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE : 69 PARCOURS POUR LES JEUNES !

Encourager et soutenir la participation des jeunes à la vie artistique et culturelle de notre cité est un enjeu essentiel pour la ville de Reims.

Pour cette 6^e édition, la programmation des Itinéraires d'Éducation Artistique et Culturelle reflète une fois de plus la richesse de l'offre culturelle rémoise tout en permettant la mobilisation et la coopération entre plus de 45 structures culturelles basées à Reims.

Les Itinéraires sont des parcours en trois séances qui offrent aux jeunes rémois la possibilité de s'initier aux différents langages de l'art, faire l'expérience de la rencontre des œuvres et des artistes, découvrir la diversité des esthétiques et des équipements culturels de Reims. En voyageant à travers une période historique ou un domaine artistique, ils affutent leur esprit critique sur des enjeux contemporains comme l'éducation aux médias ou les intelligences artificielles.

Dans une société de la connaissance où la créativité et l'innovation sont fortement valorisées, l'Éducation Artistique et Culturelle (EAC) permet de renforcer les capacités créatives des enfants et des adolescents en leur offrant une ouverture à l'altérité, encourageant ainsi le collectif et permettant de vivre la cité ensemble.

Je suis fier de partager avec vous le travail accompli avec nos partenaires et je remercie tous les acteurs de cette réussite ayant permis à la Ville d'obtenir le label « 100 % EAC ».

Arnaud Robinet
Maire de Reims

itinéraires

Les Itinéraires sont des parcours en 3 séances qui s'adressent aux élèves de la maternelle au lycée, inscrits dans un établissement scolaire ou un centre de loisirs rémois.

Ces parcours se déclinent en 6 thématiques : culture scientifique, éducation aux médias, spectacle vivant, livres et lecture, patrimoine et arts visuels.

Les séances sont gratuites, sauf mentions contraires précisées dans les descriptions (billetterie spécifique à régler directement auprès du partenaire culturel).

N'hésitez pas à mobiliser les crédits pass Culture dès la 6^e (à partir d'octobre, une fois votre inscription confirmée).

Inscriptions

ÉTAPE 1

Sélectionnez 1 à 3 Itinéraires parmi les 69 propositions de la programmation 2024 / 2025.

N'hésitez pas à vous aider des différents sommaires : classement par thématique, par niveau ou par structure.

ÉTAPE 2

Complétez le formulaire de préinscription disponible sur www.reims.fr

Cliquez sur « Menu » puis sur la rubrique « La Culture à Reims ».

Sélectionnez « Éducation Artistique et Culturelle » puis « Les Itinéraires d'Éducation Artistique et Culturelle »

Date limite : lundi 30 septembre 2024

Les Itinéraires sont attribués en fonction des créneaux disponibles. Les Itinéraires complets ou faisant l'objet d'une forte demande seront retirés au fur et à mesure de la plateforme.

Attribution

Pour les Itinéraires se déroulant sur le temps scolaire, une attention particulière sera portée à l'adéquation entre le projet de classe ou le PEAC et l'Itinéraire choisi.

Les Itinéraires se déroulant en-dehors du temps scolaire seront quant à eux attribués dans un objectif de cohérence territoriale.

Votre inscription définitive vous sera communiquée au plus tard début octobre.

Le référent de l'Itinéraire retenu prendra votre attache pour programmer les séances.

Afin de faciliter la mise en place et de ne pas bloquer des créneaux de médiation, il est nécessaire de s'engager à suivre toutes les séances de l'Itinéraire attribué et de respecter scrupuleusement le calendrier défini conjointement avec les médiateurs des structures culturelles.

Contact

Direction de la culture et des patrimoines

Service développement culturel

itinerairesac@reims.fr



Sommaire général

Culture scientifique

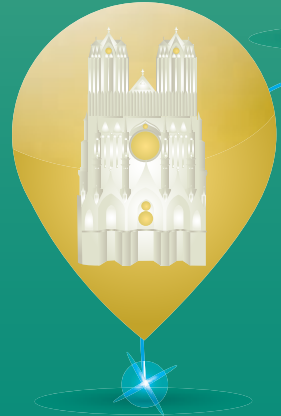
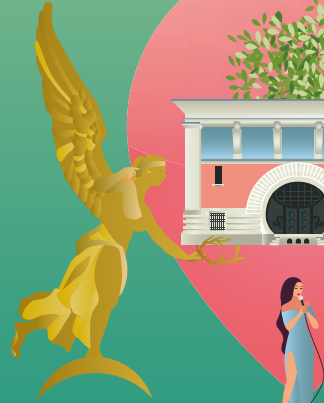
1. Les différentes caractéristiques de l'eau
2. La planète Terre et sa place dans le Système solaire
3. L'écologie : de l'imaginaire au terrain
4. L'heure du code : du théâtre à la programmation
5. Les relations entre le Soleil et la Terre
6. Égalité des sciences
7. L'IA : une nouvelle inspiration créative
8. IA : entre innovation et réflexion
9. Créez votre propre Intelligence Artificielle
10. Créativité technique et scientifique


Éducatons aux médias

11. Premiers pas radiophoniques
12. La science dans les médias
13. Éducation aux médias avec un journaliste
14. Fake news et infox : rester critique face à l'information
15. Comprendre et décrypter une image
16. Éducation aux médias et esprit critique


Spectacle vivant

17. *DODO TI BABA*
18. Gourmandises musicales
19. Découvre le spectacle vivant au Manège avec *Le chemin du wombat au nez poilu*
20. Les 3 théâtres
21. Ombres fantastiques
22. L'atelier du jeune spectateur
23. Sunnykids, à la découverte du jazz
24. Découverte sonore
25. Envols
26. Découverte de la MAO
27. Explorations au théâtre
28. Tableaux vivants




- 
29. Voyage électronique
 30. La Carto pour les Kids
 31. Contes et opéra
 32. L'univers technique d'un spectacle vivant
 33. Histoire du son : enregistrement et diffusion
 34. Au cœur de la création contemporaine


Livres et lecture

35. Découverte des albums
 36. Pop-Up !
 37. Découverte de la fabrication d'un livre
 38. Des mots plein la bouche : dire la poésie d'aujourd'hui
 39. Primé des écoliers
 40. Autour de l'audiodescription
 41. Littératuresque
- 

Patrimoine

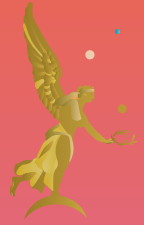
42. L'histoire de Madame Pommery
 43. Du papier à l'argile
 44. Mon petit musée
 45. Mes premières histoires
 46. Peintres sur porcelaine
 47. Mythologie
 48. Foujita
 49. Vitrail
 50. Vitalius, enfant de Durocortorum
 51. Art du goût et arts de la table
 52. Du baptême de Clovis au sacre des rois de France
 53. On n'a pas tous les jours 100 ans !
 54. L'art gothique à Reims
 55. La nature dans tous ses états
 56. Art déco et reconstruction
 57. Clovis, mets-toi dans la peau d'un héros !
- 

Arts visuels

58. Du geste à la trace
 59. Le jeu, support de narration
 60. Les petits médiateurs
 61. Entre fiction et réalité
 62. J'exprime une émotion
 63. C'est moi qui fais la visite !
 64. Origine des images animées
 65. L'art des ombres dans le cinéma d'animation
 66. Découvrir l'art contemporain, ses lieux, ses acteurs
 67. Le cinéma policier - *Reims Polar*
 68. De l'outil au geste
 69. Mise en scène et installation, transforme-moi !
- 



Sommaire par niveau



CYCLE 1

11. Premiers pas radiophoniques
17. *DODO TI BABA*
18. Gourmandises musicales
35. Découverte des albums
42. L'histoire de Madame Pommeroy
43. Du papier à l'argile
44. Mon petit musée
45. Mes premières histoires
58. Du geste à la trace
59. Le jeu, support de narration
60. Les petits médiateurs

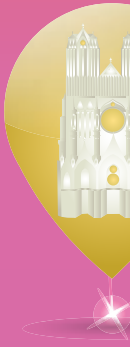
CYCLE 2

1. Les différentes caractéristiques de l'eau
19. Découvre le spectacle vivant au Manège avec *Le chemin du wombat au nez poilu*
20. Les 3 théâtres
21. Ombres fantastiques
22. L'atelier du jeune spectateur
23. Sunnykids, à la découverte du jazz
24. Découverte sonore
25. Envois
35. Découverte des albums
36. Pop-Up !
42. L'histoire de Madame Pommeroy
46. Peintres sur porcelaine
47. Mythologie
48. Foujita
49. Vitrail
50. Vitalius, enfant de Durocortorum
51. Art du goût et arts de la table
52. Du baptême de Clovis au sacre des rois de France
53. On n'a pas tous les jours 100 ans !
60. Les petits médiateurs
61. Entre fiction et réalité
62. J'exprime une émotion
63. C'est moi qui fais la visite !

CYCLE 3

1. Les différentes caractéristiques de l'eau
2. La planète Terre et sa place dans le Système solaire
3. L'écologie : de l'imaginaire au terrain
4. L'heure du code : du théâtre à la programmation

5. Les relations entre le Soleil et la Terre
12. La science dans les médias
13. Éducation aux médias avec un journaliste
14. Fake news et infox : rester critique face à l'information
15. Comprendre et décrypter une image
20. Les 3 théâtres
21. Ombres fantastiques
23. Sunnykids, à la découverte du jazz
24. Découverte sonore
25. Envois
26. Découverte de la MAO
27. Explorations au théâtre
28. Tableaux vivants
29. Voyage électronique
30. La Carto pour les Kids
31. Contes et opéra
32. L'univers technique d'un spectacle vivant
37. Découverte de la fabrication d'un livre
38. Des mots plein la bouche : dire la poésie d'aujourd'hui
39. Primé des écoliers
40. Autour de l'audiodescription
42. L'histoire de Madame Pommeroy
47. Mythologie
48. Foujita
49. Vitrail
50. Vitalius, enfant de Durocortorum
51. Art du goût et arts de la table
52. Du baptême de Clovis au sacre des rois de France
53. On n'a pas tous les jours 100 ans !
54. L'art gothique à Reims
55. La nature dans tous ses états
56. Art déco et reconstruction
63. C'est moi qui fais la visite !
64. Origine des images animées
65. L'art des ombres dans le cinéma d'animation
66. Découvrir l'art contemporain, ses lieux, ses acteurs
68. De l'outil au geste
69. Mise en scène et installation, transforme-moi !



CYCLE 4

2. La planète Terre et sa place dans le système solaire
5. Les relations entre le Soleil et la Terre
6. Égalité des sciences
7. L'IA : une nouvelle inspiration créative
8. IA : entre innovation et réflexion
9. Créez votre propre Intelligence Artificielle
15. Comprendre et décrypter une image
16. Éducation aux médias et esprit critique
23. Sunnykids, à la découverte du jazz
28. Tableaux vivants
31. Contes et opéra
32. L'univers technique d'un spectacle vivant
33. Histoire du son : enregistrement et diffusion
40. Autour de l'audiodescription
41. Littératuresque
49. Vitrail
55. La nature dans tous ses états
56. Art déco et reconstruction
63. C'est moi qui fais la visite !
68. De l'outil au geste
69. Mise en scène et installation, transforme-moi !

LYCÉE

7. L'IA : une nouvelle inspiration créative
8. IA : entre innovation et réflexion
9. Créez votre propre Intelligence Artificielle
32. L'univers technique d'un spectacle vivant
33. Histoire du son : enregistrement et diffusion
34. Au cœur de la création contemporaine
40. Autour de l'audiodescription
67. Le cinéma policier - *Reims Polar*

CAP - Filières professionnelles

16. Éducation aux médias et esprit critique

ULIS / SEGPA

1. Les différentes caractéristiques de l'eau
2. La planète Terre et sa place dans le système solaire
5. Les relations entre le Soleil et la Terre
6. Égalité des sciences
16. Éducation aux médias et esprit critique
19. Découvre le spectacle vivant au Manège avec *Le chemin du wombat au nez poilu*
21. Ombres fantastiques
22. L'atelier du jeune spectateur
23. Sunnykids, à la découverte du jazz
24. Découverte sonore
25. Envois
27. Explorations au théâtre
28. Tableaux vivants
31. Contes et opéra
32. L'univers technique d'un spectacle vivant
36. Pop-Up !
40. Autour de l'audiodescription
42. L'histoire de Madame Pommeroy
45. Mes premières histoires
46. Peintres sur porcelaine
50. Vitalius, enfant de Durocortorum
51. Art du goût et arts de la table
52. Du baptême de Clovis au sacre des rois de France
54. L'art gothique à Reims
56. Art déco et reconstruction
60. Les petits médiateurs
63. C'est moi qui fais la visite !

HORS TEMPS SCOLAIRE

10. Créativité technique et scientifique
16. Éducation aux médias et esprit critique
17. *DODO TI BABA*
27. Explorations au théâtre
40. Autour de l'audiodescription
57. Clovis, mets-toi dans la peau d'un héros !
61. Entre fiction et réalité
62. J'exprime une émotion
64. Origine des images animées
66. Découvrir l'art contemporain, ses lieux, ses acteurs
68. De l'outil au geste
69. Mise en scène et installation, transforme-moi !

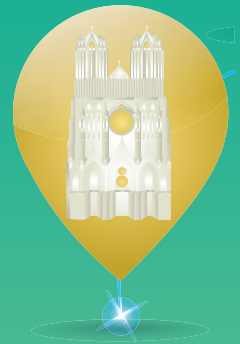




Sommaire par structure



Accustica · 1 · 6 · 10
Archives municipales et communautaires · 51 · 52
Atelier Simon-Marq · 49
Bibliothèque Carnegie · 37 · 41 · 51 · 54 · 56
Bibliothèque Chemin Vert · 35 · 39
Bibliothèque Holden · 35 · 37 · 39
Bibliothèque Saint-Remi · 39 · 43
La Boussole · 11 · 29 · 33
Canopé · 8 · 9
La Cartonnerie, Scène de Musiques Actuelles · 29 · 30
Le Cellier · 13 · 17 · 18 · 20 · 23 · 32 · 56
Centre de Créations pour l'Enfance · 38
Césaré, Centre national de création musicale · 11 · 29 · 33
Chapelle Foujita · 48
Cinéma Opéraïms · 65 · 69
La Comédie de Reims, Centre Dramatique National · 25 · 27 · 34
Les Concerts de Poche · 28
Conservatoire à Rayonnement Régional · 22 · 24 · 39
Direction des espaces verts - secteur animation · 3
Domaine et musée Pommery, dont Villa Demoiselle · 42 · 55
La Fileuse, friche artistique · 20 · 66
Flâneries musicales de Reims · 18
FRAC Champagne-Ardenne · 58 · 59 · 61 · 62 · 66 · 68 · 69
Institut Michel Fandre · 40
Interbibly · 41





Jardin d'horticulture Pierre Schneider · 55
Jardin du musée-hôtel Le Vergeur - Maison Hugues Krafft · 55
Le Jardin Parallèle · 21
Jazzus Productions · 17 · 23
Maison commune du Chemin Vert · 20 · 53
Le Manège, scène nationale - Reims · 19
Médiathèque Croix-Rouge · 16 · 31 · 33 · 35 · 36 · 39 · 65
Médiathèque Jean Falala · 3 · 4 · 7 · 14 · 15 · 26 · 38 · 39 · 40 · 57 · 64 · 67
Médiathèque Laon-Zola · 19 · 35 · 39
Musée des Beaux-Arts / Musée nomade · 28 · 44 · 47 · 48 · 49 · 55 · 56
Musée Saint-Remi · 43 · 44 · 45 · 47 · 50 · 52 · 57
Musée-hôtel Le Vergeur - Maison Hugues Krafft · 46 · 49 · 51
Nova Villa · 13
Opéra de Reims · 25 · 31
Planétarium · 2 · 5 · 12 · 47
QG Orgeval · 28 · 44 · 55
Radio Primitif · 11
Reims Polar · 69
Association Le Regard au Bout des Doigts · 40
Saint-Ex, culture numérique · 60 · 63
Service archéologie du Grand Reims · 50
Service des élections et du recensement · 39
Service des patrimoines · 45 · 49 · 50 · 53 · 54 · 56 · 57
Association Valentin Haüy · 40





culture scientifique



- Accustica
- Canopé
- Direction des espaces verts – secteur animation
- Médiathèque Jean Falala
- Planétarium

La culture scientifique repose sur différentes disciplines, telles que les mathématiques, les sciences de la vie et de la terre, la physique chimie, la technologie ou le numérique. Les sciences contribuent à développer chez les jeunes le goût pour les disciplines scientifiques et la conscience du monde qui les entoure.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET CULTURELS

De la découverte des étoiles à la programmation, en passant par le développement durable ou l'Intelligence Artificielle, l'objectif de ces 10 Itinéraires est d'éveiller la curiosité pour la culture scientifique et de s'approprier des techniques et outils, scientifiques et numériques, qui permettent aux jeunes rémois de comprendre le monde de façon créative et de développer leur esprit critique.



Les différentes caractéristiques de l'eau

Ce parcours sur la thématique de l'eau offre une opportunité d'enrichir la compréhension des élèves sur l'eau comme élément essentiel de notre environnement naturel. Changements d'états, propriétés physico-chimiques ou encore impact de la qualité de l'eau sur les écosystèmes et les communautés humaines, les élèves peuvent acquérir un raisonnement et des connaissances scientifiques grâce à des défis ou des expériences.

NIVEAU DES CLASSES

Du CE1 au CM2

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Accustica

OBJECTIFS

- Appréhender l'importance de l'eau dans notre environnement.
 - Expliquer des processus naturels liés à l'eau.
- Lister quelques propriétés physico-chimiques de l'eau.
 - Identifier les étapes de la démarche scientifique.

SÉANCE 1

1 h 30 - En classe

De la glace à l'eau gazeuse

Les élèves s'approprient les étapes de la démarche scientifique autour de trois expériences sur les trois états de l'eau. À partir d'une question de départ, en petits groupes, les élèves posent des hypothèses, manipulent, décrivent leur expérience pour valider ou non leurs hypothèses. La séance se termine par une expérience bonus qui est en lien avec la séance 2.

SÉANCE 2

1 h 30 - En classe

La peau de l'eau

Sur le même modèle que lors de la séance 1, les élèves explorent deux propriétés importantes de l'eau : la dissolution et la tension superficielle.

SÉANCE 3

1 h 30 - En classe

Ça flotte

Les élèves abordent deux nouvelles propriétés de l'eau : la densité et la flottaison.

ALLER PLUS LOIN

- Des vidéos présentant les expériences sont partagées avec les enseignants.

Nombre de créneaux : 4

Cet Itinéraire est programmé le mardi.

- Soit les 12, 19 et 26 novembre 2024
- Soit les 14, 21 et 28 janvier 2025



La planète Terre et sa place dans le système solaire

Ce parcours alterne séances de planétarium et ateliers pratiques au cours desquels les élèves découvrent la place qu'occupe la Terre par rapport au Soleil et aux étoiles. Le voyage se poursuit à travers l'exploration des autres planètes du système solaire. Cela permet de mieux comprendre l'histoire de notre planète. En conclusion de cet itinéraire est proposée une étude de véritables météorites, témoins privilégiés de la naissance du système solaire.

NIVEAU DES CLASSES

Du CM1 à la 3^e

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Planétarium

OBJECTIFS

- Se repérer dans les étoiles et appréhender les mouvements du ciel.
- Situer la place de la Terre dans le système solaire.
- Comprendre l'histoire du Système solaire à travers l'étude de météorites.

SÉANCE 1

2 h – Planétarium (1 h de séance / 1 h d'atelier)

À ciel ouvert (séance de planétarium)

Présentation du ciel du soir. Repérage de la Lune et des planètes visibles le jour de la visite. Identification des principales constellations et repérage de l'étoile polaire. Observation des transformations du ciel au cours de la nuit.

Construction d'une carte du ciel mobile (atelier)

Construction et exploitation d'une carte du ciel, permettant de repérer les étoiles et les constellations, à n'importe quelle date.

SÉANCE 2

2 h – Planétarium (1 h de séance / 1 h d'atelier)

Les planètes (séance de planétarium)

Identification des planètes à partir de l'observation de leur mouvement devant les étoiles. Étude des caractéristiques des planètes rocheuses et gazeuses : température, atmosphère, habitabilité...

Construction d'un planétaire (atelier)

Construction et exploitation d'une carte permettant de positionner les planètes autour du Soleil, à une date donnée.

SÉANCE 3

2 h – En classe

À la découverte des météorites (atelier)

Les météorites sont des témoins privilégiés des origines du système solaire. Le temps de cet atelier les élèves observent et manipulent des fragments d'astéroïdes et des roches terrestres pour apprendre à les différencier. Une fois identifiés, ils découvrent comment ces météorites racontent l'histoire du système solaire.

ALLER PLUS LOIN

- Mise à disposition de fiches pédagogiques pour préparer les séances et ateliers en amont.
- Chaîne YouTube du planétarium : www.youtube.com/PlanetariumdeReims



L'écologie : de l'imaginaire au terrain

À partir de livres de la bibliothèque, les élèves partent à l'exploration de la nature sous le prisme de l'écologie. Le voyage commence par des histoires et des documentaires pour arriver au parc de Champagne afin d'observer de plus près l'environnement.

**NIVEAU DES
CLASSES**
CM1, CM2

**PARTENAIRES DE
L'ITINÉRAIRE**

- Direction des espaces verts – secteur animation
- Médiathèque Jean Falala

OBJECTIFS

- Rencontrer un professionnel pour échanger sur le sujet.
- Aiguiser son regard pour mieux voir ce qui nous entoure.
- Acquérir une vision pratique de l'écologie.

SÉANCE 1

1 h 15 – Médiathèque Jean Falala

Après une visite découverte de la médiathèque, des lectures thématiques sont proposées pour alimenter la réflexion des élèves sur leur rapport à la nature.

SÉANCE 2

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Après le visionnage de deux court-métrages, les élèves peuvent à leur tour proposer des gestes écologiques à réaliser au quotidien.

SÉANCE 3

2 h – Parc de Champagne

Une animation de terrain conduit les élèves à s'interroger sur l'écologie du sol et la biodiversité de cet écosystème, notamment par l'étude des êtres vivants qui le peuplent et leur rôle dans la décomposition des matières organiques.

Nombre de créneaux : 5



L'heure du code : du théâtre à la programmation

L'apprentissage de la pensée informatique répond à un enjeu éducatif important : la capacité des futures générations à mieux comprendre le monde numérique auquel ils sont chaque jour confrontés.

Après une activité d'introduction à l'algorithmique et au langage informatique, les élèves construisent un jeu ou une histoire interactive à l'aide du logiciel de programmation créative Scratch.

NIVEAU DES CLASSES

CM1, CM2, 6^e

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Médiathèque
Jean Falala

OBJECTIFS

- Comprendre la structure d'un récit et les composantes d'une histoire interactive.
- Introduire chez les élèves les notions de base de la pensée informatique.
- Apprendre à utiliser un logiciel de programmation créative.

SÉANCE 1

1 h 30 - Médiathèque Jean Falala

Cet atelier vise à mieux comprendre les composantes d'un programme informatique par le biais du théâtre. À partir d'une histoire simple et courte (conte, fable), les élèves sont guidés dans la conception de l'algorithme de l'histoire (personnages, actions, dialogues). Un élève endosse ensuite le rôle du metteur en scène et « programme » les autres élèves pour qu'ils interprètent l'histoire en exécutant ses instructions à la lettre, à la manière d'un robot.

SÉANCE 2

1 h 30 - Médiathèque Jean Falala

Découverte de la programmation créative. Les élèves explorent les principales fonctionnalités du logiciel de programmation visuelle Scratch. Ils apprennent ainsi à assembler une série d'instructions simples pour animer, diriger, faire parler un personnage et commencer à s'initier aux notions de base de la programmation.

SÉANCE 3

1 h 30 - Médiathèque Jean Falala

Par petits groupes, les élèves sont guidés dans la programmation d'un jeu ou d'une histoire interactive en s'inspirant d'un conte ou d'une fable. Ils réfléchissent ensuite à des solutions pour améliorer leur création en développant de nouvelles fonctionnalités.

ALLER PLUS LOIN

- Scratch est une plateforme éducative conçue par le MIT qui permet la création de projets interactifs et animés en apprenant les bases de la programmation : <https://scratch.mit.edu/>

Nombre de créneaux : 3

Les relations entre le Soleil et la Terre



Dans ce parcours en trois étapes, alternant séances de planétarium sous la coupole et ateliers pratiques, les élèves découvrent les relations entre le Soleil et les planètes du système solaire et plus précisément les mécanismes responsables du cycle des saisons sur la Terre.

NIVEAU DES CLASSES
Du CM1 à la 3^e

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Planétarium

OBJECTIFS

- Situer la place qu'occupe la Terre dans l'Univers.
- Appréhender les relations entre le Soleil et les planètes (mouvements, températures...).
- Décrypter les mécanismes responsables du phénomène des saisons.

SÉANCE 1 - 2 h (1 h de séance / 1 h d'atelier)

À ciel ouvert (séance de planétarium)

Présentation du ciel du soir. Repérage de la Lune et des planètes visibles le jour de la visite. Identification des principales constellations et repérage de l'étoile polaire. Observation des transformations du ciel au cours de la nuit.

Construction d'une carte du ciel mobile (atelier)

Construction et exploitation d'une carte du ciel, permettant de repérer les étoiles et les constellations, à n'importe quelle date.

SÉANCE 2 - 2 h (1 h de séance / 1 h d'atelier)

Les planètes (séance de planétarium)

Identification des planètes à partir de l'observation de leur mouvement devant les étoiles. Étude des caractéristiques des planètes rocheuses et gazeuses : température, atmosphère, habitabilité...

Construction d'un planétaire (atelier)

Construction et exploitation d'une carte permettant de positionner les planètes autour du Soleil, à une date donnée.

SÉANCE 3 - 2 h (1 h de séance / 1 h d'atelier)

Les saisons (séance de planétarium)

Élaboration d'un raisonnement scientifique permettant d'expliquer l'origine astronomique du phénomène des saisons : inclinaison de la Terre, trajectoire du Soleil aux différentes saisons, vue depuis Reims et d'autres points du globe.

Construction d'un héliolabe (atelier).

Construction et exploitation d'une carte expliquant la trajectoire du Soleil au cours des saisons.

ALLER PLUS LOIN

- Mise à disposition de fiches pédagogiques pour préparer les séances et ateliers en amont.
- Chaîne Youtube du planétarium : www.youtube.com/PlanetariumdeReims

Nombre de créneaux : 3

Égalité des sciences



L'itinéraire propose aux élèves de réfléchir sur l'influence des stéréotypes de genre dans l'orientation scolaire et l'insertion professionnelle.

Par l'expression individuelle, les élèves partagent leurs idées et opinions dans un cadre sécurisé, permettant de développer les compétences de créativité, de communication et de pensée critique. Les élèves argumentent leurs propres points de vue de manière articulée.

NIVEAU DES CLASSES

5^e, 4^e, 3^e

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Accustica

OBJECTIFS

- Réfléchir, se questionner et être acteur pour déconstruire les stéréotypes et les idées reçues sur le genre et les métiers.
- Découvrir des métiers et cursus scientifiques et techniques.
- Contribuer au choix d'orientation des élèves.

SÉANCE 1 - 1 h 30 - En classe

Expositions

Présentation et contextualisation de l'atelier participatif à partir des douze panneaux de l'exposition *Les filles, osez les sciences*.

- Partage des représentations et perceptions des sciences et métiers scientifiques.
- Déconstruction des stéréotypes de genre, promotion des notions de mixité, équité, égalité, inclusion...
- Travail critique : comment rendre l'exposition plus inclusive ?

SÉANCE 2 - 1 h 30 - En classe

Contributions

En conservant la démarche participative, élaboration de projets ou actions inclusives par les élèves répartis en groupe.

- Problématisation du sujet avec la fiche support.
- Réflexion, échanges et choix de projets ou action.
- Description et hypothèse d'expérimentation de l'action.

SÉANCE 3 - 1 h 30 - En classe

Fabrications

Prototypage par les élèves des solutions alternatives inclusives possibles à donner à l'exposition *Les filles, osez les sciences*.

- Fabrication des solutions grâce à des outils de créativité.
- Travail de la présentation (scénarisation) et argumentation des propositions de chaque groupe.
- Mise en commun et restitution des propositions d'amélioration de chaque groupe.
- Temps de bilan et retours des élèves sur l'atelier participatif.

ALLER PLUS LOIN

- Prêt de l'exposition *Les filles, osez les sciences* et partage de vidéos sur les métiers de la recherche.

Nombre de créneaux : 4

Cet Itinéraire est programmé le vendredi matin.

L'IA : une nouvelle inspiration créative



L'Intelligence Artificielle (IA) bouleverse notre monde et il est essentiel que les élèves d'aujourd'hui, citoyens de demain, se l'approprient intelligemment. Cet Itinéraire en propose une exploration progressive et ludique. Les élèves découvrent les bases de l'IA, son fonctionnement et ses applications concrètes, apprennent à utiliser ses outils génératifs et réfléchissent son impact sur la société.

NIVEAU DES CLASSES

De la 4^e à la
Terminale

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Médiathèque
Jean Falala

OBJECTIFS

- Développer la culture scientifique et technologique.
- Comprendre le fonctionnement d'une IA et ses applications concrètes.
- Sensibiliser aux enjeux éthiques et sociaux de l'IA.

SÉANCE 1

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Après une introduction à l'IA, les élèves expérimentent la création de leur propre modèle d'intelligence artificielle. Cette expérience leur permet d'acquérir une compréhension approfondie des principes fondamentaux de l'IA, tout en les sensibilisant aux enjeux éthiques et sociaux qui l'accompagnent.

SÉANCE 2

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Les élèves sont initiés à l'écriture créative assistée par intelligence artificielle. En utilisant des outils spécifiques, ils développent leurs compétences d'écriture, apprennent à dialoguer avec un outil génératif et créent des textes originaux. L'exercice est complété par l'illustration de leurs écrits avec des images générées par l'IA, ajoutant une dimension créative supplémentaire à leurs œuvres.

Nombre de créneaux : 2

Intelligence Artificielle : entre innovation et réflexion



Cet Itinéraire plonge les élèves dans le monde fascinant de l'IA afin de comprendre ses bases et réfléchir aux enjeux éthiques qu'elle soulève.

NIVEAU DES CLASSES
3^e, 2nde

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE
• Canopé

- OBJECTIFS**
- Comprendre le fonctionnement d'une Intelligence Artificielle (IA).
 - Être attentif aux questions éthiques liées à l'IA.
 - Développer son esprit critique quant aux usages de l'IA.

SÉANCE 1

2 h - En salle informatique (1 PC pour deux) ou à l'atelier Canopé
Introduction à l'Intelligence Artificielle.

Présentation des concepts de base de l'IA, exploration de ses applications concrètes et premières réflexions sur ses implications.

SÉANCE 2

2 h - En salle informatique (1 PC pour deux) ou à l'atelier Canopé
Débats éthiques autour de l'IA.

Analyse des enjeux éthiques liés à l'IA, débats sur les impacts sociaux et individuels, et construction d'un point de vue critique.

SÉANCE 3

2 h - En salle informatique (1 PC pour deux) ou à l'atelier Canopé
Projet de sensibilisation à l'IA.

Création en groupe de supports de sensibilisation sur l'IA mettant en lumière ses avantages et ses limites, pour sensibiliser les pairs et la communauté scolaire.

Nombre de créneaux : 2

Créez votre propre Intelligence Artificielle



Les élèves plongent dans le monde fascinant de l'Intelligence Artificielle (IA) en apprenant à construire et à entraîner leur propre modèle. Ils explorent les rouages du « Deep Learning » et découvrent les capacités extraordinaires de cette technologie en plein essor.

Mais l'IA ne se résume pas à de simples prouesses techniques. Cette révolution technologique soulève également des questions éthiques cruciales. Il s'agit de développer une conscience critique face aux implications sociales de l'IA et d'apprendre à utiliser cette technologie de manière responsable et éthique.

NIVEAU DES
CLASSES
3^e, 2nde

PARTENAIRE DE
L'ITINÉRAIRE

- Canopé

OBJECTIFS

- Construire une IA avec sa propre base de données.
 - S'appropriier le processus d'entraînement d'un modèle.
 - Prendre conscience des questions éthiques liées à l'Intelligence Artificielle.

SÉANCE 1

3 h - En salle informatique (1 PC pour deux) ou à l'atelier Canopé
Construction d'un modèle d'IA.

Les élèves apprennent les bases de la construction d'un modèle d'IA en utilisant des outils interactifs. Ils comprennent les étapes de collecte de données, de création du modèle et de son entraînement.

SÉANCE 2

3 h - En salle informatique (1 PC pour deux) ou à l'atelier Canopé
Entraînement et évaluation de l'IA.

Les élèves entraînent leur modèle d'IA en utilisant des jeux de données spécifiques. Ils évaluent les performances du modèle, discutent des biais potentiels et réfléchissent à l'impact éthique de leurs créations.

Nombre de créneaux : 2

Créativité technique scientifique



Apprendre à faire, plutôt qu'accumuler un savoir théorique. Voilà ce qui peut résumer cet itinéraire abordant la culture scientifique sous un autre angle.

À chaque séance, les élèves relèvent un défi insolite : construire un automate qui réalise seul une tâche donnée. Imagination, expérimentation, questionnement et entraide sont les maîtres mots de ce parcours !

HORS TEMPS SCOLAIRE

À partir de 8 ans

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Accustica

OBJECTIFS

- S'engager dans une activité.
- Prendre des initiatives et gérer un projet personnel.
- Travailler en communauté.
- Acquérir et approfondir ses connaissances.

SÉANCE 1 - 1 h 30 - Au centre de loisirs

Éclatomatique

Le but de cette première séance est de découvrir les différents composants et de construire un système qui fera éclater un ballon en tirant sur une ficelle à l'aide de petit matériel (papier, adhésif, boîtes en carton, pics en bois...). À partir d'un problème posé, les participants s'interrogent sur le processus, posent des hypothèses, testent, analysent les premiers résultats et explorent des complexifications.

SÉANCE 2 - 1 h 30 - Au centre de loisirs

Gribouillomatique

Dans la continuité de la séance précédente, cette fois l'automate imaginé et inventé va se mouvoir lui-même dans l'espace et se mettre à gribouiller tout seul ! Les participants se hissent à un autre niveau de technicité en introduisant de nouveaux éléments électriques tels que petits moteurs, ampoules, hélices pincés et piles !

Il s'agit de découvrir, s'interroger, analyser et tester.

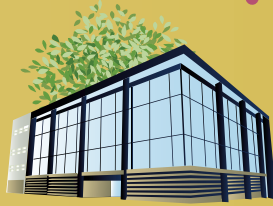
SÉANCE 3 - 1 h 30 - Au centre de loisirs

Moov'omatique

Cette fois, c'est un objet qu'il faudra FAIRE se déplacer d'un point A à un point B. Mais attention, interdiction d'utiliser les mains ! Seulement imaginer une succession d'étapes afin de venir à bout de cette épreuve : la découverte de la réaction en chaîne.

Nombre de créneaux : 3

- 1 groupe la semaine du 21 octobre 2024
- 1 groupe la semaine du 10 février 2025
- 1 groupe la semaine du 7 avril 2025



éducation aux médias & à l'information

- Césaré, Centre national de création musicale
- Médiathèque Croix-Rouge
- Médiathèque Jean Falala
- Nova Villa
- Planétarium
- Radio Primitive
- La Boussole



Par l'éducation aux médias et à l'information (EMI), les élèves apprennent à devenir des citoyens responsables dans une société marquée par la multiplication et l'accélération des flux d'informations. Ils développent leur esprit critique et sont capables d'agir de manière éclairée pour chercher, recevoir, produire et diffuser des informations via des médias de plus en plus diversifiés.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET CULTURELS

Les 6 Itinéraires proposent une découverte de l'univers radiophonique, une confrontation avec des pratiques de manipulation de l'information, mais également une rencontre avec un journaliste ou une analyse de la presse afin d'aiguiser l'esprit critique des élèves pour leur permettre de confronter diverses opinions et favoriser leur expression orale.

Premiers pas radiophoniques

Cet Itinéraire propose aux jeunes élèves de participer à la réalisation d'une émission de radio, ou, plus précisément, d'une création sonore radiophonique. Ils découvrent le studio de Radio Primitive et partent à la chasse aux sons pour nous conter des histoires. Durant le dernier atelier, confortablement installés dans les studios de Césaré, les élèves écoutent leur création radiophonique.

NIVEAU DES CLASSES
PS, MS, GS

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Radio Primitive
- Césaré

OBJECTIFS

- Favoriser l'expression orale.
- Communiquer et collaborer avec les autres.
- Affirmer sa personnalité.

SÉANCE 1

1 h – Radio Primitive

Visite et présentation des locaux. C'est quoi la radio ? Comment enregistre-t-on une émission de radio ? Comment enregistre-t-on des sons ? Découverte du matériel d'enregistrement, des casques et des enregistreurs numériques. Afin de prolonger l'immersion, une mise en situation est faite avec une présentation des enfants et un enregistrement en studio.

SÉANCE 2

1 h – En classe

Écoute collective des enregistrements réalisés durant la séance 1.

Enregistrement d'un chant et / ou d'une poésie.

Chasse aux sons dans la classe : les enfants tiennent eux-mêmes l'enregistreur numérique. Enregistrement d'un temps de jeu improvisé : des instruments de percussions sont mis à disposition par Césaré.

Création et enregistrement d'une histoire. Cette histoire s'appuie sur des « fiches-images en bois » représentant des animaux (réalisées par Radio Primitive). Possibilité de reportage lors d'une séance de gym, de cuisine, d'art plastique... Le contenu de l'émission peut évoluer et être vu en amont avec les enseignants selon les envies et les projets menés parallèlement au sein de la classe.

SÉANCE 3

1 h – Césaré ou La Boussole

Visite des studios de Césaré ou de La Boussole.

Écoute collective de la création radiophonique dans les studios de Césaré ou de la Boussole. Les parents d'élèves peuvent être conviés à la séance. Goûter offert par Césaré.

ALLER PLUS LOIN

- Radio Primitive propose aux enseignants participant à l'itinéraire un temps de sensibilisation aux outils radiophoniques (prise de son, montage, construction d'une émission radiophonique) afin de continuer l'expérimentation radiophonique avec leur classe.

Nombre de créneaux : 2



La science dans les médias

Cet Itinéraire d'éducation aux médias et à l'information scientifique propose aux élèves de comprendre les mécanismes de fabrication de l'information et de l'image, d'apprendre à chercher et vérifier une information, d'identifier des sources et de produire soi-même de l'information.

**NIVEAU DES
CLASSES**
CM1, CM2

**PARTENAIRE DE
L'ITINÉRAIRE**
• Planétarium

OBJECTIFS

- Sensibiliser les élèves aux médias et aux enjeux de l'information.
- Décrypter la façon dont les médias présentent la science et ses découvertes.
- Acquérir un sens critique et réfléchir aux impacts des choix journalistiques.

SÉANCE 1

1 h 30 – Planétarium ou en classe

Présentation du planétarium et du métier de médiateur scientifique. Découverte des différents médias existant à travers la bibliothèque du planétarium et des supports numériques.

SÉANCE 2

1 h 30 – Planétarium ou en classe

Découverte et analyse des images d'actualité pour en comprendre les mécanismes et éveiller l'esprit critique. En décryptant les articles de presse, les élèves apprennent à vérifier l'information, à la hiérarchiser et à exprimer une opinion.

SÉANCE 3

1 h 30 – Planétarium ou en classe

En binôme, production d'une fausse information sous la forme d'un article de presse. À travers cet exercice, les élèves découvrent avec quelle facilité on peut produire des fake news.

ALLER PLUS LOIN

- Chaîne YouTube du planétarium : www.youtube.com/PlanetariumdeReims

Nombre de créneaux : 2



Éducation aux médias avec un journaliste

Cet Itinéraire permet d'appréhender la diversité des médias, le rôle des médias dans une démocratie et leur importance dans notre quotidien. Comment s'informer dans l'actualité ? Comment faire le tri entre l'information instantanée et une information vérifiée ? Au cours des trois séances, les élèves découvrent le travail d'un journaliste et l'importance de l'écriture.

**NIVEAU DES
CLASSES**
CM1, CM2, 6^e

**PARTENAIRES DE
L'ITINÉRAIRE**

- Nova Villa
- Le Cellier

OBJECTIFS

- Connaître le travail d'un journaliste.
- Acquérir des outils d'analyse de la presse.
- Se confronter à l'écriture d'un article.

SÉANCE 1

1 h 30 - Nova Villa (Le Cellier)

Rencontre avec un journaliste

Cette rencontre permet de découvrir la formation, le parcours professionnel d'un journaliste, ses diverses expériences professionnelles dans différents médias. Elle est également un temps d'échanges et de questions.

SÉANCE 2

1 h 30 - En classe

Réaliser une revue de presse

À partir des quotidiens du jour et avec un journaliste : analyse de l'actualité et de la diversité du traitement de l'information. Sous la forme d'un atelier, les élèves découvrent comment réaliser et présenter une revue de presse et la partager dans le cadre de la classe.

SÉANCE 3

1 h 30 - En classe

Atelier d'écriture

Écriture d'un article de presse avec un journaliste : comment écrire un article de presse, faire un reportage, vérifier l'information ?

Nombre de créneaux : 2

Fake news et infox : rester critique face à l'information

Cet Itinéraire d'éducation aux médias et à l'information propose aux élèves de découvrir les mécanismes de fabrication et le circuit de diffusion de l'information pour apprendre à les identifier et les vérifier.

NIVEAU DES CLASSES

CM1, CM2, 6^e

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Médiathèque Jean Falala

OBJECTIFS

- Sensibiliser au travail des médias.
 - Apprendre à identifier un média, reconnaître une information et vérifier ses sources.
 - S'initier à la création d'un article de presse et affiner un esprit critique face à un contenu.

SÉANCE 1

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Présentation de la médiathèque et de ses services. Découverte des médias et des circuits de fabrication et d'exploitation de l'information. Comprendre les motifs d'utilisation et les moyens de propagation des fake news. Sensibiliser au travail des journalistes. Comprendre les techniques de « fishing », la notion de fake news et la différence entre mésinformation et désinformation.

SÉANCE 2

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Retour sur les notions et le vocabulaire abordés lors de la première séance. Mise en pratique et découverte de la grille d'analyse permettant d'étudier un article. Mise en situation avec un travail sur plusieurs articles en petits groupes autonomes et restitution au groupe.

SÉANCE 3

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

En mobilisant les connaissances acquises lors des précédentes séances, les élèves répartis en petits groupes réfléchissent, puis rédigent une fake news et la publient sur un blog pédagogique dédié : *La voix de la vérité*.

Nombre de créneaux : 5

Comprendre et décrypter une image



Cet Itinéraire d'éducation aux médias se concentre sur l'image, seule, comme support de média ou illustration d'article. L'objectif est d'apprendre à contextualiser, sourcer et déchiffrer les filtres et langages que contiennent les images.

NIVEAU DES CLASSES

Du CM1 à la 3^e

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Médiathèque Jean Falala

OBJECTIFS

- Sensibiliser à l'impact d'une image et aux droits liés à l'image.
 - Apprendre à nommer les différentes techniques de prise de vues et leur sens.
- Contextualiser une image et en faire une lecture détaillée.
 - Apprendre comment et pourquoi une image est retouchée.
 - Mettre en pratique.

SÉANCE 1

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Qu'est-ce que je vois ? L'objectif de cette séance est double : tout d'abord faire découvrir les techniques de prises de vue ainsi que l'exploitation qu'elles permettent, puis proposer une analyse de différentes images à l'aide d'une grille de lecture détaillée afin d'en comprendre le sens. La vidéo *C'est vrai puisque je l'ai vu* est diffusée en cours de séance.

SÉANCE 2

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Vrai ou faux ? La séance débute par un rappel du vocabulaire lié aux images et récapitulé sous formes de lexique à distribuer aux élèves. L'objectif de cette séance est d'affiner le sens de l'observation et de consolider l'esprit critique de l'élève dans la lecture et l'analyse de l'image, d'apprendre à contextualiser une photographie.

SÉANCE 3

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Ce que je veux montrer. En mobilisant les connaissances acquises lors des précédentes séances, apprendre à détourner (le sens) ou retoucher une image avec des outils en ligne, des logiciels photo et l'IA.

ALLER PLUS LOIN

- Outils utilisés : Pixabay, Pexels, Unsplash, Remove, Fotor, Pixlr.

Nombre de créneaux : 3

Éducation aux médias et esprit critique

L'éducation aux médias comme moyen d'émancipation avec pour point de départ les pratiques d'information des participants. Faire (re)découvrir les médias existants. Montrer l'intérêt d'élargir ses sources et acquérir des outils pour vérifier l'information et exercer son esprit critique. Une part importante est réservée à l'échange afin de favoriser à la fois la capacité de chacun à entendre le point de vue de l'autre et celle de faire entendre le sien.

NIVEAU DES CLASSES

4^e, 3^e, 1^{re} et
2nde année de CAP,
2nde professionnelle

⊕ Hors temps
scolaire
14 – 17 ans

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Médiathèque
Croix-Rouge

OBJECTIFS

- Élargir le champ des pratiques d'information.
- Être en mesure de repérer les processus courants de manipulation de l'information.
 - Acquérir des outils qui permettent d'exercer son esprit critique.

SÉANCE 1

2 h - Médiathèque Croix-Rouge

Les différents moyens d'information

Échange avec les participants afin de recenser les moyens d'information qu'ils utilisent, les sujets qui les intéressent et ceux dont ils se détournent. Presse écrite : introduction à la notion de journalisme d'opinion et présentation des différents quotidiens français. L'information radiophonique : les journaux, les chroniques, les entretiens. L'information audiovisuelle : les journaux télévisés, les chaînes d'information en continu, les documentaires de fonds. L'information sur internet et sur les réseaux sociaux.

SÉANCE 2

2 h - Médiathèque Croix-Rouge ou en classe

Les rumeurs, les théories du complot et la désinformation

Échange avec les participants sur les notions de rumeurs et de théories du complot. Des légendes urbaines aux grandes théories du complot (exemples). Le cas particulier des sites de « ré-information », initiateurs et relais de rumeurs et / ou de théories ayant pour objectif d'influencer l'opinion voire de désinformer.

SÉANCE 3

2 h - Médiathèque Croix-Rouge ou en classe

La vérification de faits et le sens critique

Échange avec les participants sur la notion de point de vue et les biais qui en découlent. L'image et son analyse (exemples et exercices pratiques). Le langage et son analyse (exemples de procédés rhétoriques). Boîte à outils.

Nombre de créneaux : 5

(3 classes + 2 groupes de centre de loisirs)



spectacle vivant



- La Cartonnerie, Scène de Musiques Actuelles
- Le Cellier
- Césaré, Centre national de création musicale
- La Comédie de Reims, Centre Dramatique National
- Les Concerts de Poche
- Conservatoire à Rayonnement Régional
- La Fileuse, friche artistique
- Flâneries musicales de Reims
- Le Jardin Parallèle
- Jazzus Productions
- Le Manège, scène nationale - Reims
- Maison commune du Chemin Vert
- Médiathèque Croix-Rouge
- Médiathèque Jean Falala
- Médiathèque Laon-Zola
- Musée des Beaux-Arts
- Opéra de Reims
- La Boussole



La ville de Reims bénéficie d'un maillage culturel exceptionnel : scène de musiques actuelles, Opéra, scène nationale, centre dramatique national, associations, centre national de création musicale contemporaine, ateliers de fabrique artistique... Ces structures culturelles s'associent à l'offre des Itinéraires pour la rendre encore plus riche et diversifiée.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET CULTURELS

Découvrir un lieu culturel, rencontrer une œuvre, un artiste, analyser les sons, expérimenter le geste artistique... Dans un environnement quotidien où chaque jeune se trouve confronté à de multiples sollicitations sonores et visuelles, les 18 Itinéraires proposent un voyage initiatique, un accompagnement pédagogique à la découverte de toutes les disciplines.



DODO TI BABA, concert-berceuse

À travers l'histoire de Baba Thula, passeuse de rêve et de l'oiseau Piaf, Élodie Milo propose une tendre traversée musicale, riche des berceuses qu'elle a glanées aux quatre coins du monde et chante depuis plusieurs années à l'oreille d'enfants de tous âges. Elle les tisse à son récit au son de ses curieux instruments : tambour-océan, ukulélé, magikebo, looper, ocarina, cachichi...

NIVEAU DES CLASSES

TPS, PS, MS

+ Hors temps
scolaire
Crèches à partir
de 3 mois

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Jazzus
Productions
- Le Cellier

OBJECTIFS

- Rencontrer
une œuvre en
assistant à un
concert.
- Découvrir les
sonorités des
instruments.

SÉANCE

30 min - Le Cellier

Concert-berceuse

DODO TI BABA est un spectacle auditif et visuel mais également une berceuse aux sonorités venant des quatre coins du monde.

TARIF : 1 € par élève, gratuit pour les accompagnateurs

Nombre de créneaux : 4 (2 classes + 2 groupes de crèches)

Jeudi 10 octobre 2024 : de 9 h 30 à 10 h ou de 14 h 30 à 15 h

Vendredi 11 octobre 2024 : de 9 h 30 à 10 h ou de 14 h 30 à 15 h

18



spectacle vivant

Gourmandises Musicales

L'itinéraire propose de rencontrer une artiste et son instrument, le violoncelle, d'explorer la notion de goût autour de la musique, de la chanson et du son associés aux saveurs. Les élèves assistent au spectacle *Marmelade, spectacle à goûter* et créent une chanson comme on crée une recette.

NIVEAU DES
CLASSES
GS

PARTENAIRES DE
L'ITINÉRAIRE

- Les Flâneries Musicales de Reims
- Le Cellier

OBJECTIFS

- Découvrir un instrument et se familiariser avec différentes sonorités.
- Assister à un spectacle musical.
 - Développer l'écoute et la création musicale.

SÉANCE 1

Mardi 24 juin 2025

45 min – En classe

Présentation de l'artiste Giulietta et de son violoncelle Marcello : les élèves associent des saveurs aux musiques jouées. Ils goûtent la musique mais aussi « pour de vrai » les saveurs correspondantes.

SÉANCE 2

Jeudi 26 juin 2025 à 10 h

30 minutes – Le Cellier

Les élèves assistent à *Marmelade, spectacle à goûter* au Cellier (mise en scène : Juliette Fabre, Compagnie Éclats).

SÉANCE 3

Jeudi 26 juin 2025 (après-midi)

45 minutes – En classe

Durant l'atelier *Musiquons les légumes*, les élèves produisent un chant autour de la thématique des légumes. Ils créent ensemble des mélodies, en étant à l'écoute de chacun et favorisant leurs échanges pour s'accorder sur une partition finale avec une mise en voix.

Nombre de créneaux : 2

Découvre le spectacle vivant au Manège avec

Le chemin du wombat au nez poilu

Cet Itinéraire propose une première séance de préparation en médiathèque autour des contes, de la faune et de la flore de l'Océanie, et des enjeux écologiques notamment à travers des collections documentaires. Puis, les élèves viennent au Manège pour découvrir le spectacle *Le chemin du wombat au nez poilu* de Joanne Leighton et échangent avec les artistes. Ils reviennent ensuite au Manège pour une visite chargée d'histoire et de souvenirs.

NIVEAU DES CLASSES

CP, CE1, CE2

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Médiathèque Laon-Zola
- Le Manège, scène nationale - Reims
- Compagnie WLDN

OBJECTIFS

- Rencontrer l'univers artistique d'une chorégraphe.
- Découvrir un théâtre, l'envers du décor et son histoire (par une visite du théâtre et du cirque).
- Contextualiser, se construire des références communes.

SÉANCE 1

1 h 30 - Médiathèque Laon-Zola

Séance de préparation au spectacle autour d'un voyage au cœur de l'Océanie, de sa faune, de sa flore, de ses légendes et des enjeux climatiques et écologiques.

SÉANCE 2

Mardi 1^{er} avril 2025 - 50 min - Théâtre du Manège - Spectacle *Le chemin du wombat au nez poilu* de Joanne Leighton - Compagnie WLDN

Le spectacle, entre danse et vidéo, est l'occasion de vivre une rencontre avec la création contemporaine. La chorégraphe, Joanne Leighton, s'inspire de l'Australie, son pays natal, pour questionner le public sur les enjeux climatiques à travers un voyage au cœur de l'Océanie, de sa faune et sa flore et de ses traditions. Les interprètes racontent autant qu'elles dansent la création de la « Terre-mère » dans la tradition aborigène. Elles font vivre aux enfants une expérience sensorielle et les questionnent sur leur relation à la terre, à la nature et aux autres.

SÉANCE 3

1 h 30 - Théâtre et cirque du Manège

Une visite du Manège (théâtre et cirque) est prévue avec la classe, pour découvrir ce bâtiment historique préservé par le temps. C'est aussi l'occasion d'échanger avec les élèves sur la danse et le cirque contemporain et de découvrir les métiers du spectacle vivant.

ALLER PLUS LOIN

- <https://padlet.com/manege>
- **Formation à destination des enseignants**
- Mercredi 12 mars 2025 de 14 h à 17 h - Un temps d'échange autour du projet, suivi d'un temps de pratique avec un artiste de la compagnie WLDN ; exercices simples et ludiques à réutiliser en classe.

TARIFS : 6 € par élève, un accompagnateur gratuit pour 10 élèves, 8 € par accompagnateur supplémentaire

Nombre de créneaux : 3



Les trois théâtres

Cet Itinéraire propose un parcours dans 3 théâtres de 3 établissements culturels ayant chacun leurs caractéristiques techniques. Le théâtre du Chemin Vert rayonne sur une Cité-Jardin. La salle Jean-Pierre Miquel est basée au Cellier, un ancien lieu d'expédition d'une Maison de champagne, reconverti en centre culturel. La boîte noire de la Fileuse est implantée dans une ancienne usine de filature, transformée en friche artistique - lieu de travail et d'échanges pour des artistes professionnels de diverses disciplines.

NIVEAU DES CLASSES

Du CP à la 6^e

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Maison commune du Chemin Vert
- Le Cellier
- La Fileuse, friche artistique

OBJECTIFS

- Découvrir 3 salles de théâtre différentes dans 3 établissements culturels et 3 quartiers différents.
- Distinguer un lieu de résidence, de production, de travail et des lieux de diffusion.
- Travailler avec un artiste.
- S'approprier des mots-clefs et des concepts relatifs aux arts de la scène.

SÉANCE 1

Mardi 26 novembre

1 h 30 – Maison commune du Chemin Vert

Les élèves assistent à un concert jeune public en matinée dans le cadre du *Charabia Festival*. Le théâtre du Chemin Vert, au style Art déco qui fêtera ses 100 ans en 2025, est situé dans la maison commune au sein de la Cité-Jardin du même nom.

SÉANCE 2

1 h 30 – Le Cellier

Visite commentée de la salle de spectacle Jean-Pierre Miquel, théâtre moderne qui a fêté ses 10 ans en 2024. Une visite patrimoniale du lieu est proposée. Il s'agit de découvrir le vocabulaire, les superstitions, les métiers et petites histoires du domaine du spectacle vivant.

SÉANCE 3

1 h 30 – La Fileuse, friche artistique

Atelier de pratique dans la boîte noire.

Visite de la Fileuse, friche artistique de la ville de Reims : le lieu, ses missions et ses usagers. Cette découverte est suivie d'un atelier-rencontre avec un comédien, qui fait découvrir aux enfants les fondamentaux d'une scène de théâtre : la cour, le jardin, la projection de la voix...

ALLER PLUS LOIN

- Les enfants repartent des visites du théâtre du Chemin Vert et du Cellier avec un livret d'accompagnement à la visite.

Nombre de créneaux : 3

L'itinéraire est proposé de début novembre 2024 à fin février 2025.

Ombres fantastiques



Le Jardin Parallèle propose un rendez-vous autour des « ombres fantastiques », avec une découverte de la technique du théâtre d'ombres, une forme marionnettique.

Ces ateliers sont menés par les marionnettistes du Jardin Parallèle et font l'objet d'une initiation à l'histoire de la marionnette, la construction et la manipulation. Une découverte de spectacles de marionnettes est également proposée aux enfants pendant le *Festival Orbis Pictus 2025*.

NIVEAU DES CLASSES

Du CP à la 6^e

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Le Jardin Parallèle

OBJECTIFS

- Comprendre et exprimer des émotions, des histoires et des idées à travers les marionnettes.
- Explorer les concepts de lumière et d'ombre.
- Encourager les élèves à créer et à imaginer leurs propres personnages et histoires.
- Permettre aux élèves de participer au *Festival Orbis Pictus 2025*.

SÉANCE 1

1 h 30 – Le Jardin Parallèle ou en classe

Consacrée à la découverte de la marionnette contemporaine, l'artiste marionnettiste présente les différents types de marionnettes, les techniques de construction et de manipulation ainsi que l'histoire des arts aux élèves qui peuvent s'essayer à la manipulation.

SÉANCE 2

1 h 30 – Le Jardin Parallèle ou en classe

Les élèves sont guidés par les artistes du Jardin Parallèle. Ils imaginent leur propre personnage, puis lui donnent vie en le modelant sur du papier. Chacun des participants peut agrémenter son personnage de couleur avec l'utilisation de feuille de gélatine. À la fin de cette séance, un temps de manipulation est proposé pour laisser l'imaginaire parler.

SÉANCE 3

Festival Orbis Pictus 2025

Les participants sont invités à assister à une représentation au *Festival Orbis Pictus 2025* avec un temps de rencontre avec les artistes à l'issue du spectacle.

ALLER PLUS LOIN

- <http://www.lejardinparallele.fr/festival-orbis-pictus/>

Nombre de créneaux : 2

L'atelier du jeune spectateur

Le Conservatoire à Rayonnement Régional de Reims est un établissement d'enseignement artistique qui dispense des cours et programme des spectacles dans trois domaines artistiques des arts de la scène : la musique, la danse et le théâtre.

Cet Itinéraire propose aux élèves de découvrir le conservatoire de Reims à travers des ateliers de pratique vocale en lien avec l'un des spectacles programmés sur la saison culturelle 2024 / 2025.

NIVEAU DES CLASSES

CE1, CE2

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Conservatoire à Rayonnement Régional

OBJECTIFS

- Sensibiliser aux pratiques artistiques : chant et danse.
- S'exprimer par le corps pour s'approprier un langage corporel et artistique.
 - Découvrir le conservatoire de Reims et assister à un spectacle musical et / ou chorégraphique.

SÉANCE 1

1 h - En classe

Présentation du spectacle choisi et travail vocal avec un dumiste (musicien intervenant en milieu scolaire) : préparation vocale, travail sur la posture, jeux vocaux et de rythmes. Apprentissage d'une chanson.

SÉANCE 2

1 h – Conservatoire à Rayonnement Régional

Présentation des instruments du spectacle choisi et poursuite du travail vocal avec le dumiste. Finalisation de l'apprentissage du chant débuté en séance 1.

SÉANCE 3

1 h – Conservatoire à Rayonnement Régional

Les élèves assistent à un spectacle jeune public réalisé avec la participation des élèves du conservatoire.

Nombre de créneaux : 4



Sunnykids, à la découverte du jazz

Découverte de l'improvisation et de son histoire, avec au programme un atelier de pratique instrumentale sur le mouvement dans l'improvisation avec le collectif *Chien assis*, les installations sonores de la Philharmonie des enfants et pour finir, un concert de jazz !

NIVEAU DES CLASSES

Du CE1 à la 5^e



PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Jazzus Productions
- Le Cellier

OBJECTIFS

- Rencontrer une œuvre en assistant à un concert.
- Découvrir la musique instrumentale, l'improvisation et la pratiquer.
- Manipuler des installations sonores pour découvrir la musique en s'amusant.

SÉANCE 1

40 min - Le Cellier - Atelier

Le musicien Julien Rodriguez et l'illustratrice-marionnettiste Ayelèn Cantini du collectif *Chien Assis* sont aux manettes de cet atelier. Ce collectif travaille depuis plusieurs années sur la relation entre la musique et les images. Lors de leurs spectacles, le public est invité à voyager dans une fresque lumineuse, un vitrail bricolé, une exploration de l'image animée, de la lumière et du son.

SÉANCE 2

40 min - Le Cellier - Atelier

La Philharmonie des enfants est un espace de jeu situé à la Philharmonie de Paris. Pour le Sunnykids, six installations seront présentées à Reims : *Studio électro*, *Drôles de voix*, *La chasse aux sons*, *À plusieurs voix*, *Pitch-Pong*, *La cabane à histoires*. Tout au long du parcours, les enfants peuvent manipuler les installations pour découvrir les superpouvoirs de la musique tout en s'amusant !

SÉANCE 3

50 min - Le Cellier - Concert *Chut libre*

Depuis toujours, le jazz est la musique de la liberté. Délivré des codes de la musique écrite, ce style donne une grande place à l'improvisation et permet de s'approprier l'instant présent. Fred, Erwan Franck et Pascal (les musiciens) se laissent guider par SCAT, personnage de pâte à modeler animé en stop-motion, pour explorer cet espace de liberté et en donner la clef d'entrée au public présent.

ALLER PLUS LOIN

- Teaser de la Philharmonie des enfants : <https://www.youtube.com/watch?v=UYpMjAZJB3M>
- Teaser Chut libre : <https://www.youtube.com/watch?v=4ryMirmZC3U>

TARIF : 3 € par élève, gratuit pour les accompagnateurs

Nombre de créneaux : 4

Jeudi 10 octobre 2024 : de 9 h à 11 h 30 ou de 14 h à 16 h 30

Vendredi 11 octobre 2024 : de 9 h à 11 h 30 ou de 14 h à 16 h 30



Découverte sonore

Cet Itinéraire invite à découvrir et expérimenter des univers sonores insolites : les élèves apprennent à définir la notion de sons de leur émission (instrumentale, vocale, objet sonore...) à leur métamorphose.

NIVEAU DES CLASSES

CE2, CM1, CM2

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Conservatoire à Rayonnement Régional

OBJECTIFS

- Appréhender le son.
 - Oser l'expression sonore, vocale et corporelle.
- Découvrir le conservatoire de Reims.
- Apprendre à transformer les voix et les sons avec des outils numériques.

SÉANCE 1

1 h 30 - En classe

Des jeux vocaux sont proposés aux élèves pour découvrir leur voix et les résonateurs. Enregistrements des élèves à partir desquels ils construisent et créent leur propre univers sonore.

SÉANCE 2

1 h – Conservatoire à Rayonnement Régional

À partir des enregistrements, des ateliers permettent aux élèves de partir à la recherche de leur voix / voie lors d'une visite du conservatoire de Reims.

SÉANCE 3

1 h – Conservatoire à Rayonnement Régional

Le parcours se termine par un « mini concert » d'élèves du conservatoire de Reims.

Nombre de créneaux : 4



Envol

L'Opéra de Reims et la Comédie de Reims, s'associent autour d'un spectacle commun, *Icare*, qui s'inspire du mythe du même nom, véritable parcours initiatique dans lequel le jeune homme découvre le non, l'indépendance et la soif d'aventure. Entre théâtre, musique baroque et cirque, les élèves s'envolent vers les mythes antiques.

NIVEAU DES CLASSES
CE2, CM1, CM2

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Opéra de Reims
- La Comédie de Reims

OBJECTIFS

- Découvrir et fréquenter les coulisses d'un lieu culturel de proximité.
- Affûter son regard critique de spectateur.
- Développer de nouveaux savoirs et compétences : mythologie, œuvres artistiques pluridisciplinaires....

SÉANCE 1

1 h 30 – Opéra de Reims

Visite de l'Opéra et préparation aux thématiques principales du spectacle : mythe d'Icare, références contemporaines, présentation des différentes disciplines artistiques présentes dans le spectacle.

SÉANCE 2

1 h – Opéra de Reims

Les élèves assistent au spectacle *Icare* (mise en scène Guillaume Barbot), en journée, puis ils rencontrent l'équipe artistique en bord plateau.

SÉANCE 3

1 h – En classe

Analyse chorale avec les retours collectifs sur le spectacle et l'analyse des différents éléments de la création pour échanger sur les choix artistiques.

TARIF : 5 € par élève

Nombre de créneaux : 3

Découverte de la MAO



Cet Itinéraire propose aux élèves de découvrir la « Musique Assistée par Ordinateur ». De l'idée à la conception, comment fabriquer un morceau sans instruments, pour une véritable expérimentation de création musicale au bout des doigts.

NIVEAU DES CLASSES

CM1, CM2, 6^e

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Médiathèque Jean Falala

OBJECTIFS

- Sensibiliser les élèves à la création musicale numérique.
- Pratiquer et découvrir l'univers de la MAO.
- Développer son esprit critique.

SÉANCE 1

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Visite et présentation de la médiathèque ainsi que ses différents services. Découverte de l'espace numérique et musical à l'étage « Arts & Loisirs ». Introduction à la MAO et ses multiples supports.

SÉANCE 2

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Atelier pratique d'exploration et d'expérimentation sonore. Improvisation à partir d'ambiances ou de thématiques choisies par les élèves. Chaque élève s'essaye à devenir musicien pour développer ses compétences musicales.

SÉANCE 3

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Dans la continuité des séances précédentes, les élèves se réunissent en petits groupes pour devenir de véritables chefs d'orchestre et composer un projet musical de toutes pièces. Une restitution des différentes créations produites pendant l'atelier est proposée en fin de séance.

Nombre de créneaux : 3



Explorations au théâtre

La Comédie de Reims en tant que Centre Dramatique National, est un lieu dédié à la création théâtrale et à l'expérimentation. L'itinéraire propose de partir en exploration dans des *Paysages avec traces* : un spectacle créé dans des communes rurales du Grand Est, qui interroge notre relation au vivant, à partir de conférences philosophiques et écologiques destinées aux enfants.

NIVEAU DES CLASSES

CM1, CM2, 6^e

+ Hors temps
scolaire
8 – 11 ans

pass
Culture 

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- La Comédie de Reims

OBJECTIFS

- Découvrir et fréquenter un lieu culturel dédié à la création contemporaine.
- Affuter son regard de spectateur.
- Développer de nouveaux savoirs et compétences : philosophie, écologie.

SÉANCE 1

1 h – En classe ou au centre de loisirs

Préparation au spectacle : présentation des métiers du spectacle vivant, identifier les enjeux de la création contemporaine, découvrir des extraits du texte, travail sur les expressions françaises liées aux animaux...

SÉANCE 2

1 h 30 – La Comédie de Reims

Venue à une représentation en journée, suivie d'une rencontre avec l'équipe artistique en bord de plateau.

NB : pour les centres de loisirs, une représentation est programmée le mercredi à 15 h.

SÉANCE 3

1 h – En classe ou au centre de loisirs

Analyse chorale avec les retours collectifs sur le spectacle et l'analyse des différents éléments de la création, pour échanger sur les choix artistiques et les sujets évoqués.

ALLER PLUS LOIN

- Pour les enseignants / encadrants : rencontre à la Comédie en octobre pour présenter le parcours, découvrir la structure, rencontrer les équipes, et assister ensemble à un spectacle.
- Ressources complémentaires : <https://padlet.com/lacomediedereims>

TARIF : 8 € par élève / jeune, 1 accompagnateur gratuit pour 15 élèves / jeunes

Nombre de créneaux : 5

(4 classes + 1 groupe de centre de loisirs)

Tableaux vivants



Les Concerts de Poche et le musée des Beaux-Arts de Reims s'associent pour proposer un voyage musical à l'intérieur d'une peinture. Partez à la rencontre des personnages du tableau, découvrez leur univers, imaginez leur histoire, et prêtez-leur vos corps et vos voix pour leur donner vie le temps d'un instant.

NIVEAU DES CLASSES

Du CM1 à la 3^e

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Les Concerts de Poche
 - Musée des Beaux-Arts / Musée nomade

OBJECTIFS

- Apprendre à regarder et à lire une œuvre picturale.
 - Acquérir des notions élémentaires en musique classique.
- Développer l'expression personnelle à travers le corps et la voix.

SÉANCE 1

2 h – Musée nomade au QG Orgeval (20 rue Charles Roche)

Quand le théâtre et la musique rencontrent un tableau, ils lui donnent vie ! À partir d'une œuvre du musée des Beaux-Arts, les élèves apprennent à observer et analyser une peinture. La présentation de cette œuvre est suivie d'un atelier d'expression théâtrale afin de lui donner vie et de s'imaginer l'histoire des personnages représentés.

SÉANCE 2

2 h – Musée nomade au QG Orgeval (20 rue Charles Roche) ou en classe

En continuité avec la séance précédente, les élèves composent la musique du tableau. Ils créent pour chaque personnage un thème musical et leur donnent voix en écrivant des dialogues chantés et s'entraînent à les interpréter. Au cours de la séance, ils apprennent des notions musicales élémentaires à travers l'écoute, la composition et la pratique.

SÉANCE 3

2 h – En classe

La dernière séance est consacrée à la mise en commun des connaissances acquises et des pratiques autour du corps et de la voix afin de préparer et jouer une courte scène inspirée de la peinture originale. Les élèves deviennent eux-mêmes interprètes pour présenter cette mise en scène.

ALLER PLUS LOIN

- Les élèves participants sont conviés à un concert de musique classique au mois de décembre au Conservatoire à Rayonnement Régional de Reims, organisé par les Concerts de Poche.

Nombre de créneaux : 2

Cet Itinéraire est programmé de début novembre à mi-décembre.



Voyage électronique

Césaré et la Cartonnerie s'associent pour faire découvrir l'univers des musiques actuelles et exploratoires sous l'angle des musiques électroniques. Au fil des trois séances, les élèves ont l'occasion d'expérimenter la création musicale et de s'initier à différentes pratiques en compagnie du musicien.

NIVEAU DES CLASSES
CM2

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- La Cartonnerie
- Césaré

OBJECTIFS

- Pratiquer et découvrir deux structures culturelles et les métiers qui leur sont liés.
- Développer l'écoute et l'imaginaire en assistant à une sieste musicale.
- Sensibiliser les élèves aux musiques actuelles et exploratoires, à travers une pratique artistique.

SÉANCE 1

1 h 30 – la Cartonnerie

Visite de la Cartonnerie suivie d'un concert d'Alexandre Labart, l'artiste associé. Les élèves découvrent les machines et l'univers musical dans lequel ils vont s'immerger durant cet Itinéraire.

SÉANCE 2

1 h 30 – En classe

Les élèves s'initient aux musiques électroniques grâce aux machines musicales mises à disposition par le musicien. Pour ce faire, les élèves jouent par petits groupes, pendant que certains sont musiciens, d'autres sont auditeurs. Cela permet aux élèves de travailler à la fois leur rapport au jeu et à l'écoute.

SÉANCE 3

2 h – Césaré ou La Boussole

Visite de Césaré ou présentation de La Boussole. Les élèves jouent et enregistrent leur musique par petits groupes, puis choisissent un titre à leur création. Leur composition est disponible en streaming.

ALLER PLUS LOIN

- Une rencontre préalable avec les enseignants peut être organisée pour préparer au mieux cet Itinéraire.

Nombre de créneaux : 2

La Carto pour les Kids



Cette année, la Cartonnerie propose une découverte de l'univers des musiques actuelles sous différents angles. À travers 3 séances, les élèves s'initient à la technique du son et de la lumière d'une salle de concert et peuvent assister à l'un des spectacles jeune public proposés durant la saison. Un sacré programme pour ces régisseurs en herbe !

NIVEAU DES CLASSES

CM2

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- La Cartonnerie

OBJECTIFS

- Pratiquer et découvrir une structure culturelle et les métiers qui lui sont liés.
- Identifier les différents courants des musiques actuelles et les éléments musicaux qui les composent.
- Sensibiliser les élèves aux musiques actuelles par la venue à un concert.

SÉANCE 1

1 h – La Cartonnerie

30 min de visite et 30 min d'atelier au studio

Cette première séance est l'occasion pour les élèves de découvrir les coulisses d'une salle de concert et ainsi de mieux connaître l'univers des musiques actuelles. La visite est couplée à un atelier au studio d'enregistrement, durant lequel les élèves sont accompagnés des régisseurs pour une séance d'initiation musicale.

SÉANCE 2

1 h 30 – La Cartonnerie

Tout au long de l'année, la Cartonnerie propose une programmation spécifique en direction du jeune public de 3 à 10 ans : les concerts *Carto Kidz*. Avec un concert et un spectacle, les jeunes spectateurs sont initiés aux musiques actuelles et entrent en contact, parfois pour la première fois, avec des artistes via une rencontre à l'issue de la séance.

SÉANCE 3

1 h 30 – La Cartonnerie

Pas de musique sans technique !

Pour compléter les visites, la Cartonnerie propose des ateliers d'initiation aux métiers du son et de la lumière. Comment marche une console son ? Comment met-on en lumière un concert ? Travaille-t-on de la même façon sur un concert de rock et un concert de rap ? Au cours d'un atelier pédagogique animé par des techniciens professionnels, les régisseuses et régisseurs en herbe découvrent de façon ludique les coulisses d'une salle de concert.

ALLER PLUS LOIN

- Un rendez-vous préparatoire est proposé en début d'année scolaire aux enseignants.

TARIF : 5 € par élève, gratuit pour les accompagnateurs



Contes et opéra

Cet itinéraire a pour objectif de montrer le lien entre la littérature et la musique en abordant l'adaptation de contes en opéra. Par ce biais, les élèves découvrent deux lieux culturels : la médiathèque Croix-Rouge et l'Opéra de Reims. Ils assistent à un spectacle et visitent les coulisses de l'Opéra.

NIVEAU DES CLASSES

6^e, 5^e

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Opéra de Reims
- Médiathèque Croix-Rouge

OBJECTIFS

- Aborder le lien entre musique et littérature.
- Découvrir l'Opéra de Reims et la médiathèque Croix-Rouge.
- Rencontrer une œuvre en assistant à un spectacle.

SÉANCE 1

1 h - Médiathèque Croix-Rouge

Découverte du conte : les élèves découvrent les origines orales du conte, le travail de collecte et la structure du conte. Ils participent ensuite à un jeu de plateau autour des contes.

SÉANCE 2

1 h - Médiathèque Croix-Rouge

Le visionnage d'extraits d'opéras adaptés de contes permet aux élèves de se familiariser avec le vocabulaire de l'opéra.

SÉANCE 3

1 h - Opéra de Reims

Visite de l'Opéra et découverte de ses coulisses. Sous réserve de disponibilité, il est envisageable d'assister à un montage ou une répétition de spectacle.

SÉANCE 4

Jeudi 27 mars 2025 à 14 h

Durée à définir - Opéra de Reims

Les élèves assistent à la répétition générale du spectacle *Les contes de Perrault*.

ALLER PLUS LOIN

- https://padlet.com/Opera_de_Reims

Nombre de créneaux : 3

L'univers technique d'un spectacle vivant

Cet itinéraire propose de découvrir la régie technique d'un spectacle vivant.

NIVEAU DES CLASSES

De la 6^e à la Terminale



PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Le Cellier

OBJECTIFS

- Découvrir la préparation d'un spectacle.
- Comprendre la régie technique d'un spectacle.
- Expérimenter le son et la lumière.

SÉANCE 1

1 h - Le Cellier

Découverte et présentation du Cellier et plus particulièrement de la salle de spectacle Jean-Pierre Miquel.

Introduction à la préparation et à la mise en œuvre technique d'un spectacle, de la lumière au son.

Présentation et compréhension du vocabulaire technique.

SÉANCE 2

1 h 30 - Le Cellier

Venue à la représentation d'une pièce de théâtre sur le temps scolaire

- Collèges - jeudi 23 janvier 2025 : Compagnie La girafe bleue - *Le cabaret de l'arbre*
- Lycées - jeudi 16 janvier 2025 : Compagnie Galilée - *Les enfants*

SÉANCE 3

1 h - Le Cellier

Retours collectifs sur le spectacle et analyse des différents éléments techniques à partir des notions vues en séance 1.

Atelier pratique d'expérimentations sonores et lumineuses à partir de la fiche technique du spectacle.

TARIFS : 5 € par élève, gratuit pour les accompagnateurs.

Nombre de créneaux : 2

Histoire du son : enregistrement et diffusion



À toutes les époques, des esprits aventureux – et parfois loufoques – ont imaginé les machines les plus invraisemblables qui permettraient de fixer le son et reproduire la voix humaine. Cependant, il faut attendre la fin du 19^e siècle pour voir enfin se réaliser ce vieux rêve de l’humanité : enregistrer et pouvoir diffuser du son, et donc de la musique.

NIVEAU DES CLASSES

4^e, 3^e, 2nde

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Médiathèque Croix-Rouge
- Césaré

OBJECTIFS

- Sensibiliser les élèves à la musique à travers l’enregistrement et la rencontre avec des artistes.
 - Faire de la prise de son et développer l’écoute.
- Découvrir des lieux culturels, leurs activités et leurs métiers.

SÉANCE 1

1 h 30 - Médiathèque Croix-Rouge

De manière ludique et interactive, les élèves découvrent des appareils d’enregistrement du son, du début du 19^e siècle à aujourd’hui. Une découverte réalisée à travers des extraits audio et / ou vidéo et une présentation physique de quelques appareils.

SÉANCE 2

2 h – Dans l’établissement scolaire (dans une salle autre que la salle de classe) ou La Boussole

Cette séance est animée par un ingénieur du son et les discothécaires de la médiathèque. Les élèves font de la prise de sons avec des outils de type numérique et analogique, dont des outils de transformation de la voix. Puis un temps d’écoute collective de ces enregistrements est proposé.

SÉANCE 3

1 h 30 - Césaré ou La Boussole

Une visite des studios de Césaré ou une présentation de La Boussole ouvre cette séance. Puis, les élèves rencontrent un ou des artistes en résidence qui leur présentent leur projet par le biais de l’enregistrement sonore.

Nombre de créneaux : 2

Au cœur de la création contemporaine



La Comédie de Reims, en tant que Centre Dramatique National est un lieu dédié à la création théâtrale et à l'expérimentation, accompagnant les équipes artistiques dans la singularité de leurs projets.

L'itinéraire est une plongée au cœur d'une de ces créations de la saison 2024 / 2025 : *Lacrima* (Caroline Guiela Nguyen) et *Leviathan* (Lorraine de Sagazan).

NIVEAU DES CLASSES

De la 2nde à la terminale



PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- La Comédie de Reims

OBJECTIFS

- Découvrir et fréquenter un lieu culturel dédié à la création contemporaine.
- Affûter son regard de spectateur, analyser une œuvre.
- Développer de nouveaux savoirs et savoir-faire.

SÉANCE 1

1 h 30 – La Comédie de Reims

Visite des coulisses d'un Centre Dramatique National : présentation des métiers du spectacle vivant et identification des enjeux de la création contemporaine sous le prisme du spectacle choisi.

SÉANCE 2

2 h 30 – La Comédie de Reims

Venue à une représentation en soirée. Spectacle au choix :

- *Lacrima*, mise en scène de Caroline Guiela Nguyen (novembre 2024)
- *Leviathan*, mise en scène de Lorraine de Sagazan (février 2025)

SÉANCE 3

1 h 30 – En classe

Analyse chorale avec les retours collectifs sur le spectacle et analyse des différents éléments de la création, pour comprendre les choix de mise en scène.

ALLER PLUS LOIN

- Pour les enseignants : rencontre à la Comédie en octobre pour présenter le parcours, découvrir la structure, rencontrer les équipes et assister ensemble à un spectacle.
- Ressources complémentaires : <https://padlet.com/lacomediedereims>

TARIF : 8 € par élève, 1 accompagnateur gratuit pour 15 élèves

Nombre de créneaux : 4 (2 classes par spectacle)



livres & lecture

- Bibliothèque Carnegie
- Bibliothèque Chemin Vert
- Bibliothèque Holden
- Bibliothèque Saint-Remi
- Centre de Créations pour l'Enfance
- Conservatoire à Rayonnement Régional
- Institut Michel Fandre
- Interbibly
- Médiathèque Jean Falala
- Médiathèque Croix-Rouge
- Médiathèque Laon-Zola
- Association Le Regard au Bout des Doigts
- Association Valentin Haüy



Le livre et la lecture tiennent une place importante dans le parcours scolaire d'un élève. La ville de Reims mène une politique qui vise à susciter l'envie de lire dès le plus jeune âge et tout au long de la vie. L'objectif est de former des lecteurs compétents, actifs, qui ont le goût et l'intérêt pour la lecture sous toutes ses formes et ce dans le but de favoriser la pratique de la lecture personnelle.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET CULTURELS

La ville de Reims a un réseau de lecture publique fort, composé de 3 médiathèques, 1 bibliothèque patrimoniale et 3 bibliothèques de quartier. Les bibliothèques sont des lieux de lectures mais on y trouve aussi de la musique, des jeux, des œuvres de cinéma et des outils numériques. Ce réseau propose de nombreux services et animations culturelles au jeune public, sur les temps scolaires, périscolaires ou extra-scolaires.

Les 7 Itinéraires proposés ont pour objectif l'éveil du regard pour observer, découvrir, s'approprier et comprendre le livre en tant qu'objet et donner l'envie de lire. Ils interrogent également les jeunes sur les questions d'accessibilité.



Découverte des albums

Cet Itinéraire permet aux élèves de découvrir la bibliothèque à travers la richesse et la diversité des fonds d'albums particulièrement adaptés à leur âge.

NIVEAU DES CLASSES

MS, GS et / ou CP
Selon la bibliothèque choisie.

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Bibliothèque Chemin Vert
- Médiathèque Croix-Rouge
- Bibliothèque Holden
- Médiathèque Laon-Zola

OBJECTIFS

- Visiter la bibliothèque et développer la notion de lecture plaisir.
- Découvrir l'album, support d'expression d'une grande diversité et aux productions riches.
- Développer l'imagination.

SÉANCE 1

1 h - Bibliothèque qui a validé votre inscription

Présentation de la bibliothèque et de ses services. Les enfants découvrent l'espace par eux-mêmes, manipulent les livres et profitent de lectures individuelles avec un adulte. La séance se poursuit par des lectures collectives d'albums par la bibliothécaire.

SÉANCE 2

1 h - Bibliothèque qui a validé votre inscription

Découverte d'albums atypiques : sans textes, en pop-up, découpe laser...

SÉANCE 3

1 h - Bibliothèque qui a validé votre inscription

Découverte de l'histoire du kamishibaï et lectures de plusieurs histoires à l'aide du butaï. Première approche de l'utilisation du butaï par les enfants.

Nombre de créneaux : 19

Lors de l'inscription, merci de sélectionner la bibliothèque souhaitée pour cet Itinéraire.

- Bibliothèque Chemin Vert : 3 classes de GS
- Médiathèque Croix-Rouge : 4 classes de GS et CP
- Bibliothèque Holden : 8 classes de MS, GS et CP
- Médiathèque Laon-Zola : 4 classes de MS et GS



Pop-Up !

Les livres pop-up sont des livres animés qui suscitent l'émerveillement des enfants. Cet Itinéraire a pour objectif de faire découvrir la diversité de ces livres et les techniques de fabrication.

NIVEAU DES
CLASSES
CE1, CE2

PARTENAIRE DE
L'ITINÉRAIRE

- Médiathèque Croix-Rouge

OBJECTIFS

- Faire découvrir les livres pop-up.
- Développer la lecture plaisir.
 - Réaliser un atelier créatif.

SÉANCE 1

1 h – Médiathèque Croix-Rouge

Après une présentation de la médiathèque et de ses services, les élèves découvrent la diversité des livres pop-up : des albums de Philippe Ug (*De l'autre côté des étoiles*, *Big bang pop*) ou Mathilde Arnaud (*Chat noir*) aux documentaires comme *Pop-up océan* d'Anne Jankéliowitch. La séance se termine par une lecture de ces livres.

SÉANCE 2

1 h – Médiathèque Croix-Rouge

Découverte et décryptage des techniques du pop-up (pli parallèle, non parallèle, spirale...).

SÉANCE 3

1 h – Médiathèque Croix-Rouge

Chaque élève réalise une carte pop-up qu'il peut conserver.

Nombre de créneaux : 3



Découverte de la fabrication d'un livre

Cet Itinéraire permet aux élèves d'appréhender le processus de création d'un livre, son histoire et les différents métiers qui s'y réfèrent.

NIVEAU DES CLASSES
CM1, CM2

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Bibliothèque Holden
- Bibliothèque Carnegie

OBJECTIFS

- Découvrir la bibliothèque et les métiers du livre.
- Dégager les principales caractéristiques d'un livre par l'observation et l'écoute.
- Enrichir son lexique.

SÉANCE 1

1 h 30 - Bibliothèque Holden

Découverte de la bibliothèque, des collections de l'espace jeunesse ainsi que de l'anatomie d'un livre. Grâce au jeu de la chasse aux livres, les élèves apprennent à se repérer dans la structure et à comprendre le classement des documents.

SÉANCE 2

1 h 30 - Bibliothèque Holden

Présentation détaillée de la chaîne du livre et des différents métiers étant en lien avec la fabrication d'un livre, complétée d'une présentation ludique et simplifiée de tous les acteurs de la chaîne du livre : l'auteur, l'éditeur, l'illustrateur, le graphiste, l'imprimeur, le relieur, le libraire...

SÉANCE 3

1 h 30 - Bibliothèque Carnegie

Visite de la bibliothèque Carnegie et introduction à l'histoire du livre à travers la présentation de manuscrits et de livres anciens. Manipulation de matériaux tels que du parchemin, du cuir, des plumes ou des pigments, pour mieux appréhender les procédés de fabrication des livres manuscrits (enluminures, lettrines) et imprimés.

Nombre de créneaux : 2

Des mots plein la bouche : dire la poésie d'aujourd'hui

À partir de textes et de rencontres avec des poètes ou des comédiens, les enfants partent à la découverte de la poésie d'aujourd'hui et découvrent le plaisir de dire la poésie à haute voix.

**NIVEAU DES
CLASSES**
CM1, CM2, 6^e

**PARTENAIRES DE
L'ITINÉRAIRE**

- Médiathèque Jean Falala
 - Centre de Créations pour l'Enfance (Tingueux)

OBJECTIFS

- Découvrir le paysage poétique actuel.
- Rencontrer et échanger avec un artiste.
- Susciter l'envie de lire, écrire et dire à voix haute.

SÉANCE 1

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Poésie contemporaine : direction jeunesse !

Exploration d'une sélection de textes d'auteurs contemporains, publiés dans la collection *Petit VA !* et la revue *Gustave Junior* afin de découvrir la richesse et la diversité de la poésie d'aujourd'hui à hauteur d'enfants.

SÉANCE 2

2 h – En classe

Dire la poésie

Sortir des représentations classiques de la récitation pour s'emparer du plaisir de dire la poésie à voix haute et la faire vivre avec tout son corps pour préparer une performance collective. La séance est animée par un comédien.

SÉANCE 3

2 h – Médiathèque Jean Falala

Poésialies

Restitution commune : les élèves montent sur scène pour présenter leur performance aux autres classes de l'itinéraire.

ALLER PLUS LOIN

- En préambule de l'itinéraire, les classes sont invitées à assister aux *Poésialies* dans le cadre de la Fête de la poésie jeunesse, au cours desquelles elles rencontrent plusieurs poètes.
- Jeux d'écriture de la collection *Jeux d'artistes*, diffusés par le Centre de Créations pour l'Enfance.
- Série de vidéo-poèmes de la collection *Petit VA !* disponible en ligne.

Nombre de créneaux : 5

Primé des écoliers



Cet Itinéraire permet aux élèves de découvrir les auteurs et éditeurs des livres sélectionnés par la bibliothèque, de lire ces livres, d'échanger sur leur compréhension des textes lors de la séance de jeux et de voter individuellement pour leur roman préféré. En bonus, la rencontre avec l'auteur (ou l'éditeur) du livre primé.

NIVEAU DES CLASSES

CM1, CM2 et 6^e

**pass
Culture** 

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Réseau des bibliothèques
- Conservatoire à Rayonnement Régional (séance de remise du prix)
- Service des élections et du recensement

OBJECTIFS

- Découvrir la bibliothèque de son quartier.
- Voyager dans la littérature contemporaine pour la jeunesse.
 - Amener les enfants à confronter leurs opinions et argumenter sur les raisons de leur choix.

SÉANCE 1

1 h - Bibliothèque qui a validé votre inscription

Découverte de la bibliothèque / médiathèque, des collections de l'espace jeunesse. Présentation des romans sélectionnés pour le prix du Primé (livres relevant de plusieurs genres littéraires, publiés récemment, écrits par des auteurs vivants). Distribution d'un dossier pédagogique aux enseignants.

SÉANCE 2

1 h - Bibliothèque qui a validé votre inscription

Les élèves ayant avancé dans la lecture des livres avec leur enseignants, les bibliothécaires leur proposent plusieurs jeux autour des livres sélectionnés (phrase mystère extraite d'un des livres sélectionnés, questionnaires à choix multiples ou encore mots croisés).

SÉANCE 3

30 min - Bibliothèque qui a validé votre inscription

Les élèves votent pour leur livre préféré. Les conditions d'un vote réel sont créées par les bibliothécaires afin d'apporter une véritable expérience de la démocratie aux élèves (urne officielle, vote à bulletin secret dans un isolier).

SÉANCE 4 (FACULTATIVE)

2 h - Conservatoire à Rayonnement Régional

Remise du prix au conservatoire en présence de l'auteur primé ou de son éditeur.

TARIF : achat des ouvrages sélectionnés à prévoir (au moins un exemplaire de chaque titre par classe participante).

Nombre de créneaux : 29

Lors de l'inscription, merci de sélectionner la bibliothèque souhaitée pour cet Itinéraire.

Médiathèque Jean Falala : 12 classes

Médiathèque Croix-Rouge : 4 classes

Médiathèque Laon-Zola : 4 classes

Bibliothèque Saint-Remi : 3 classes

Bibliothèque Holden : 3 classes

Bibliothèque Chemin Vert : 3 classes



Autour de l'audiodescription

Comment accéder à un film ou aux œuvres du patrimoine lorsque l'on ne voit pas ? L'audiodescription permet à une personne aveugle ou malvoyante de voir autrement une œuvre. Lors de cet itinéraire, les enfants découvrent les coulisses de l'audiodescription et proposent leur propre version ! Choix des mots, enregistrement des textes et interprétation devant un public sont au programme de ces 3 séances.

NIVEAU DES CLASSES

Du CM1 à la
Terminale

⊕ Hors temps
scolaire

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Médiathèque Jean Falala
- Association Valentin Haüy
- Association Le Regard au Bout des Doigts
- Institut Michel Fandre

OBJECTIFS

- Découvrir une pratique inclusive à destination des publics en situation de handicap.
- Transmettre une émotion à un spectateur déficient visuel par les mots.
 - Réaliser l'interprétation d'un texte audiodécrit.

SÉANCE 1

2 h – Médiathèque Jean Falala

Découverte du procédé d'audiodescription

Diffusion d'extraits de films avec et sans audiodescription pour éveiller le regard des enfants sur la qualité audiodescriptive. Découverte d'audiodescriptions patrimoniales.

SÉANCE 2

2 h – En classe

Atelier d'écriture

Par petits groupes, les élèves écrivent l'audiodescription d'un court extrait de film en prenant en compte les contraintes d'espace et de temps dans la bande son du film : étude de la ligne temporelle, vérification du calage du texte dans le film... Différentes notions de cinéma sont abordées pour mieux comprendre le travail du réalisateur et donc de l'auteur.

SÉANCE 3

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Découverte du métier d'interprète

Comment poser sa voix ? Prise en main du logiciel d'enregistrement Audacity, essais d'interprétation, rencontres avec des personnes aveugles et malvoyantes et interprétations en direct de l'extrait de film sont prévus.

Nombre de créneaux : 5

(3 classes + 2 groupes de centre de loisirs)



Littératuresque

Souvent délaissé, le patrimoine écrit est pourtant un domaine marquant de notre territoire. Cet Itinéraire propose de plonger dans la poésie des 19^e, 20^e et 21^e siècles. Ainsi, il s'agit de découvrir grâce à un dispositif en ligne une nouvelle manière d'appréhender les archives littéraires du Grand Est. Des poésies sont générées de manière ludique et créative.

NIVEAU DES CLASSES
4^e, 3^e

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Bibliothèque Carnegie
- Interbibly

OBJECTIFS

- Mettre en avant le patrimoine écrit et l'art de la poésie via des fonds d'archives littéraires.
 - Découvrir des poètes et poétesses.
 - S'initier à l'écriture.

SÉANCE 1

2 h – En classe

Présentation du site *Littératuresque* avec sa diversité de ressources. Qu'est-ce que les archives littéraires ? Comment travaille un auteur ? La cartographie interactive du site permet de partir à la découverte de poètes de différents courants qui forment le paysage littéraire de la région et aussi d'interroger la place des femmes dans ce corpus et dans l'histoire littéraire.

La séance se termine par la découverte du générateur de poésie pour créer un poème à la manière d'un cadavre exquis.

SÉANCE 2

2 h – Bibliothèque Carnegie

Les élèves visitent la bibliothèque Carnegie et assistent à une présentation des fonds d'archives du couple de poètes Nohad Salameh et Marc Alyn. Correspondances, manuscrits et livres d'artiste concourent à une approche différente de la poésie contemporaine.

SÉANCE 3

2 h – En classe

Atelier d'écriture

Les élèves rebondissent sur le concept du générateur aléatoire de poésie créé pour le site à la manière du cadavre exquis cher aux surréalistes pour décomplexer l'approche de l'écriture poétique, via une approche ludique. Les élèves sont amenés via la contrainte formelle à réfléchir à ce qui fait une écriture poétique (fond et forme) mais aussi à prêter attention à la construction grammaticale d'une phrase.

ALLER PLUS LOIN

- www.litteraturesque.fr (site opérationnel à partir des grandes vacances).

Nombre de créneaux : 2



Notes





patrimoine

- Archives municipales et communautaires
- Atelier Simon-Marq
- Bibliothèque Carnegie
- Bibliothèque Saint-Remi
- Le Cellier
- Chapelle Foujita
- Domaine et musée Pommery, dont Villa Demoiselle
- Hôtel de ville
- Jardin d'horticulture Pierre Schneiter
- Jardin du musée-hôtel Le Vergeur - Maison Hugues Krafft
- Maison commune du Chemin Vert
- Musée des Beaux-Arts / Musée nomade
- Musée Saint-Remi
- Musée-hôtel Le Vergeur - Maison Hugues Krafft
- Planétarium
- Service archéologie
- Service des patrimoines



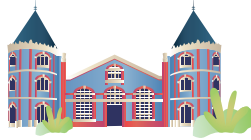


La ville de Reims mène une politique patrimoniale orientée vers la préservation du patrimoine mais aussi sa valorisation auprès du plus grand nombre.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET CULTURELS

Reims est une ville d'histoire et de patrimoine de premier plan : capitale gallo-romaine, cité des sacres où furent baptisé Clovis puis sacrés un grand nombre de rois pendant plus de dix siècles, ville martyre pendant la première guerre mondiale puis ville de la réconciliation franco-allemande et européenne, Reims est aussi une ville aux multiples inscriptions sur la Liste du patrimoine mondial de l'UNESCO.

Les 16 Itinéraires patrimoine ont pour objectif l'éveil du regard pour repérer, observer et lire une œuvre, une architecture, un paysage en les contextualisant.



L'histoire de Madame Pommery

Madame Pommery, à l'origine de ce grand domaine sur la butte Saint-Nicaise, a toujours fait rêver. À partir d'une exposition, il s'agit de découvrir ce qui se cache derrière l'histoire de cette femme hors du commun. On y parle d'architecture, de vignoble, d'hommes et de femmes qui ont compté à l'époque et encore aujourd'hui. Des photos, cartes postales, meubles, œuvres d'art sont les points de départ pour raconter une histoire riche en patrimoine local.

NIVEAU DES CLASSES

De la PS au CM2

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Domaine Pommery

OBJECTIFS

- Vivre au temps de Madame Pommery.
 - Réaliser une œuvre et participer au vernissage de son exposition.
- Développer l'observation et l'esprit créatif.

SÉANCE 1

1 h - Musée Pommery

Un médiateur prend en charge la classe pour découvrir certains éléments de l'exposition, adéquats et adaptés aux enfants. Les thèmes abordés sont Madame Pommery, le vignoble, l'architecture, le commerce, l'art..

SÉANCE 2

En classe

Réalisation d'une œuvre plastique en classe, en autonomie, avec l'aide d'un dossier pédagogique.

SÉANCE 3

1 matinée – Domaine Pommery

Restitution des œuvres produites en classe au Domaine Pommery au printemps 2025 avec participation à une matinée de « vernissage ». L'exposition de ces œuvres dure 1 à 2 semaines.

ALLER PLUS LOIN

- Une rencontre avec les enseignants et les médiateurs de Pommery est nécessaire avant la première séance. Date à confirmer et à prévoir pour début septembre.

Nombre de créneaux : 15



Du papier à l'argile

Cet Itinéraire permet aux élèves de partir à la découverte de lieux de culture et de pratiques artistiques. Ils découvrent différents supports et développent leur imaginaire en écoutant un album à la bibliothèque et en observant des formes au musée.

NIVEAU DES
CLASSES
MS, GS

PARTENAIRES DE
L'ITINÉRAIRE

- Bibliothèque Saint-Remi
- Musée Saint-Remi

OBJECTIFS

- Fréquenter des lieux de culture.
- Sensibiliser les élèves au patrimoine.
- Apprendre à écouter et observer.
- Développer la motricité fine (tourner les pages d'un livre, dessiner...).

SÉANCE 1

1 h - Bibliothèque Saint-Remi

Présentation de la bibliothèque et de ses services. Lecture d'albums et de documentaires en rapport avec les musées. Les enfants peuvent manipuler les livres et profiter de lectures offertes individuelles avec un adulte.

SÉANCE 2

1 h - Bibliothèque Saint-Remi

Jeux en corrélation avec les collections de poterie du musée, autour d'albums et de documentaires. Lecture d'albums.

SÉANCE 3

1 h 30 - Musée Saint-Remi

Par des jeux de graphisme et d'observation, les enfants découvrent les collections de poteries exposées au musée. Ils tracent des lignes, complètent des frises et expérimentent divers outils et matériaux.

Nombre de créneaux : 3



Mon petit musée

Qu'est-ce qu'un musée ? Les enfants sont invités à réfléchir sur cette question en visitant le musée Saint-Remi et en découvrant le musée des Beaux-Arts à travers son musée nomade. Ils sont amenés à découvrir plusieurs formes d'expression plastique et à créer des œuvres miniatures. Puis, ils mettent en scène leurs créations pour concevoir une exposition.

NIVEAU DES CLASSES

GS

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Musée Saint-Remi
- Musée des Beaux-Arts / Musée nomade

OBJECTIFS

- Comprendre ce qu'est un musée et comment il se crée.
- Voir la diversité des productions exposées dans des musées.
 - S'initier à différentes pratiques artistiques et développer la motricité fine.
- Expérimenter, produire, créer et exposer.

SÉANCE 1

1 h 30 - Musée Saint-Remi

Il s'agit de découvrir, parmi les collections archéologiques, les nombreux décors géométriques représentés sur les mosaïques et les fibules. Les enfants reproduisent ces motifs par plusieurs pratiques artistiques comme le collage et la gravure. Ils réalisent également de petites créations pour leur exposition.

SÉANCE 2

2 h - En classe ou dans l'un des lieux du Musée nomade (secteur Orgeval ou Europe)

Les médiateurs du musée des Beaux-Arts présentent aux enfants, sous forme narrative et ludique, ce qu'est un musée, ses collections et ses métiers. De petites créations sont alors imaginées en lien avec les collections des musées.

Si la séance se déroule en classe : mise à disposition d'une salle pour les ateliers plastiques avec un point d'eau.

SÉANCE 3

1 h 30 – Lieu à définir avec l'enseignant – sous réserve au Cellier ou au musée Saint-Remi

Cette dernière séance permet de revenir sur les différentes formes d'art observées lors des séances précédentes. Les créations des élèves sont agencées et présentées sous la forme d'un « petit musée des maternelles ».

ALLER PLUS LOIN

- <https://musees-reims.fr/fr/musees/musee-des-beaux-arts/>
- <https://musees-reims.fr/fr/musees/musee-saint-remi/>
- <https://musees-reims.fr/fr/activites/article/scolaires>

Nombre de créneaux : 3

Accueil de classes ayant un effectif inférieur à 15 élèves.



Mes premières histoires

Cet itinéraire a pour objectif de sensibiliser les plus jeunes à différentes formes de patrimoines illustrant l'histoire de la cité rémoise. Temps d'écoute, d'observation, de jeux et d'expériences sensorielles permettent une approche ludique qui conduit les élèves à découvrir plusieurs pratiques artistiques.

NIVEAU DES
CLASSES
GS

PARTENAIRES DE
L'ITINÉRAIRE

- Service des patrimoines
- Musée Saint-Remi

OBJECTIFS

- Explorer le temps.
- Sensibiliser les élèves à différentes pratiques : conte, chant et danse.
 - Apprendre à écouter et à observer.
- Découvrir des instruments de musique.

SÉANCE 1

1 h – Musée Saint-Remi

Au Moyen Âge, pour faire la fête et se divertir, les ménestrels et troubadours jouaient de la musique. Les élèves découvrent leurs instruments comme la flûte ou le rebec en contemplant la majestueuse façade de la maison des musiciens. Puis ils jouent du tambourin, écoutent des extraits musicaux et chantent un air médiéval.

SÉANCE 2

Vendredi 13 décembre 2024 (matin)

1 h - Hôtel de ville

Lors de cette visite, les élèves découvrent les merveilles de la salle des fêtes de l'hôtel de ville. Ils observent les beaux plafonds, les lustres ou les grandes peintures racontant l'histoire de Reims, écoutent de la musique et dansent comme les statues qui décorent cette salle de fêtes.

SÉANCE 3

Mardi 13 mai 2025

1 h - Cathédrale

Il était une fois un petit prince qui voulait devenir roi, mais pour cela il devait tout d'abord retrouver le vitrail arc-en ciel de la cathédrale des rois, la Cathédrale de Reims... Une découverte de la Cathédrale pour les plus petits par le biais d'une visite contée.

ALLER PLUS LOIN

- <https://musees-reims.fr/fr/activites/article/scolaires>

Nombre de créneaux : 2



Peintres sur porcelaine

Découverte des arts de la table chez Hugues Krafft, grand voyageur et collectionneur, propriétaire de l'Hôtel Le Vergeur de 1910 à 1935, avec une observation plus particulière du service « à l'oignon » de Meissen.

NIVEAU DES
CLASSES
CP, CE1, CE2

PARTENAIRE DE
L'ITINÉRAIRE

- Musée-hôtel Le Vergeur - Maison Hugues Krafft

OBJECTIFS

- Découvrir un lieu de vie d'autrefois et ses collections liées aux arts de la table.
 - Observer, détailler un service en porcelaine et analyser son décor.
 - Être capable d'imaginer et de réaliser un nouveau décor sur un support spécifique (assiette).
 - S'initier à une nouvelle technique : la peinture sur porcelaine.

SÉANCE 1

2 h – Musée-hôtel Le Vergeur - Maison Hugues Krafft

Découverte des arts de la table chez Hugues Krafft et observation détaillée du service « à l'oignon » de Meissen.

SÉANCE 2

2 h – Musée-hôtel Le Vergeur - Maison Hugues Krafft

Mise en couleur du décor d'une assiette pour en comprendre la composition. Recherches graphiques en vue de la création d'un nouveau décor végétal monochrome.

SÉANCE 3

2 h – Musée-hôtel Le Vergeur - Maison Hugues Krafft

Mise en couleur du nouveau décor : traits, surfaces... Reproduction du décor sur l'assiette en porcelaine et mise en peinture.

Nombre de créneaux : 3

Mythologie



Reflets des civilisations grecques et romaines, les mythes antiques, ces récits ou représentations imaginaires tentent d'expliquer des phénomènes naturels et complexes. Cet Itinéraire propose d'approfondir la connaissance des divinités à travers les collections rémoises de peinture et d'archéologie, avec une ouverture sur le ciel en séance 3.

NIVEAU DES CLASSES
Du CP à la 6^e

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Musée des Beaux-Arts
- Musée Saint-Remi
- Planétarium

OBJECTIFS

- Découvrir des œuvres artistiques mythologiques et acquérir des connaissances sur la civilisation gallo-romaine.
- Reconnaître les dieux grâce à leurs attributs et leurs différentes représentations au cours des siècles.
- Observer les constellations et les planètes sous l'angle de leur appellation mythologique.

SÉANCE 1

Prêt de l'exposition *Mytho !*

3 semaines - Dans l'établissement scolaire

L'exposition aborde la mythologie de manière ludique, à travers des reproductions d'œuvres du 17^e au 20^e siècle conservées au musée des Beaux-Arts, autour des figures d'Apollon et de Bacchus/Dionysos. Elle permet d'observer les représentations de ces dieux et de leurs aventures. *Espace nécessaire de 30 m² environ, au rez-de-chaussée ou à l'étage si ascenseur. Montage et démontage uniquement le mardi ou le jeudi.*

SÉANCE 2

1 h 30 - Musée Saint-Remi

Une visite des sections gallo-romaines du musée permet aux élèves d'aller à la rencontre de divinités tels que Mercure, Jupiter, Épona ou des héros de la mythologie grecque avec Bellérophon ou celtique avec Cernunnos. En s'appuyant sur les collections archéologiques, les élèves découvrent la complexité des religions de l'époque gallo-romaine.

SÉANCE 3

1 h 30 à 2 h - Planétarium

Dans le ciel étoilé, les mythologies sont partout ! Les planètes tirent leur nom des dieux romains, tandis que les constellations s'inspirent de la mythologie grecque. Cette construction du ciel ne doit rien au hasard, elle est au contraire le fruit d'une observation minutieuse des mouvements observés sur la voûte céleste. La séance au planétarium est complétée d'un atelier durant lequel les élèves inventent leurs propres constellations.

ALLER PLUS LOIN

- Livrets, formation des enseignants et médiation avec les élèves possibles.
- <https://musees-reims.fr/fr/musees/musee-des-beaux-arts/>
- <https://musees-reims.fr/fr/musees/musee-saint-remi/>
- <https://www.reims.fr/la-culture-a-reims/le-planetarium>

Nombre de créneaux : 3

48



Foujita

L'itinéraire propose une immersion dans l'œuvre si originale de l'artiste franco-japonais Foujita, étroitement lié à Reims, notamment par la chapelle qu'il y a créée et à la suite d'une donation faite par ses héritiers à la Ville en 2016. Un programme complet pour découvrir l'univers unique de cet artiste fantasque et inclassable, véritable pont entre les cultures japonaise et occidentale.

NIVEAU DES
CLASSES
Du CP à la 6^e

PARTENAIRES DE
L'ITINÉRAIRE

- Musée des Beaux-Arts
- Chapelle Foujita

OBJECTIFS

- Découvrir un artiste du 20^e siècle présent dans les collections rémoises.
- Aborder les notions d'échanges et de diversité culturels.
- Approfondir la connaissance du travail graphique et pictural : la couleur, le trait, le portrait...

SÉANCE 1

Prêt de l'exposition *Foujita*

3 semaines - Dans l'établissement scolaire

Une exposition originale, spécialement conçue pour inviter les élèves à découvrir de façon ludique l'univers de Foujita (1886-1968) à partir de reproductions de nombreuses œuvres. Son parcours artistique, ses déplacements à travers le monde et les liens privilégiés qu'il a tissés avec la France et notamment avec Reims sont présentés.

Besoins logistiques : espace de 40 m² au rez-de-chaussée ou à l'étage si ascenseur, avec l'aide d'une personne de l'établissement scolaire pour l'installation.

SÉANCE 2

Visite à programmer de septembre à octobre ou d'avril à juin

1 h à 1 h 30 - Chapelle Foujita

Testament artistique de l'artiste franco-japonais, la chapelle Notre-Dame-de-la-Paix a été conçue et entièrement décorée par lui entre 1965 et 1966. Le peintre y déploie son univers très personnel, mêlant sa culture japonaise aux références de la Renaissance italienne. Les élèves peuvent appréhender le style de l'artiste, comprendre sa vision des récits bibliques et observer les détails animaliers et monstrueux.

Visite de septembre à octobre et d'avril à juin.

SÉANCE 3

Prêt de tablette numérique - atelier de pratique

2 semaines - Dans l'établissement scolaire

Le musée des Beaux-Arts s'est associé à Saint-Ex, culture numérique, pour la réalisation d'une application de « morphing » visant à transformer le visage des élèves en monstres semblables à ceux de Foujita. Une tablette numérique est prêtée pendant deux semaines. Vous pouvez ensuite retravailler ces « monstres » en classe, librement ou avec une activité clef en main proposée par le musée.

ALLER PLUS LOIN

- Livrets, formation des enseignants et médiation avec les élèves possibles.
- <https://musees-reims.fr/fr/musees/musee-des-beaux-arts/>
- <https://musees-reims.fr/fr/musees/la-chapelle-foujita/>

Nombre de créneaux : 2

Secteurs
Musée
nomade
Reims Est et
Reims Sud-Est



Le vitrail

L'itinéraire propose un panorama du vitrail à Reims pour appréhender les techniques et usages du vitrail, du Moyen Âge à nos jours. Il permet de comprendre, par l'observation ou de façon ludique, les grands principes symboliques de cet art ainsi que le rôle de la lumière et de la couleur.

NIVEAU DES CLASSES
Du CP à la 3^e

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Musée des Beaux-Arts
- Service des patrimoines
- Musée-hôtel Le Vergeur - Maison Hugues Krafft
 - Atelier Simon-Marq

OBJECTIFS

- Découvrir la technique et les usages du vitrail.
- Identifier et parcourir les lieux de Reims qui présentent des vitraux, du Moyen Âge à nos jours.
- Se familiariser avec les notions de narration, figuration, abstraction.

SÉANCE 1

Prêt de l'exposition Sacré vitrail ! - 3 semaines – Dans l'établissement scolaire
Créée à partir des collections du musée des Beaux-Arts de Reims, l'exposition *Sacré vitrail !* permet d'aborder la thématique du vitrail : techniques et usages, matières et couleurs, architecture et lumière. L'exposition inclut des panneaux évoquant des œuvres du 20^e siècle de la collection du musée, des jeux tactiles d'observation et de pratique numérique.

Besoins logistiques : espace de 40 m² avec prises électriques et rallonges, au rez-de-chaussée ou à l'étage si ascenseur. Prévoir l'aide d'une personne de l'établissement scolaire pour l'installation.

SÉANCE 2

Mardi 11 mars 2025 - 2 h – Parcours dans la ville

Au contact des œuvres médiévales, modernes ou contemporaines, les élèves aiguisent leur regard et mettent en application les connaissances acquises avec l'exposition. Cette visite permet aux élèves de découvrir aussi bien les vitraux de Vieira Da Silva ou de Sima dans l'église Saint-Jacques que ceux de Chagall ou de Knoebel à la Cathédrale, ainsi que le travail des maîtres verriers rémois de l'atelier Simon-Marq.

SÉANCE 3

Le mardi matin - 2 h – Musée-hôtel Le Vergeur - Maison Hugues Krafft

Après quelques rappels de la technique traditionnelle du vitrail et avoir essayé d'identifier les personnages des cinq médaillons de la salle gothique (fac-similés de la grande rose de la Cathédrale), les élèves les repèrent sur le relevé aquarellé de cette rose, réalisé par le maître verrier Paul Simon. Ensuite, ils mettent en couleur une reproduction sur calque de l'un des personnages.

SÉANCE 4 (FACULTATIVE)

Atelier Simon-Marq - Visite de cet atelier spécialisé dans la création et la restauration de vitraux depuis le 17^e siècle, nouvellement ouvert à la visite dans l'église du Sacré-Cœur. Sur réservation auprès du musée des Beaux-Arts.

TARIFS DE LA SÉANCE FACULTATIVE : 5 € par élève et 9 € par adulte

ALLER PLUS LOIN

- Livrets, formation des enseignants et médiation avec les élèves possibles.
- <https://musees-reims.fr/fr/musees/musee-des-beaux-arts/>
- <https://musees-reims.fr/fr/musees/musee-hotel-le-vergeur/>

Nombre de créneaux : 2

50



Vitalius, enfant de Durocortorum

Les services de la ville de Reims ont retrouvé une étrange lettre semblant provenir d'un jeune enfant de Durocortorum, le Reims gallo-romain. Grâce à cet Itinéraire, partez sur ses traces et retrouvez les monuments et objets de cette époque parvenus. Vous pouvez ainsi découvrir le quotidien de cet enfant tel qu'il est décrit dans sa lettre.

NIVEAU DES CLASSES

Du CE1 au CM2

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Service des patrimoines
- Musée Saint-Remi
- Service archéologie

OBJECTIFS

- Découvrir les vestiges archéologiques gallo-romains et la vie quotidienne de cette époque.
- Faire réfléchir les élèves sur les similitudes et différences entre leurs vies et celle d'un enfant gallo-romain.

SÉANCE 1

Jeudi 17 octobre, vendredi 18 octobre ou mardi 5 novembre

1 h 30 – Parcours dans la ville

Visite commentée et interactive sur les traces des grands lieux décrits par Vitalius dans sa lettre, de la porte de Mars au Cryptoportique. Découverte de la ville d'hier et d'aujourd'hui.

SÉANCE 2

1 h 30 - Musée Saint-Remi

Visite commentée des collections archéologiques qui présente des jouets, jeux et objets du quotidien et qui plonge les élèves dans la vie d'un enfant gallo-romain. Rencontre avec un jeune garçon en tenue d'écolier.

SÉANCE 3

1 h 30 – En classe

Présentation de l'archéologie préventive et notamment de son apport à la connaissance de Reims antique via des exemples de sites archéologiques étudiés par le service archéologie du Grand Reims.

Présentation de quelques objets archéologiques.

Un temps d'échange est prévu avec les élèves qui peuvent préparer des questions à l'attention des archéologues présents.

ALLER PLUS LOIN

- Quelques semaines avant la première visite la « lettre » de Vitalius est envoyée aux classes. Après les visites, les enfants peuvent y répondre (en l'envoyant par mail au référent du projet) et recevoir alors une dernière réponse personnalisée de Vitalius pour clôturer l'échange.

Nombre de créneaux : 6



Art du goût et arts de la table

Découverte du patrimoine de la table à travers l'évolution des mets consommés, des arts de la table et de leurs conséquences sur la société. Les élèves appréhendent également l'évolution des arts culinaires des techniques de transformation et de conservation des aliments avant l'invention de l'électroménager.

NIVEAU DES CLASSES

Du CE2 à la 6^e

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Archives municipales et communautaires de Reims
- Bibliothèque Carnegie
- Musée-hôtel Le Vergeur - Maison Hugues Krafft

OBJECTIFS

- Connaître l'évolution des arts de la table et leurs impacts sur notre mode de consommation.
- Découvrir l'origine des plats et des aliments que nous consommons aujourd'hui.
- Découvrir *in situ* les arts de la table à travers les collections.

SÉANCE 1

2 h - Archives municipales et communautaires de Reims

Les élèves se mettent en appétit à la table du banquet organisé par les Archives. Ils y découvrent l'évolution des plats consommés, des modes de conservation et de cuisson et des arts de la table jusqu'au 18^e siècle.

SÉANCE 2

2 h - Bibliothèque Carnegie

Découverte de la bibliothèque Carnegie (ou atelier de fabrication d'une étiquette de biscuit) et présentation de l'histoire des arts du goût et de la table du 18^e siècle à nos jours à travers une présentation de documents (livres anciens, menus...) issus des collections patrimoniales de la bibliothèque.

SÉANCE 3

2 h - Musée-hôtel Le Vergeur - Maison Hugues Krafft

Autour de la table d'Hugues Krafft : visite de ses appartements (salle à manger, cuisine, office...) témoignages d'un lieu de vie d'autrefois qui met en scène les arts de la table à la fin du 19^e et au début du 20^e siècle.

Nombre de créneaux : 4



Du baptême de Clovis au sacre des rois de France

Clovis est une figure historique incontournable des programmes d'histoire. Son baptême à Reims a eu des conséquences religieuses et politiques. Cet itinéraire permet d'appréhender l'héritage du roi des Francs à travers les siècles. Une exposition inédite et immersive permet de revivre au royaume des Francs.

NIVEAU DES CLASSES

Du CE2 à la 6^e

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Musée Saint-Remi
- Archives municipales et communautaires de Reims

OBJECTIFS

- Découvrir l'histoire de Reims et les collections patrimoniales rémoises qui s'y rapportent.
- S'imprégner de l'époque de Clovis avec une exposition immersive.
- Observer l'évolution de la représentation de la symbolique du baptême de Clovis et des sacres des rois de France, en opposition aux principes laïcs et républicains.

SÉANCE 1

1 h 30 - Musée Saint-Remi

Une visite immersive au royaume des Francs.

Visite commentée de l'exposition *Le monde de Clovis, l'exposition dont vous êtes le héros*. Accompagnés par Leudwina, les élèves manipulent le scramasaxe d'un guerrier, se parent d'une fibule aviforme, observent l'habitat d'un paysan et sentent des épices aux vertus médicinales.

SÉANCE 2

2 h – Archives municipales et communautaires de Reims

À travers une sélection de documents, les élèves découvrent les origines rémoises du baptême de Clovis et des sacres des rois de France afin de pouvoir percevoir l'évolution de leurs représentations iconographiques et symboliques, du pouvoir divin de la Sainte Ampoule aux principes laïcs de la République.

SÉANCE 3

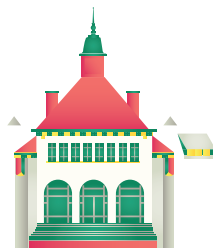
1 h 30 – Musée Saint-Remi

Une visite commentée dans les salles de l'ancienne abbaye royale amène les élèves à découvrir les tapisseries restaurées de la *Vie de saint Remi* qui ont fait leur grand retour au musée. Le règne de Clovis raconté à travers ces tentures et les figures royales exposées retracent l'histoire de la cité des sacres.

ALLER PLUS LOIN

- <https://musees-reims.fr/fr/activites-et-services/article/scolaires>

Nombre de créneaux : 4



On n'a pas tous les jours 100 ans !

Cet Itinéraire propose de faire découvrir la maison commune du Chemin Vert et son théâtre. Au cours de 2 rendez-vous, les élèves se promènent dans le quartier aux allures de village, pour découvrir la maison des pratiques en amateur et visitent en détail son théâtre ainsi que l'exposition sur les 100 ans de l'établissement. Ce parcours permet aux enfants de se familiariser avec ce bâtiment de style Art déco, typique de la reconstruction de la ville dans les années 1920.

NIVEAU DES CLASSES
Du CE2 à la 6^e

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Maison commune du Chemin Vert
- Service des patrimoines

OBJECTIFS

- Découvrir la maison commune du Chemin Vert et son théâtre.
- S'approprier des mots-clefs et des concepts relatifs au théâtre.
- Rencontrer un quartier atypique.

SÉANCE 1

Mars 2025

1 h 30 – Maison commune du Chemin Vert

Visite commentée de la maison commune du Chemin Vert, de l'exposition sur ses 100 ans, du théâtre du Chemin Vert et de ses coulisses.

SÉANCES 2 ET 3

Lundi 19 mai ou mardi 20 mai 2025

2 h – Maison commune du Chemin Vert et Cité-Jardin

Visite des alentours de la maison commune du Chemin Vert par la médiatrice culturelle du service des patrimoines. Cette découverte patrimoniale et architecturale est suivie d'un atelier pour créer en dessin sa maison commune rêvée et s'essayer au tissage au doigt.

ALLER PLUS LOIN

- Les enfants repartent de la visite du théâtre du Chemin Vert avec un livret d'accompagnement à la visite.

Nombre de créneaux : 3

L'art gothique à Reims



Cet Itinéraire permet d'observer et de comprendre les caractéristiques de l'art gothique rémois - de la transition de l'art roman jusqu'au développement du gothique flamboyant - dont l'un des plus célèbres témoignages est la Cathédrale. Mais l'art gothique ne s'arrête pas à l'architecture religieuse. Il se manifeste aussi dans la statuaire, dans l'habitat ou encore dans les manuscrits.

NIVEAU DES
CLASSES
CM1, CM2

PARTENAIRES DE
L'ITINÉRAIRE

- Service des patrimoines
- Bibliothèque Carnegie

OBJECTIFS

- Étudier les notions d'architecture et de sculpture, acquérir du vocabulaire spécifique.
- Reconnaître les styles roman et gothique.
- Identifier les caractéristiques gothiques.

SÉANCE 1

1 h 30 – Basilique Saint-Remi

Visite de la basilique pendant laquelle les élèves peuvent voir à la fois des caractéristiques de l'art roman et de l'art gothique (du classique au flamboyant) dans l'architecture et dans la sculpture de la basilique.

SÉANCE 2

2 h 30 – Cathédrale et Le Cellier

Visite de la Cathédrale de Reims, chef-d'œuvre du gothique rayonnant pendant laquelle les élèves peuvent se familiariser avec l'architecture, la sculpture et les vitraux du 13^e siècle. Puis un atelier de construction de voûtes au Cellier permet de mieux comprendre les grands principes architecturaux.

SÉANCE 3

1 h 30 – Bibliothèque Carnegie

Les élèves assistent à une présentation de manuscrits gothiques issus des collections de la bibliothèque Carnegie et participent à un atelier de création de lettrines médiévales inspirées par ce style artistique et architectural.

Nombre de créneaux : 3

La nature dans tous ses états



Cet Itinéraire propose aux élèves un parcours autour de la nature et de ses représentations au sein de domaines artistiques variés : l'architecture, le mobilier, les objets d'art, la peinture et les jardins. Des regards croisés et originaux sur cette thématique.

NIVEAU DES CLASSES
Du CM1 à la 3^e

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Villa Demoiselle - Domaine Pommery
 - Musée des Beaux-Arts / Musée nomade
- Musée-hôtel Le Vergeur - Maison Hugues Krafft
 - Jardin d'horticulture Pierre Schneider

OBJECTIFS

- Découvrir le style Art Nouveau dans les arts décoratifs et l'architecture.
- Comprendre le thème du paysage et de la nature aux 17^e et 20^e siècles.
- Découvrir l'aménagement de deux jardins paysagés.

SÉANCE 1

Le vendredi - 1 h 30 - Villa Demoiselle

Un médiateur du musée des Beaux-Arts accueille les élèves au sein de la Villa Demoiselle, édifice de style Art nouveau et de transition Art déco. Cette villa, commandée par Henry Vasnier, appartenait alors au Domaine Pommery. Elle est aujourd'hui le siège social des champagnes Vranken. Elle accueille suite à la fermeture du musée des Beaux-Arts, des chefs-d'œuvre de style Art nouveau et de la collection Vasnier : meubles de marqueterie, objets d'art signés Émile Gallé, céramiques...

SÉANCE 2

2 h 30 – En classe ou dans l'un des lieux du Musée nomade (secteur Orgeval ou Europe)

Un médiateur présente trois œuvres de paysages issues de la collection du musée des Beaux-Arts. Ce moment permet d'échanger sur les techniques picturales de ce genre et de confronter les élèves à la matérialité d'une vraie œuvre. Des reproductions d'œuvres sont aussi apportées sur ce thème. Enfin, un atelier est proposé : en s'inspirant des œuvres évoquées, les élèves sont invités à créer leur propre paysage figuratif ou abstrait.

Besoins logistiques : mise à disposition d'une salle sécurisée pour les œuvres et d'un espace d'atelier avec un point d'eau.

SÉANCE 3

À partir de mai 2025 - 2 h - Jardin du musée-hôtel Le Vergeur - Maison Hugues Krafft et jardin d'horticulture Pierre Schneider

La visite démarre dans le jardin du musée-hôtel Le Vergeur. Jardin à l'ancienne et conservatoire d'architecture, il offre la possibilité d'imaginer la ville d'avant-guerre grâce à des éléments sauvés des destructions. Un lieu hors du temps qui dévoile un ensemble de végétaux et d'essences très diversifiés. La visite se poursuit au jardin d'horticulture Pierre Schneider, un jardin arboré du 19^e siècle disposant d'une orangerie et d'un pavillon de style néoclassique.

En fonction de l'horaire et de la météo il est possible de prévoir un pique-nique.

ALLER PLUS LOIN

- <https://musees-reims.fr/fr/musees/musee-des-beaux-arts/>
- <https://www.vrankenpommery.com/oeuvres-villa-demoiselle>

Nombre de créneaux : 2



Art déco et reconstruction

Cet Itinéraire permet aux élèves de se familiariser avec le style de la reconstruction de Reims, dit Art déco, et de découvrir les trésors que possède la ville, aussi bien dans l'architecture, le dessin, la peinture ou les arts du livre. Une belle façon de célébrer en 2025 le centenaire de l'exposition internationale des arts décoratifs.

NIVEAU DES
CLASSES
Du CM1 à la 3^e

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Service des patrimoines
- Bibliothèque Carnegie
- Musée des Beaux-Arts

OBJECTIFS

- Développer sa sensibilité au patrimoine et à l'esthétique architecturale à travers les collections de la Ville.
- Découvrir le style dit « Art déco » par la rencontre d'œuvres et la pratique artistique.

SÉANCE 1

Du 24 au 28 février 2025

2 h 30 – Parcours dans la ville

Les élèves visitent le centre-ville de Reims et découvrent de façon ludique ses bâtiments reconstruits dans un style dit Art déco. La visite est suivie d'un atelier autour de l'architecture Art déco au Cellier, où les élèves, tels de jeunes architectes, décorent les plans de leur maison des années 1920.

SÉANCE 2

2 h – Bibliothèque Carnegie

Construite dans le style Art déco à partir de 1921, la bibliothèque doit son nom au philanthrope américain Andrew Carnegie. Sa construction fut en effet rendue possible au lendemain de la première guerre mondiale, grâce à une aide exceptionnelle de la dotation Carnegie pour la paix internationale. Cette séance permet de présenter des livres et reliures Art déco et de visiter cet édifice.

SÉANCE 3

Du 3 au 6 juin 2025

1 h 15 – Le Cellier

L'équipe du musée des Beaux-Arts présente aux élèves des œuvres originales de style Art déco, de Jean Goulden notamment, issues des collections du musée. Complétée par un diaporama et des reproductions d'œuvres typiques, la séance permet de tracer ensemble les grandes caractéristiques qui distinguent les artistes de cette période, mis à l'honneur dans le futur musée. Un livret est remis aux élèves avec un petit jeu leur permettant d'imaginer leur propre boîte décorative, en s'inspirant du livre-répertoire de Jean Goulden.

Nombre de créneaux : 8



Clovis, mets-toi dans la peau d'un héros !

Explorez l'époque de Clovis à travers une exposition immersive qui permet de s'approprier des objets de la vie quotidienne et l'histoire de son baptême. Grâce aux outils numériques, mettez-vous dans la peau d'un mérovingien.

NIVEAU DES CLASSES

HORS TEMPS
SCOLAIRE

À partir de 11 ans
(club ados)

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Musée Saint-Remi
- Service des patrimoines
- Médiathèque Jean Falala

OBJECTIFS

- Découvrir le principe du jeu de rôle.
- Utiliser et pratiquer différents outils numériques.
- S'immerger dans la vie quotidienne des Francs.

SÉANCE 1

Mercredi 5 mars ou mercredi 19 mars 2025 de 14 h à 15 h 30

1 h 30 - Musée Saint-Remi

Choisissez et incarnez un personnage mérovingien : *Médard, Geneviève, Andarchius ou Bathilde*. Parcourez l'exposition *Le monde de Clovis, l'exposition dont vous êtes le héros* avec un livret ou sur application. Obtenez des points de prestige ou de richesse et tracez votre destinée.

SÉANCE 2

Mercredi 12 mars ou mercredi 26 mars 2025 de 14 h à 15 h 30

1 h 30 - Médiathèque Jean Falala

Devant la Cathédrale et la médiathèque Jean Falala, apprenez-en plus sur le baptême de Clovis. Retrouvez les représentations dans la pierre de ce grand événement historique avant de le revivre grâce à un jeu de mime. Puis, dans la médiathèque, revêtez costumes et accessoires de l'époque mérovingienne pour une séance photo ludique et originale. En utilisant la technique du fond vert, mettez-vous dans la peau de différents personnages et recréez des scènes de la vie quotidienne ou des moments imaginaires pour explorer le monde de Clovis sous un angle créatif.

ALLER PLUS LOIN

- <https://musees-reims.fr/fr/activites-et-services/article/scolaires>

Nombre de créneaux : 2



arts visuels



- Cinéma Opéraims
- Festival Reims Polar
- La Fileuse, friche artistique
- FRAC Champagne-Ardenne
- Médiathèque Croix-Rouge
- Médiathèque Jean Falala
- Saint-Ex, culture numérique



L'éducation artistique et culturelle contribue au développement de la sensibilité, à la formation du goût et du jugement, à l'explicitation des liens entre les différents champs des savoirs. Les arts visuels permettent de développer chez les jeunes un regard esthétique et critique sur ce qui l'entoure.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET CULTURELS

Les 12 Itinéraires arts visuels ont pour objectif l'éveil du regard pour observer, découvrir, s'appropriier et comprendre les œuvres, favoriser l'expression de l'imaginaire et faire l'expérience des différentes techniques de production des images.

Du geste à la trace



En dessinant, en frottant, en effaçant, le corps laisse une trace de son mouvement. À travers l'expérience de différents formats, les élèves adaptent les outils aux supports et prennent conscience du rôle du geste, pour arriver progressivement à une représentation.

NIVEAU DES CLASSES

PS, MS, GS

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- FRAC

Champagne-Ardenne

OBJECTIFS

- Découvrir des œuvres d'art contemporain et une exposition.
 - Aborder et construire avec les élèves le rapport entre le geste et la trace.

SÉANCE 1

1 h - FRAC

Découverte et présentation du Fonds Régional d'Art Contemporain Champagne-Ardenne. Visite guidée d'une exposition collective ou monographique. Mise en relation avec la thématique de l'Itinéraire.

SÉANCE 2

« 1 heure / 1 œuvre » – En classe

À travers la découverte d'œuvres vidéos de la collection du FRAC (Robin Rhode, Nicolas Floc'h), les élèves prennent conscience de la place du geste dans une œuvre et de la trace qui en découle. Cette séance permet également de découvrir des œuvres aux techniques et points de vue variés, permettant une première approche d'un vocabulaire spécifique aux arts visuels.

SÉANCE 3

1 h - En classe

À travers des recherches plastiques simples, liées aux outils, aux dimensions ou à la matérialité des supports, les élèves expérimentent les effets de la posture, de l'amplitude du geste et de la trace qui en découle. L'activité artistique prend appui sur l'expérience et la confrontation du corps au support pour aller vers la représentation.

ALLER PLUS LOIN

- Participation souhaitée aux visites guidées du FRAC réservées aux enseignants.

Nombre de créneaux : 2

Le jeu, support de narration



En prenant appui sur un dispositif ludique, les élèves représentent une « histoire » qui se construit à partir d'un jeu de cartes. À travers une approche interactive favorisant la narration, l'itinéraire vise à explorer différentes modalités de représentation avec les élèves.

NIVEAU DES CLASSES

PS, MS, GS

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- FRAC

Champagne-Ardenne

OBJECTIFS

- Découvrir des œuvres d'art contemporain et une exposition.
 - Aborder la représentation et la figuration à travers l'utilisation de plusieurs outils.
- Prendre appui sur le jeu comme support de narration.

SÉANCE 1

1 h - FRAC

Découverte et présentation du Fonds Régional d'Art Contemporain Champagne-Ardenne. Visite guidée d'une exposition collective ou monographique. Mise en relation avec la thématique de l'itinéraire.

SÉANCE 2

« 1 heure / 1 œuvre » – En classe

À travers la découverte d'une œuvre vidéo de la collection du FRAC, les élèves prennent conscience du caractère narratif de l'œuvre. Cette séance permet de confronter des œuvres aux techniques et points de vue variés et de découvrir, comprendre et employer un vocabulaire spécifique aux arts plastiques.

SÉANCE 3

1 h - En classe

Séance de pratique artistique : imaginer une narration et sa représentation à travers un dispositif ludique.

En s'appuyant sur des cartes variées, les élèves doivent représenter ce qui est induit par le jeu, en se confrontant à la notion de grandeur, à la diversité des sujets, aux formes et aux couleurs.

La séance permet une découverte de modalités variées de représentation et l'utilisation de divers outils graphiques.

ALLER PLUS LOIN

- Participation souhaitée aux visites guidées du FRAC réservées aux enseignants.

Nombre de créneaux : 2

Les petits médiateurs



Cet Itinéraire permet aux élèves de découvrir un lieu culturel dédié au numérique grâce à des expositions et à un FabLab. Ils construisent une visite de l'exposition comme on raconte une histoire, en se déplaçant dans l'espace, en dessinant, en mimant, en s'exprimant et surtout, en s'amusant.

NIVEAU DES CLASSES
MS, GS, CP

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Saint Ex, culture numérique

OBJECTIFS

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.
- Découvrir un lieu culturel dédié au numérique.

SÉANCE 1

2 h – Saint Ex, culture numérique

Visite de l'exposition *avantgôût* autour de la thématique *VIRTUALITÉS*. Les élèves découvrent et interagissent avec des œuvres numériques. Ensuite à l'aide de petits jeux, ils vont à la découverte de notions comme : c'est quoi une exposition, un artiste, une œuvre, le numérique...

SÉANCE 2

2 h – Saint Ex, culture numérique

Découverte de l'exposition *l'expo collective* autour de la thématique *VIRTUALITÉS* par petits groupes. À la suite de cette rencontre, les élèves sont invités, par de petits exercices, à présenter une œuvre de leur choix. Ils peuvent dessiner, utiliser de la couleur, des sons, des mots, danser. Des « partitions » visuelles de visite sont réalisées en fin de séance avec les enfants pour envisager la restitution finale.

SÉANCE 3

2 h – Saint Ex, culture numérique

En se basant sur la séance précédente, les élèves, accompagnés d'un médiateur, présentent les œuvres au reste de la classe. Un temps est prévu pour répéter ensemble mais il est aussi possible de travailler quelques exercices en classe.

TARIF : 2 € par élève

Nombre de créneaux : 2

Entre fiction et réalité



Découvrir comment le langage plastique peut être au service de la narration et du témoignage, comment une œuvre peut dire, exprimer, rendre compte, signifier de manière ouverte. À travers des choix plastiques, les participants peuvent progressivement envisager la question de la narration et du témoignage aussi bien du côté de la production que de la réception.

NIVEAU DES CLASSES

CP, CE1, CE2

+ Hors temps scolaire

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- FRAC Champagne-Ardenne

OBJECTIFS

- Appréhender l'art contemporain.
 - Aborder la production plastique, pour envisager un récit fictif, qui s'appuiera sur une image comme point de départ.

SÉANCE 1

« 1 heure / 1 œuvre » - En classe

Première approche de l'art contemporain et de la question de la narration et du témoignage à travers une séance de médiation autour d'œuvres vidéo de la collection du Fonds Régional d'Art Contemporain (Robin Rhode, Apichatpong Weerasethakul...). Cette séance permet de confronter des œuvres aux techniques et points de vue variés et de découvrir, comprendre et employer un vocabulaire spécifique aux arts plastiques.

SÉANCE 2

1 h - FRAC

Découverte et présentation du FRAC Champagne-Ardenne. Visite guidée d'une exposition collective ou monographique. Mise en relation avec la thématique de l'Itinéraire dans le prolongement de la séance 1.

SÉANCE 3

1 h 30 - En classe

Atelier de pratique artistique visant à aborder la question de la narration à travers la production plastique : envisager le récit à partir d'une image (mettant en jeu les notions de réalité et de fiction), identifier les différents statuts de l'image, réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner...

ALLER PLUS LOIN

- Participation souhaitée aux visites guidées du FRAC réservées aux enseignants.

Nombre de créneaux : 2

J'exprime une émotion !



Rendre compte d'une émotion en s'appuyant sur des dispositifs et moyens plastiques variés : de la couleur à l'expérience par le geste, le corps s'implique et témoigne de manière sensible. L'analyse d'œuvres vidéo et une visite d'exposition permettent aux participants de découvrir la création contemporaine.

NIVEAU DES CLASSES

CP, CE1, CE2

- + Hors temps scolaire

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- FRAC

Champagne-Ardenne

OBJECTIFS

- Faire découvrir aux élèves, à travers l'expression des émotions, le lien entre les matériaux, les couleurs, les objets... et la production artistique.
 - Mettre en pratique par l'expérience de la matière et de la matérialité, du geste, de la couleur...

SÉANCE 1

« 1 heure / 1 œuvre » - En classe

Première approche de l'art contemporain et de la question de la représentation des émotions à travers une séance de médiation autour d'œuvres vidéo de la collection du Fonds Régional d'Art Contemporain (Robin Rhode, Koki Tanaka...). Cette séance permet de confronter des œuvres aux techniques variées et de découvrir, comprendre et employer un vocabulaire spécifique aux arts plastiques.

SÉANCE 2

1 h - FRAC

Découverte et présentation du FRAC Champagne-Ardenne. Visite guidée d'une exposition collective ou monographique avec mise en relation avec la thématique de l'itinéraire dans le prolongement de la séance 1.

SÉANCE 3

1 h 30 - En classe

Atelier de pratique artistique qui vise à aborder l'expression d'une émotion, à travers différentes techniques et procédés plastiques : expérience de la matière et de la matérialité, du geste, de la couleur...

ALLER PLUS LOIN

- Participation souhaitée aux visites guidées du FRAC réservées aux enseignants.

Nombre de créneaux : 2

C'est moi qui fais la visite !



Cet Itinéraire permet aux élèves de découvrir le métier de médiateur dans un lieu culturel dédié à la culture numérique lors d'une exposition d'œuvres. Ils ont la possibilité de créer au FabLab un ou plusieurs objets (virtuels, physiques, sonores...) qui les accompagnent dans la pratique de leur narration.

NIVEAU DES CLASSES

Du CE1 à la 3^e

pass
Culture 

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Saint Ex, culture numérique

OBJECTIFS

- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.
 - Mobiliser des outils numériques.
 - Découvrir un lieu culturel dédié au numérique.

SÉANCE 1

2 h – Saint Ex, culture numérique

Visite *avantgout* autour de la thématique *VIRTUALITÉS*. Les élèves découvrent la thématique de l'exposition et les œuvres associées. La séance se poursuit sur la présentation du métier de médiateur (son rôle, ses missions) avec une visite du FabLab pour appréhender toutes les possibilités qu'offrent les machines à commande numérique.

SÉANCE 2

2 h – Saint Ex, culture numérique

Chaque groupe découvre une œuvre de l'*expo collective* autour de la thématique *VIRTUALITÉS*. Ils disposent de documentation, d'un kit d'outils à commande numérique du FabLab. Le but est que chaque groupe prépare une médiation orale à partir d'un objet qu'ils ont créé.

SÉANCE 3

2 h – Saint Ex, culture numérique

Grâce aux productions de la séance précédente, les élèves jouent le rôle de médiateur pour présenter au reste de la classe leurs œuvres.

TARIF : 5 € par élève

Nombre de créneaux : 2



Origines des images animées

Cet Itinéraire permet d'appréhender le cinéma d'animation de manière ludique en remontant jusqu'aux origines des images animées. Par le biais de petites expériences, les élèves observent comment les images s'animent et par quel procédé scientifique ce phénomène est possible puis explorent la technique narrative du kamishibai, précurseur du cinéma d'animation.

NIVEAU DES CLASSES

- ➕ CM1, CM2
Hors temps scolaire

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- Médiathèque Jean Falala

OBJECTIFS

- Appréhender le phénomène scientifique de la persistance rétinienne.
- Manipuler des jouets optiques pour voir comment le mouvement se crée à partir d'images fixes.
- Initier les élèves au langage cinématographique et à une technique narrative.
- S'entraîner à lire à voix haute.

SÉANCE 1

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Visite de l'espace jeunesse de la médiathèque, présentation de l'origine des images animées est réalisée, puis lecture d'un kamishibai.

SÉANCE 2

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Mise en situation des élèves qui s'initient à la technique narrative du kamishibai. Ils illustrent chacun un extrait d'un album puis interviennent par petits groupes pour faire défiler leur image dans le butai et lire à voix haute leur extrait.

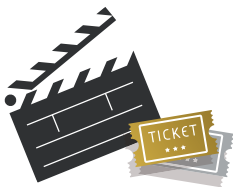
SÉANCE 3

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Découverte des inventions qui ont participé à la naissance du cinéma d'animation puis présentation des tout-premiers dessins animés de l'histoire du cinéma.

Nombre de créneaux : 3

(2 classes + 1 groupe de centre de loisirs)



L'art des ombres dans le cinéma d'animation

Cet Itinéraire commence par la découverte en salle de cinéma du chef-d'œuvre de Michel Ocelot *Princes et princesses*. Il propose un voyage dans le temps pour découvrir l'origine de cet art du pré-cinéma et du théâtre d'ombres jusqu'à l'œuvre de Michel Ocelot tout en évoquant celle de Lotte Reiniger, pionnière allemande du genre, jusqu'à explorer par soi-même l'animation de silhouettes.

NIVEAU DES CLASSES

CM1, CM2, 6^e



PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Cinéma Opéraïms
- Médiathèque Croix-Rouge

OBJECTIFS

- Découvrir l'art des ombres de Michel Ocelot sur grand écran au cinéma.
- Acquérir des notions d'histoire, des œuvres et des artistes du cinéma d'animation.
- Expérimenter la création de films de silhouettes par la technique d'animation image par Image.

SÉANCE 1

Vendredi 18 octobre à 9 h

1 h 10 à 1 h 30 – Cinéma Opéraïms

Les élèves découvrent le long métrage *Princes et Princesses* en théâtre d'ombres de Michel Ocelot sorti en 2000, composé de 6 contes : *La princesse des diamants* ; *Le garçon des figues* ; *La sorcière* ; *Le manteau de la vieille dame* ; *La reine cruelle et le montreur de Fabulo* ; *Princes et princesses*.

Dans un vieux cinéma qui semble abandonné, une fille, un garçon et un vieux technicien se retrouvent tous les soirs. Ils inventent, se documentent, se déguisent et interprètent la nouvelle histoire dont ils ont envie.

SÉANCE 2

2^e trimestre

1 h 15 – Médiathèque Croix-Rouge

Retour sur l'histoire du cinéma d'animation à travers le prisme des ombres et du film de silhouettes. Du théâtre d'ombres du pré-cinéma, en passant par les films de Lotte Reiniger, pionnière allemande du genre jusqu'à l'œuvre de Michel Ocelot, les élèves découvrent l'art de jouer avec les ombres et d'animer des silhouettes.

SÉANCE 3

3^e trimestre

2 h – Médiathèque Croix-Rouge

Initiation aux films de silhouettes en animation image par image sur tablettes.

TARIF DE LA SÉANCE 1 AU CINÉMA OPÉRAÏMS : 4,50 € par élève

Nombre de créneaux : 5



Découvrir l'art contemporain, ses lieux, ses acteurs

En relation avec la programmation du FRAC Champagne-Ardenne et les artistes en résidence à La Fileuse, cet Itinéraire invite à une découverte de l'art contemporain à travers la visite de deux institutions aux missions complémentaires : depuis un espace de résidence, de production et de travail jusqu'à un lieu d'exposition, de conservation et de diffusion. L'itinéraire propose également la rencontre d'un artiste et un atelier de pratique artistique.

NIVEAU DES CLASSES

- CM1, CM2, 6^e
 + Hors temps
 scolaire

PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- FRAC Champagne-Ardenne
- La Fileuse, friche artistique

OBJECTIFS

- Découvrir l'art contemporain.
- Différencier un lieu de résidence, de production, de travail et un lieu d'exposition et de diffusion.
- Rencontrer un artiste et s'initier à une pratique artistique.

SÉANCE 1

« 1 heure / 1 œuvre » - FRAC

Visite guidée d'une exposition au FRAC Champagne-Ardenne, découverte et présentation du lieu et de ses missions. Mise en relation avec la thématique de l'exposition. Découverte de quelques mots de vocabulaire liés à l'art contemporain.

SÉANCE 2

1 h - La Fileuse, friche artistique

Visite de la Fileuse, friche artistique de la ville de Reims, découverte du lieu et de ses usagers.

Rencontre avec un artiste en résidence et visite de son atelier pour différencier un lieu de production d'un lieu de diffusion.

SÉANCE 3

1 h 15 - En classe ou au centre de loisirs

Atelier de pratique artistique visant à expérimenter et aborder la notion de la matérialité de l'œuvre. En fonction de l'exposition en cours au FRAC, du travail de l'artiste et en lien avec le programme du cycle 3, cette séance est assurée par l'artiste résident rencontré à la Fileuse.

ALLER PLUS LOIN

- Participation souhaitée aux visites guidées du FRAC réservées aux enseignants.

Nombre de créneaux : 4

(3 classes + 1 groupe de centre de loisirs)



Le cinéma policier

Reims Polar

En lien avec la 5^e édition du festival *Reims Polar*, cet Itinéraire propose aux élèves un panorama historique et géographique du cinéma policier à travers ses réalisateurs, ses thèmes et ses genres représentatifs. Ils découvrent des repères pour mieux s'orienter dans les univers du polar, s'initient à la critique cinématographique et assistent à la projection d'un film de la sélection du pays invité ou de la rétrospective.

NIVEAU DES CLASSES

2nde, 1^{re}, Terminale



PARTENAIRES DE L'ITINÉRAIRE

- Reims Polar
- Opéraïms
- Médiathèque Jean Falala

OBJECTIFS

- Acquérir des repères historiques, thématiques et esthétiques des univers du cinéma policier.
- S'approprier les bases de la grammaire cinématographique comme technique narrative.
- S'initier à la critique cinématographique.

SÉANCE 1

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Une traversée du cinéma policier, à partir d'extraits de films, comme autant de repères historiques dépliant un panorama de ses figures emblématiques (le détective, le tueur en série, le crime organisé...), de ses réalisateurs et de ses actrices et acteurs remarquables et de ses genres représentatifs (énigme, film noir, thriller, comédie noire...). Une attention particulière est portée au pays invité de la 5^e édition de *Reims Polar*. Cette séance initie aussi les élèves aux fondamentaux de la grammaire cinématographique afin de consolider leurs compétences en analyse des images.

SÉANCE 2

2 h (environ - selon la durée du film) – Opéraïms

Séance de cinéma avec la projection d'un film de patrimoine, issu des sélections série noire, second souffle ou du pays invité, dans le cadre de la 5^e édition du festival *Reims Polar*. La projection est précédée d'une présentation du film et suivie d'un échange avec les élèves.

SÉANCE 3

1 h 30 – Médiathèque Jean Falala

Les élèves sont invités à s'initier à la critique cinématographique par la création d'un blog dédié à un film policier de leur choix ou à composer une bande-annonce pour appréhender l'art du montage (à déterminer par l'enseignant avant la séance).

TARIF DE LA SÉANCE 2 AU CINÉMA OPÉRAÏMS : 4,50 € par élève

Nombre de créneaux : 3

De l'outil au geste



Après s'être familiarisés avec des œuvres contemporaines mettant en scène le geste à des fins narratives, les participants font l'expérience de cette relation corps-matière-outil. À travers l'amplitude ou la retenue du geste, la pratique permet de laisser une trace, témoigner de la matérialité de la couleur, tout en mettant le corps au centre de la réflexion.

NIVEAU DES CLASSES

Du CM1 à la 3^e
 + Hors temps scolaire

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- FRAC Champagne-Ardenne

OBJECTIFS

- Aborder avec les élèves la notion de matérialité de la production plastique.
- Se sensibiliser aux constituants de l'œuvre à travers l'expérience de la couleur, de l'outil et du geste.

SÉANCE 1

« 1 heure / 1 œuvre » - En classe

À travers la découverte d'œuvres vidéo de la collection du Fonds Régional d'Art Contemporain (Nicolas Floc'h, Robin Rhode, Apichatpong Weerasethakul...), les élèves découvrent la place du geste et de l'outil dans les pratiques contemporaines, ainsi que leur pouvoir narratif. Cette séance permet de confronter des œuvres aux techniques et points de vue variés et de découvrir, comprendre et employer un vocabulaire spécifique aux arts plastiques.

SÉANCE 2

1 h - FRAC

Découverte et présentation du FRAC Champagne-Ardenne. Visite guidée d'une exposition collective ou monographique. Mise en relation avec la thématique de l'itinéraire dans le prolongement de la séance 1.

SÉANCE 3

1 h 30 - En classe

Atelier de pratique artistique visant à faire l'expérience de l'outil, du geste et de la matière picturale, en plaçant le corps au cœur de l'acte de création. Cette approche plastique permet de mettre en évidence les traces associées aux gestes et de faire émerger la notion de matérialité.

ALLER PLUS LOIN

- Participation souhaitée aux visites guidées du FRAC réservées aux enseignants.

Nombre de créneaux : 2

Mise en scène et installation, transforme-moi !



Après avoir pris conscience des différentes catégories d'objets, les participants investissent l'espace de la classe, de l'école ou du centre de loisirs. Cette approche, in situ, basée sur la mise en scène et la manipulation à des fins narratives conduit les jeunes à faire l'expérience du volume, tout en agissant sur le statut même de l'objet.

NIVEAU DES CLASSES

Du CM1 à la 3^e
 + Hors temps scolaire

PARTENAIRE DE L'ITINÉRAIRE

- FRAC Champagne-Ardenne

OBJECTIFS

- Aborder avec les élèves la question du statut de l'objet, en lien étroit avec l'acte de création.
- Se familiariser avec les notions d'invention, de fabrication, de détournement et de mise en scène.
 - Prendre en compte l'espace en trois dimensions.

SÉANCE 1

« 1 heure / 1 œuvre » - En classe

À travers la découverte d'œuvres vidéo de la collection du Fonds Régional d'Art Contemporain (Tom Castinel, Koki Tanaka...), les élèves découvrent la place de l'objet dans les pratiques contemporaines, ainsi que la relation du corps à ce dernier. Cette séance permet de confronter des œuvres aux techniques variées et de découvrir, comprendre et employer un vocabulaire spécifique aux arts plastiques.

SÉANCE 2

1 h - FRAC

Découverte et présentation du FRAC Champagne-Ardenne. Visite guidée d'une exposition collective ou monographique. Mise en relation avec la thématique de l'Itinéraire dans le prolongement de la séance 1.

SÉANCE 3

1 h 30 - En classe

Atelier de pratique artistique visant à s'approprier un objet, à le transformer, le détourner, le mettre en scène, afin d'en modifier le statut. Cette manipulation de l'objet vise également à mettre en évidence les spécificités physiques et plastiques de l'objet. Cette approche plastique permet aux jeunes de percevoir et concevoir l'espace comme partie intégrante de l'œuvre.

ALLER PLUS LOIN

- Participation souhaitée aux visites guidées du FRAC réservées aux enseignants.

Nombre de créneaux : 2



Notes

A series of horizontal blue lines for writing notes, spanning the width of the page below the title.





A series of horizontal blue lines for writing, consisting of a solid top line, a dashed midline, and a solid bottom line, repeated down the page.

Partenaires

La ville de Reims remercie les acteurs de l'Éducation Artistique et Culturelle sur le territoire.



Structures





MODALITÉS D'INSCRIPTION

Complétez le formulaire disponible sur www.reims.fr
Cliquez sur « Menu » puis sur la rubrique « La Culture à Reims ».
Sélectionnez « Éducation Artistique et Culturelle » puis
« Les Itinéraires d'Éducation Artistique et Culturelle »

Date limite : lundi 30 septembre 2024



www.reims.fr



Reims.fr
L'effervescence culturelle

