

LE GUIDE



DE

DÉCODAGE



Sommaire

- P4 Le mot du président
- P6 HISTOIRES D'ART À L'ÉCOLE
- P8 La mallette en un coup d'œil
- P10 PSYC'ART
- P14 FIL'ART
- P18 EXPO CITOYENNE
- P22 AUX ARTS CITOYENS!
- P24 Remerciements
- P26 Les autres activités du Grand Palais

LE MOT DU PRÉSIDENT



Qu'est-ce qu'être un citoyen en 2022 ? Au cours des vingt dernières années, la révolution de l'information, du digital et de la globalisation ont réduit les écarts de perception entre les individus. Aujourd'hui, tout événement peut être diffusé, et amené à l'attention de tous en l'espace de quelques heures. Ce nouveau rapport à l'information transforme profondément notre rapport à la citoyenneté, et la manière dont nous la vivons, et l'incarnons au quotidien. À l'ère de Black Lives Matter, des crises migratoires, du réchauffement climatique, et de nouvelles instabilités géopolitiques, qu'est-ce qu'un citoyen, singulier, peut-on encore l'être ?

Cette mallette pédagogique permettra aux élèves de découvrir, problématiser et d'approfondir les valeurs citoyennes de la république française, la liberté, l'égalité, et la fraternité, en les considérant au travers d'œuvres artistiques dont le contexte de production dépasse notre société.

Les valeurs de la citoyenneté française dialoguent également avec deux enjeux contemporains, communs et primordiaux, que sont la protection de l'environnement, et l'action citoyenne. En effet, la révolution de l'information nous permet aujourd'hui d'avoir une perception des enjeux sociétaux à l'échelle globale, et nos relations internationales, ainsi que nos économies, source de problématiques qui demandent des réponses ciblées, et coordonnées à l'échelle de plusieurs pays différents. Ces deux dernières valeurs viendront interroger la manière dont nous sommes citoyens d'un monde de biens communs.

Au travers des œuvres du collectif *Merci Simone*, de *La Statue de la Liberté* de Bartholdi, avec des injonctions récentes dans la culture populaire par Harry Styles ou *Charlie Hebdo*, et dans des installations d'Ai Weiwei et Olafur Eliasson, cette mallette permettra d'établir des relations qui pourraient paraître incomparables en premier lieu. Mais de la même manière que l'art aura longtemps servi des causes nationales, il est également aujourd'hui un moyen de problématiser le statu quo. Cette mallette va engendrer des débats qui mettront en pratique les valeurs de la citoyenneté essentielles au vivre-ensemble. J'espère qu'elle vous servira, et je vous souhaite de nombreuses heures de jeux avec !

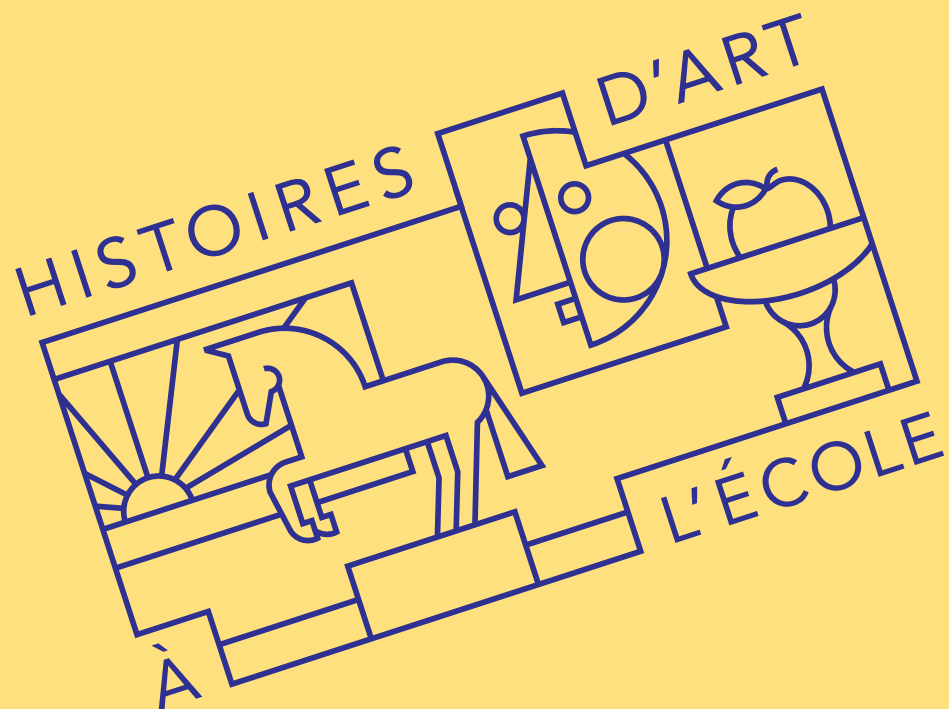
Oscar Lecuyer

Chargé de Projet - Présidence de la Réunion
des Musées Nationaux – Grand Palais

Chris Dercon

Président de la Réunion
des Musées Nationaux – Grand Palais

HISTOIRES D'ART À L'ÉCOLE



4 MALLETTES DÉJÀ DISPONIBLES



**LE PORTRAIT
DANS L'ART**
À partir de 7 ans



**L'OBJET
DANS L'ART**
À partir de 3 ans



**LE PAYSAGE
DANS L'ART**
À partir de 7 ans



**L'ANIMAL
DANS L'ART**
À partir de 3 ans

Les mallettes HISTOIRES D'ART À L'ÉCOLE ont pour objectif de faire découvrir l'art à un large public, dans un cadre associatif, scolaire, médical... Enseignants, éducateurs et animateurs disposent pour cela de supports pédagogiques ludiques et colorés faciles à utiliser.

La mallette CITOYENNETÉ DANS L'ART propose de découvrir 50 œuvres, pour la plupart contemporaines, dont le point commun est d'illustrer des valeurs et des actions citoyennes. Pour en faciliter la découverte, les œuvres bénéficient d'un cours texte de présentation et sont réparties en 5 piliers :



LIBERTÉ



ÉGALITÉ



FRATERNITÉ



**PROTECTION DE
L'ENVIRONNEMENT**



**ACTION
CITOYENNE**

En 3 activités, les participants vont :

- Découvrir et se familiariser avec les 50 œuvres par des jeux,
- S'appropriier et défendre les œuvres par un jeu de rôle,
- Créer en explorant la manière de quelques artistes.

Les participants sont amenés à jouer, débattre et créer par petits groupes ou en groupe entier mais toujours sous le regard et avec le concours d'un médiateur.

La mallette CITOYENNETÉ DANS L'ART est particulièrement adaptée à un public d'adolescents et de jeunes adultes. Conçue dans des matériaux solides la mallette peut-être utilisée plusieurs années.

LA MALLETTE EN UN COUP D'ŒIL



La mallette permet d'utiliser le jeu comme moyen et l'art comme objet de transition pour "donner à voir", discuter et partager des valeurs citoyennes, sans prérequis en histoire de l'art. Il est cependant conseillé de commencer par les jeux PSYC'ART et FIL'ART. On peut ensuite passer indifféremment à l'EXPO CITOYENNE ou à AUX ARTS CITOYENS! puisque les œuvres ont déjà été vues.

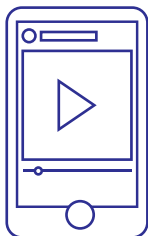
1) La découverte des images se fait à travers 2 jeux: PSYC'ART et FIL'ART. Avec 2 exemplaires de chaque jeu, il est possible de faire jouer entre 4 et 6 binômes pour PSYC'ART et un petit groupe de 4 à 8 joueurs pour FIL'ART, qui est un jeu collaboratif. On peut ensuite échanger les jeux entre groupes. En cherchant des mots pour décrire les œuvres ou en leur associant une affirmation, chaque participant se familiarise avec des sujets aussi différents que la liberté de penser, l'égalité d'accès à l'école, la fraternité entre les générations...

2) Avec EXPO CITOYENNE, les participants se glissent dans la peau d'une équipe municipale conduite par un Maire: vous! Pour choisir et défendre 5 œuvres qui seront exposées dans le hall de leur Mairie, il faudra trouver des informations sur les œuvres retenues, les défendre oralement devant le groupe. Ce jeu de rôle permet aussi d'expérimenter la démocratie avec un vote au suffrage universel direct à 1 tour.

3) Avec AUX ARTS CITOYENS!, les participants vont observer comment les artistes rendent leurs messages civiques compréhensible par le public. Seul ou en petits groupes, ils vont suivre les étapes qui précèdent la création d'une œuvre ou la mise en scène d'une action et la réaliser ensemble.

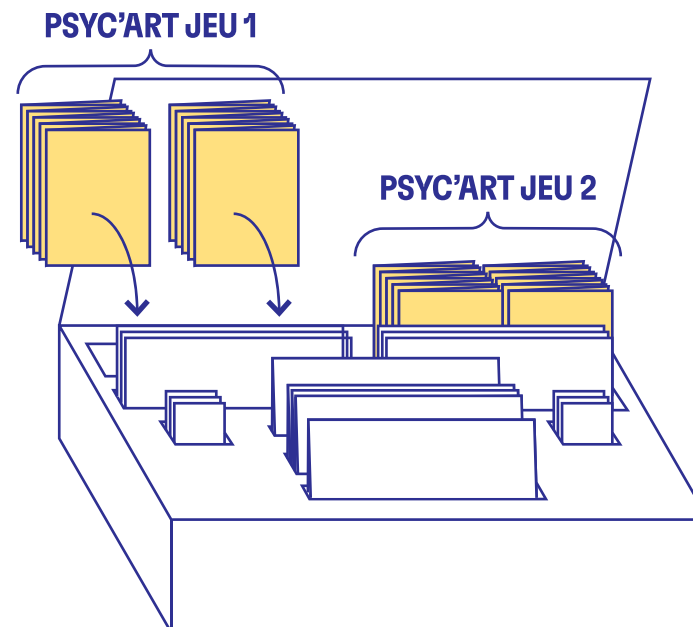
PSYC'ART

Il s'agit d'un jeu coopératif qui permet à un petit groupe (8 à 12 personnes) organisé en binômes de partager ce que leur inspirent les œuvres. Mais attention pour gagner des points il faut être assez clair pour qu'une partie des autres binômes devinent la carte et suffisamment mystérieux pour que le reste des joueurs se trompent...



POUR FACILITER LA MISE EN PLACE DES JEUX, VOUS POUVEZ VOUS AIDER DES TUTORIELS VIDÉOS, DISPONIBLES À L'ADRESSE SUIVANTE:
tinyurl.com/hae-citoyennete

DANS LA MALLETTE:



PSYC'ART EST UN JEU COOPÉRATIF

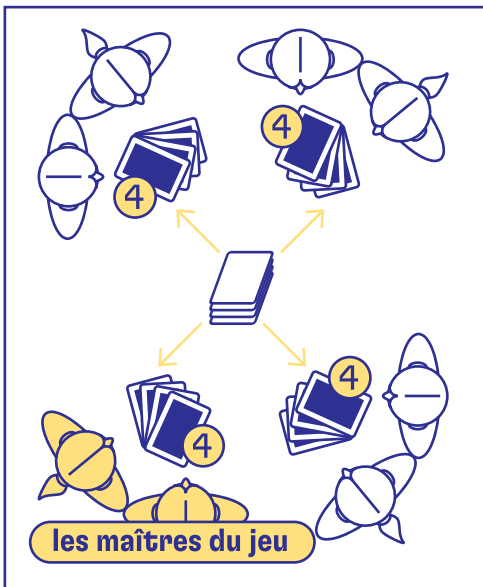


SE JOUE EN GROUPE DE 8 À 12 PERSONNES RÉPARTIES EN BINÔMES



1 PARTIE DURE 25 MIN.

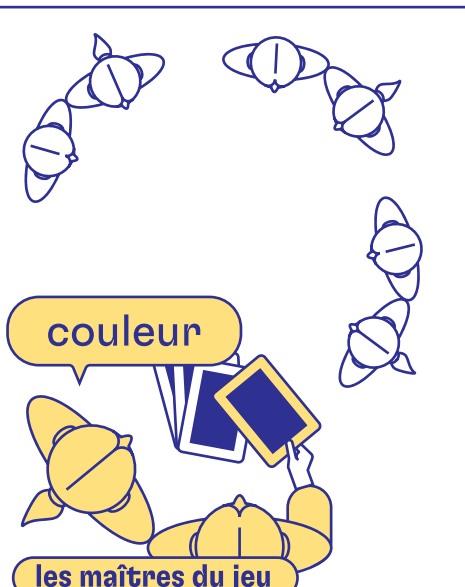
VOUS TROUVEREZ DANS LA MALLETTE 2 JEUX DE 50 CARTES-IMAGES POUR FAIRE JOUER 2 GROUPES SIMULTANÉMENT



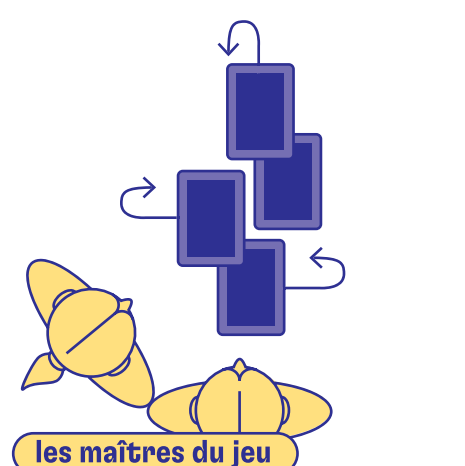
Distribuer 4 cartes-images à chaque binôme.
Le reste constitue la pioche.
Un premier binôme est désigné maître du jeu pour ce tour.



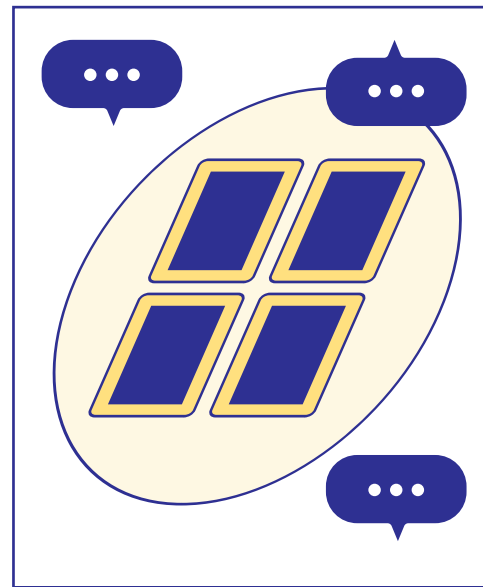
Les autres binômes cherchent dans leur main 1 carte-image qui pourrait aussi correspondre au mot énoncé puis la donne aux maîtres du jeu.



Les maîtres du jeu choisissent une carte-image dans leur main puis disent à haute voix un mot qui selon eux décrit l'œuvre.



Les maîtres du jeu mélangent les cartes-images reçues sans les regarder.



Les maîtres du jeu étalent les cartes-images face visible sur la table. Les joueurs réfléchissent pour trouver quelle est la carte des maîtres du jeu.

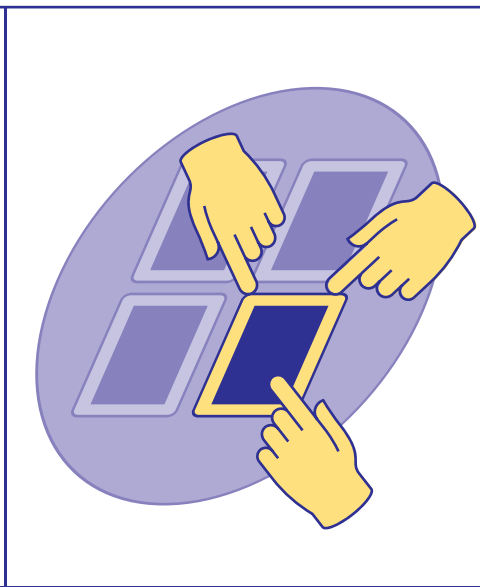
ON COMPTE LES POINTS



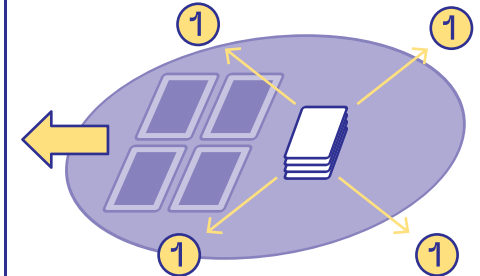
Si tous les binômes ou aucun des binômes ne trouvent la carte-image des maîtres du jeu, personne ne marque de point.



Si la carte-image des maîtres du jeu est identifiée, leur binôme gagne 1 point et chaque équipe qui a trouvé la carte-image remporte aussi 1 point.



Les joueurs, sauf les maîtres du jeu, désignent simultanément (pour ne pas être influencés) une carte-image qui selon eux est celle des maîtres du jeu.



Les cartes-images utilisées au 1^{er} tour sont écartées du jeu. Chaque binôme pioche une nouvelle carte-image et la place dans son jeu. Un autre binôme devient maître du jeu et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte-image dans la pioche.

FIL'ART

Il s'agit d'un jeu collaboratif, c'est à dire que les participants du groupe jouent ensemble, ce qui favorise les échanges et les débats. Ils vont devoir se concerter pour associer 1 affirmation à 1 œuvre.



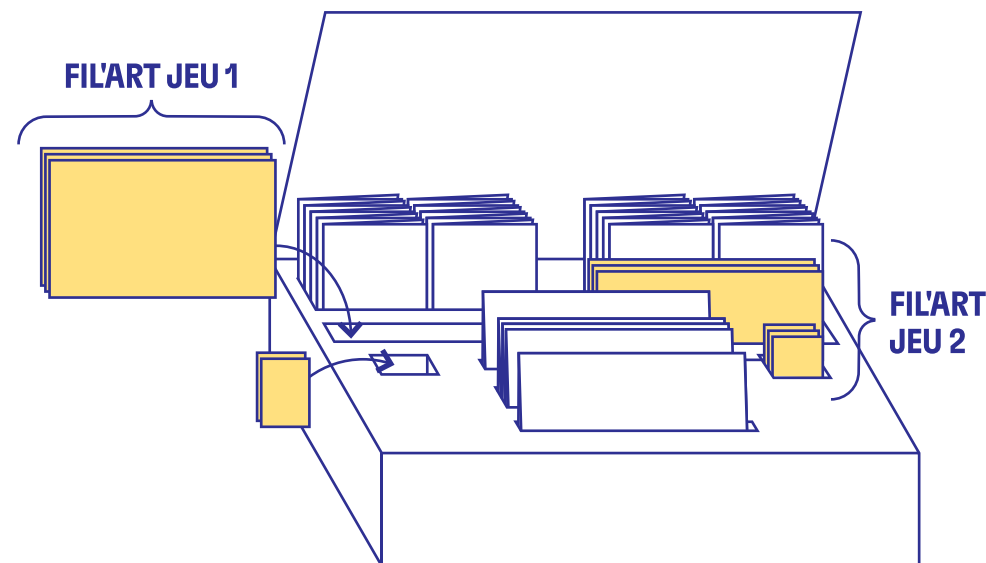
Sur chacune des cartes-questions, il y a 3 affirmations, qui correspondent à 3 niveaux de difficulté.

Le 1^{er} est une affirmation plutôt descriptive, le 2^{ème} niveau, plus énigmatique, fait appel au second degré voire à l'humour.

Le 3^{ème} niveau fait référence aux textes au verso des images et incite les participants à y chercher des indices.

Attention, les 3 affirmations de chacune des cartes correspondent à 3 œuvres différentes, on ne peut donc jouer qu'à un seul niveau par partie.

DANS LA MALLETTE:



FIL'ART
EST UN JEU
COOPÉRATIF



SE JOUE
PAR ÉQUIPE DE
4 À 8 JOUEURS

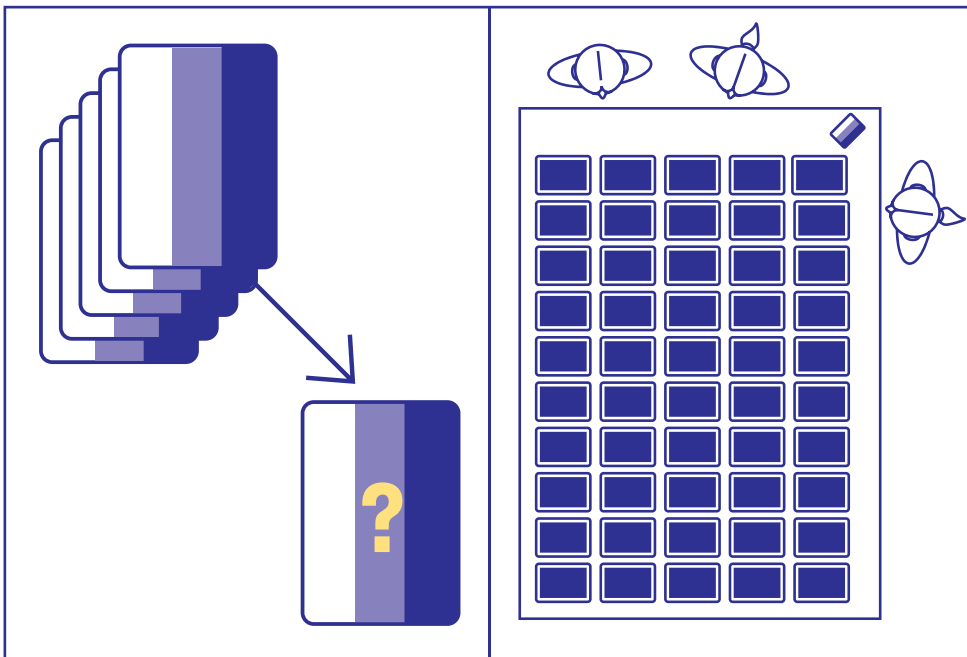


3 NIVEAUX



1 PARTIE
DURE
25 MIN.

VOUS TROUVEREZ DANS LA MALLETTE
2 JEUX DE 50 CARTES-IMAGES ET
50 CARTES-QUESTION POUR FAIRE
JOUER 2 GROUPES SIMULTANÉMENT



Retirer du paquet une carte-question au hasard et la mettre de côté sans la regarder.

Placer les 50 cartes-images face visible sur une table et la pile des 49 cartes-questions

Niveau 1 : **FACILE**

Niveau 2 : **MOYEN**

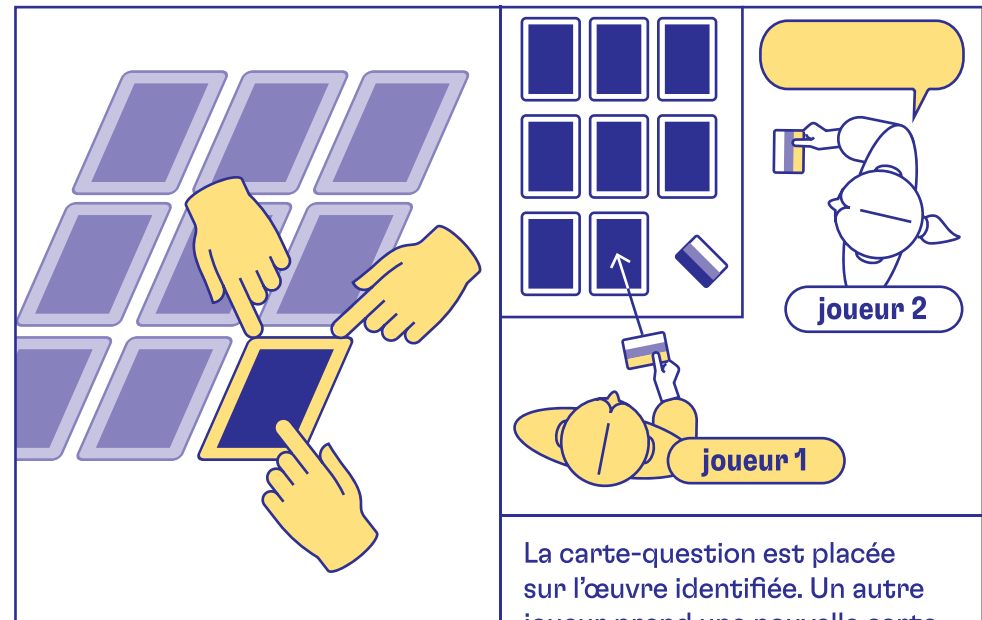
Niveau 3 : **PLUS DIFFICILE**

Niveau 3

Les joueurs décident du niveau auquel ils jouent.

joueur 1

Un premier joueur lit à voix haute la phrase, du niveau choisi, de la première carte-question de la pile.



Tous les joueurs observent les cartes-images et choisissent collectivement celle qui correspond à l'affirmation.

La carte-question est placée sur l'œuvre identifiée. Un autre joueur prend une nouvelle carte-question, lit la phrase et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes-questions soient associées à une œuvre.

VÉRIFICATION

carte-image restante

C'EST GAGNÉ

carte-question mise de côté au début

Si les joueurs hésitent sur une carte-question, ils peuvent la remettre sous la pile et y revenir plus tard.

Lorsque toutes les cartes-questions du niveau choisi ont été associées à une œuvre, il reste une carte-image. On prend alors la carte-question mise de côté au début de la partie. Le numéro de la carte-question du niveau choisi doit être le même que celui de la carte-image restante. Sinon il faut réévaluer l'ensemble des associations...

mettre
en scène
les œuvres

EXPO CITOYENNE

Dans ce jeu de rôle, il s'agit pour vous d'être le/la Maire qui demande à ses conseillers municipaux, l'ensemble des participants, de l'aider à organiser une exposition dans le hall de la Mairie, pour le prochain 14 Juillet.

Vous allez répartir votre équipe municipale en 5 groupes et demander à chacun de sélectionner 2 œuvres parmi les 10 d'un seul pilier.

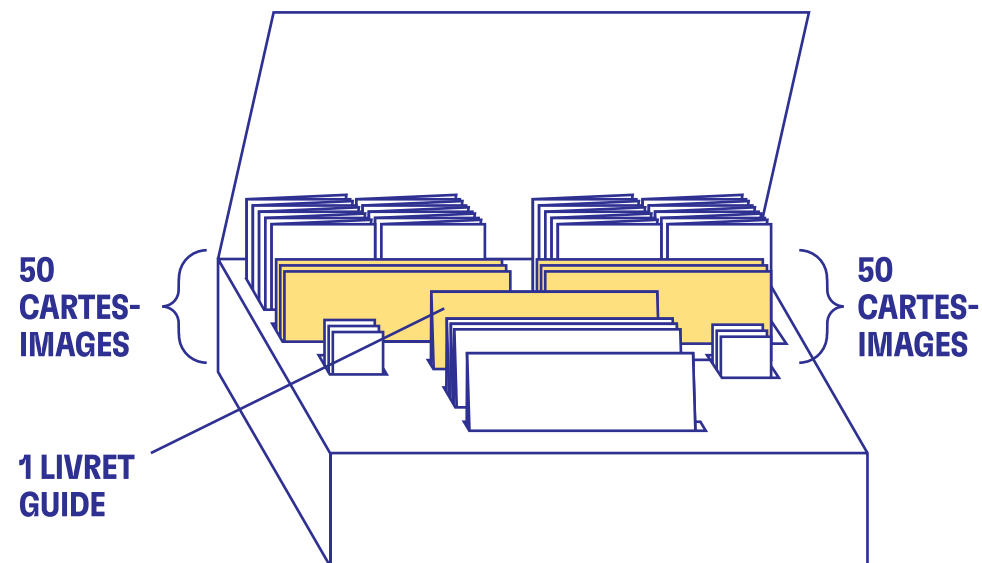
Il y a donc 5 équipes en tout : 1 équipe Liberté, 1 équipe Égalité, 1 équipe Fraternité, 1 équipe Protection de l'environnement et 1 équipe Actions citoyennes.



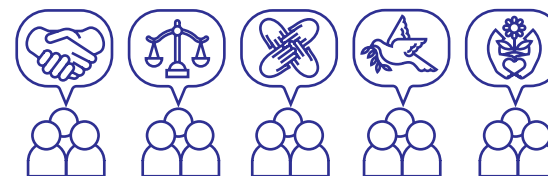
**DES RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES
SUR LES ŒUVRES, LES ARTISTES ET LES
PILIERS CITOYENS VOUS ATTENDENT
EN SUIVANT CE LIEN :**

[www.grandpalais.fr/pdf/
ressourcesmallettes.pdf](http://www.grandpalais.fr/pdf/ressourcesmallettes.pdf)

DANS LA MALLETTE:



JEU
DE
RÔLE

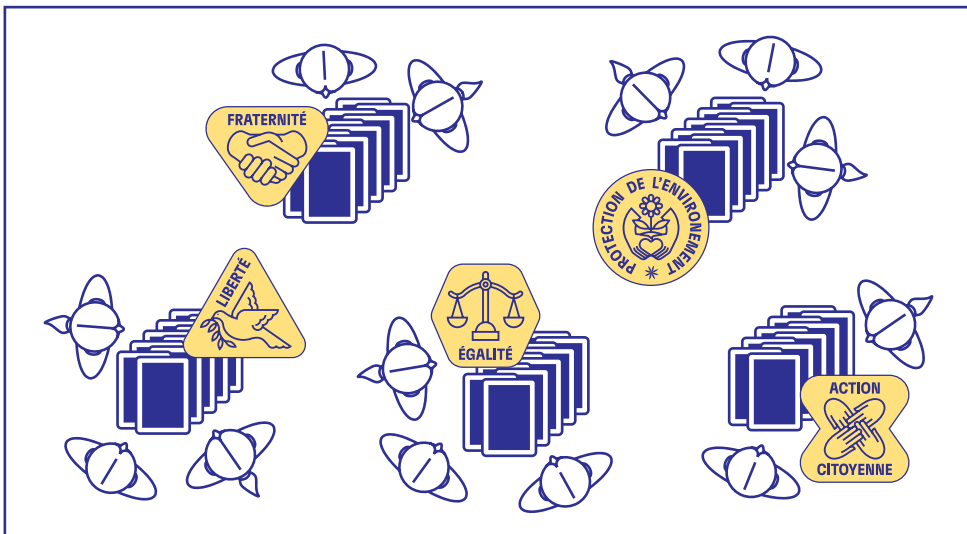


5 GROUPES
POUR 5
THÉMATIQUES



60
MIN.
MINIMUM

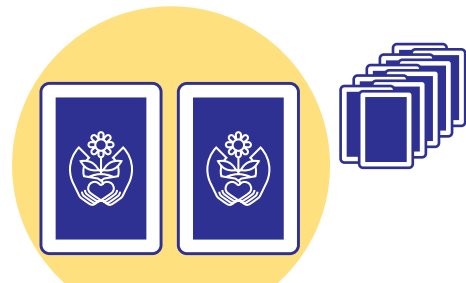
**VOUS TROUVEREZ DANS LA MALLETTE
2 JEUX DE 50 CARTES-IMAGES
ET 1 LIVRET POUR VOUS GUIDER**



5 sous-groupes vont se répartir les 10 œuvres de chaque catégorie, repérable à leur picto: Liberté, Égalité, Fraternité, Protection de l'environnement, Action citoyenne.

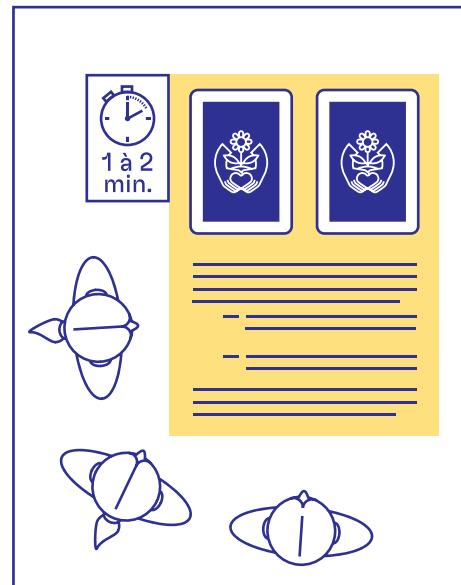


Le/La Maire les réunit pour leur demander d'organiser un vote afin de choisir les 5 œuvres qui seront exposées, pour célébrer la citoyenneté, lors du prochain 14 Juillet.

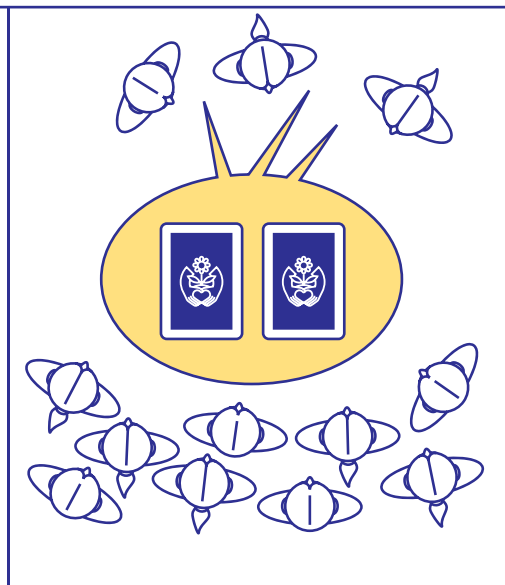


POUR EN SAVOIR PLUS SUR LES ŒUVRES SUIVEZ LE LIEN :
www.grandpalais.fr/pdf/ressourcesmallettes.pdf

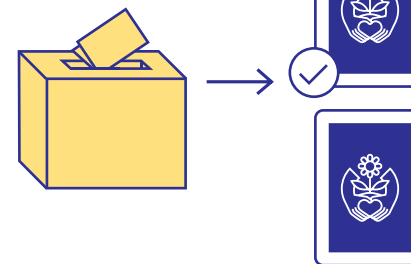
Un premier débat s'engage à l'intérieur de chaque sous-groupe autour des 10 œuvres, pour n'en retenir que 2 qu'il juge les plus emblématiques, les plus pertinentes,...



Chaque sous-groupe construit un argumentaire pour défendre les 2 œuvres retenues. Le discours doit durer au moins 1 min. et au maximum 2 min.



Sous la direction du ou de la Maire, le groupe entier se reforme pour entendre les présentations des 2 œuvres par catégorie.



Un vote est alors organisé au suffrage universel direct à 1 tour. L'œuvre qui obtient le plus de voix l'emporte.



L'exposition sera organisée avec les 5 œuvres plébiscitées. Symboliquement les 5 cartes images sont accrochées au tableau ou projetées à partir du dossier ressources.

AUX ARTS CITOYENS!

Dans cette activité les participants sont invités à regarder 2 œuvres choisies parmi les 50 cartes-images. Ici, il s'agit d'observer comment les artistes rendent visible leurs messages citoyens et que les participants s'en saisissent pour créer à leur tour.

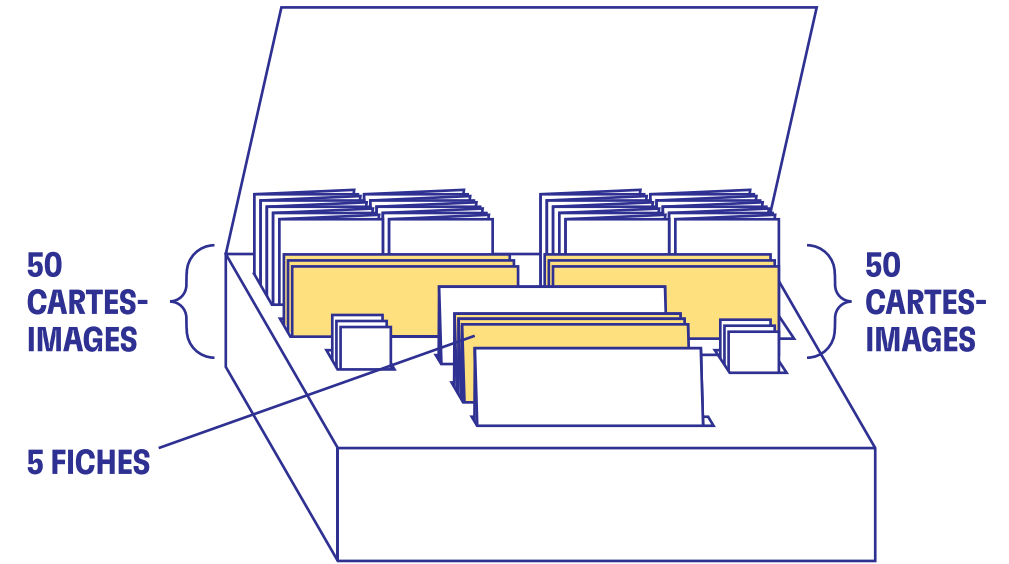
Il y a 5 fiches, une par pilier, ce qui vous permet de choisir le pilier sur lequel vous souhaitez faire travailler tous les participants ou de les laisser choisir.

Si plusieurs participants souhaitent travailler le même pilier citoyen il sera facile de photocopier la fiche correspondante qui est au format A4.



DES RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES SUR LES ŒUVRES ET LES ACTIVITÉS PLASTIQUES VOUS ATTENDENT EN SUIVANT CE LIEN :
www.grandpalais.fr/pdf/ressourcesmallettes.pdf

DANS LA MALLETTE:



* Les participants vont avoir besoin de trouver des matériaux , de faire des recherches sur le WEB ou dans leur environnement : cela va donc leur prendre un temps qu'il est difficile d'évaluer. Selon le cadre dans lequel vous vous trouvez, il est toujours possible de réduire ce temps en mettant à la disposition des participants des matériaux et des outils numériques.

1 ACTIVITÉ DE CRÉATION PLASTIQUE



EN GROUPE ENTIER, EN PETITS GROUPES OU INDIVIDUELLEMENT

60 MIN. MINIMUM *

REMERCIEMENTS

MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI
MERCI

Je tiens à remercier Chris Dercon, Président de la Réunion des musées nationaux – Grand Palais, Emmanuel Marcovitch, Directeur général délégué, Monsieur Vincent Poussou, Directeur des Publics et du Numérique et Madame Cléa Richon, Directrice adjointe en charge de la médiation à la Rmn – Grand Palais, pour leur confiance et leur soutien.

Une mention spéciale à Madame Sophie Radix, responsable de la cellule médiation – éducation.

Cette mallette citoyenne n'aurait pu voir le jour sans le concours de l'équipe des chargées de projets de la cellule médiation éducation, que je remercie chaleureusement:

- Angélique Lopez, Vanessa Vancutsem, Corinne Paltani, Pascale Filoche, Isabelle Majorel qui ont bien voulu imaginer des jeux, les maquetter, y jouer et... recommencer, dans la bonne humeur et le partage d'expériences.
 - Isabelle Majorel encore et toujours à la manœuvre sur les textes accompagnants les images et les 1000 relectures avec l'aide de Kenza...
 - Kenza Khelfi assistante stagiaire, pour le plus grand bonheur de la cellule médiation éducation, c'est vaillamment attelée à la recherche des œuvres des artistes et des droits. Elle a également contribué à la relecture de l'ensemble des textes ainsi qu'aux tests dans les classes: qu'elle soit ici félicitée.
- Un grand merci également à Mathilde Delanne, chargée de projets culturels qui nous a rejoint cette année et fait profiter la MALLETE CITOYENNETÉ DANS L'ART de son expertise artistique et plastique.
- Elle a également contribué à faire tester la mallette en classe de philo!

Cette mallette doit beaucoup à Philippe Gournay, Responsable de fabrication au service des Éditions de la Rmn-Grand Palais et à Marine Stephan, alternante à ses côtés.

J'ai la chance de partager l'aventure des mallettes avec Lysiane Bollenbach et Clément Vuillier qui mettent leur savoir faire, leur sensibilité et leur créativité au service des mallettes depuis 2016!

Je vous souhaite autant de plaisir à utiliser la MALLETE CITOYENNETÉ DANS L'ART que nous avons eu à la créer pour vous.

Christine Perney

Responsable du projet HISTOIRES D'ART À L'ÉCOLE
Chargée de Projets Culturels
Cellule médiation – éducation
Réunion des musées nationaux – Grand Palais

LES AUTRES ACTIVITÉS DU GRAND PALAIS

Animateurs, enseignants ou parents, vous trouverez des propositions d'activités créatives et pédagogiques en lien avec les expositions du Grand Palais à l'adresse suivante :



grandpalais.fr/fr/tutoriels-dactivites-pedagogiques

Ces activités pédagogiques vous sont offertes et peuvent être réalisées, avec ou sans adaptation, au bénéfice des groupes scolaires, du champ social ou des personnes souffrant d'un handicap. Les documents d'accompagnement peuvent être téléchargés et imprimés pour préparer, compléter ou réinvestir la découverte de l'exposition. N'hésitez pas à nous envoyer des photos des réalisations que nous partagerons en ligne!

Pour cela écrivez-nous à : histoiresdart.ecole@rmngp.fr

Retrouvez aussi l'ensemble de notre programmation :



<https://www.grandpalais.fr/fr/visiter>



grandpalais.fr/fr/article/les-ateliers-pour-les-enfants

Nous vous proposons, au Grand Palais, des conférences d'Histoire de l'art adaptées aux enfants, intitulées « Un voyage en famille au pays de l'art ». Construite autour d'un récit, chaque conférence aborde un thème différent. Moment privilégié d'échange et de plaisir, ces rencontres se vivent en famille. Plus d'informations sur : histoires-dart.grandpalais.fr

POUR DÉCOUVRIR

DE NOUVELLES ŒUVRES

OU PRÉPARER UNE VISITE



art.rmngp.fr
une base de données
d'œuvres à parcourir.



panoramadelart.com
des œuvres analysées
et contextualisées.



histoire-image.org
des repères sur l'histoire de l'art.



grandpalais.fr/fr/livrets-facile-lire-et-comprendre
pour une approche simplifiée des
expositions récentes du Grand Palais.



grandpalais.fr/fr/article/tous-nos-dossiers-pedagogiques
Des dossiers pédagogiques sur la
plupart des expositions en cours
et passées.



grandpalais.fr/fr/les-applications-mobiles
nos e-albums, conférences,
vidéos, entretiens, films,
applications, audioguides ...



education.francetv.fr/matiere/arts
des cours gratuits en ligne pour
apprendre, réviser et développer
sa culture générale.

POUR NOUS

CONTACTER

Cette mallette est proposée par la Réunion des Musées Nationaux – Grand Palais. Vous pouvez nous aider à améliorer son contenu. Pour cela, n'hésitez pas à nous adresser vos remarques ou suggestions par mail à :



histoiresdart.ecole@rmngp.fr



Vous pouvez aussi nous envoyer à la même adresse des photos des réalisations des participants que nous partagerons en ligne.

CRÉDITS

Graphisme et illustration :
Lysiane Bollenbach & Clément Vuillier
Tirage : 1000 exemplaires
Imprimeurs : DEJA LINK
Cartonnier : Gil PLV



Soutenu par



**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Cette mallette a été éditée avec le soutien du Ministère de la Culture.



Malgré toutes nos tentatives pour contacter le ou les ayants droits des artistes suivant : Shepard Fairey, Combo, Aida Muluneh, Harry Style, l'association Best Buddies, Françoise Gilot, Pascal Plisson, Beyoncé, nous n'avons pu obtenir de retour de leur part. Nous restons à leur disposition s'ils le souhaitent.