

# Les outils pédagogiques

Les couleurs

Les matières

Les fruits

Les animaux

Le portrait

Le paysage

Les saisons

La mer

Gestes et attitudes corporelles

La sculpture

Le costume

Une histoire à vivre : Lulu et les bébés volants

Les têtes couronnées

Au temps des chevaliers

Autres thématiques avec livrets-jeux

L'artiste au travail : outils et techniques

Jeux

Outils numériques



## Les couleurs

Repérer les couleurs primaires, comprendre les mélanges de couleurs, découvrir la fabrication des couleurs, ressentir ce qu'est une couleur chaude ou froide, découvrir les nuances de la palette, repérer un camaïeu, s'interroger sur les monochromes !

Pigments, cartes aimantées, toupies, détails à retrouver, puzzle géant, nuancier.



# Les matières

Un peintre, grâce à son habileté, représente la diversité des matières (tissus, boutons, plumes, dentelles, rubans, métaux, fleurs, fruits, pelages) et des textures (mat, brillant, transparent, opaque).

## Les boîtes de manipulation

La découverte sensorielle de six objets cachés dans des boîtes forment autant d'indices pour découvrir un tableau.

### 4 boîtes sur la peinture classique

- un tableau sur les fruits
- un tableau sur les fleurs
- un tableau de chasse (animaux)
- un tableau sur les tissus (portrait)



### 4 boîtes sur la peinture bretonne

La Bretagne est une terre d'inspiration pour les artistes. Ils ont souvent représenté des scènes de la vie quotidienne d'autrefois : vieux métiers, jours de fêtes et costumes traditionnels.

- Un tableau sur un pardon
- Un tableau sur un retour de pardon par la mer
- Un tableau sur un marché
- Un tableau sur une noce



# Les fruits

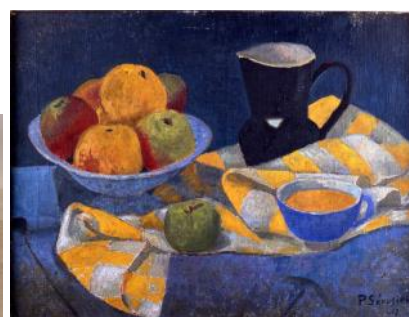
Citrons, framboises, raisins sont présents dans les natures mortes. En coupe, en grappe ou sur un étal, les fruits sont toujours de saison au musée !

## 1 panier



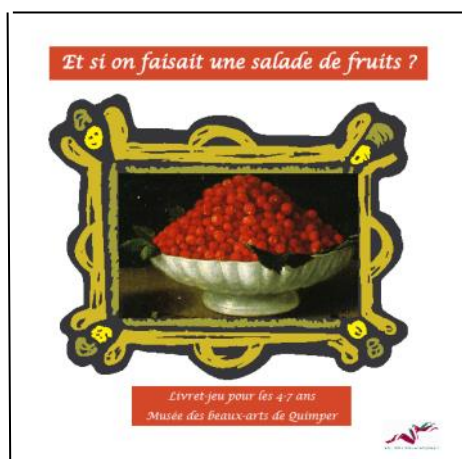
Fruits artificiels pour toucher, comparer, nommer

## 3 puzzles



12 morceaux chacun, posés sur un socle pour reconstituer l'oeuvre en observant le modèle original.

## Un livret-jeu



1 reproduction grandeur nature en papier mâché à toucher à l'aveugle pour comprendre la composition du tableau.

# Les animaux

A la recherche des animaux dans les tableaux de la collection permanente ! Comment le peintre représente-t-il plumes, écailles ou pelage ?



Jeu « qui suis-je ? » cf p.15

## 2 histoires « jeux de piste » et des cartes

A partir de la lecture du livre illustré *L'arche de Noé* ou du conte *Le chien qui voulait voyager* - histoires imaginées et non éditées-, et muni de cartes A5 représentant les animaux cités dans ces histoires, il faut partir à la recherche des tableaux du musée pour retrouver les animaux évoqués.



## 1 puzzle

12 morceaux

« Paysage de neige » dont *Le chien qui voulait voyager* est le point de départ



1 planche A4 de 17 autocollants

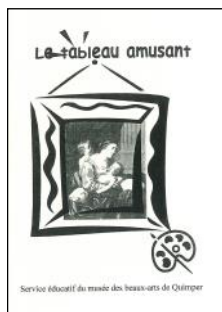


Planche tactile d'après *l'Oie* de Paul Gauguin

# Le portrait

Qu'est-ce qu'un portrait ? Quelle est sa fonction ? Quelle est la position du modèle ? Est-il ressemblant ? En pied ou uniquement la tête ? Avec des accessoires ? Un décor ?

## 2 livrets-jeux



version maternelle  
8 pages



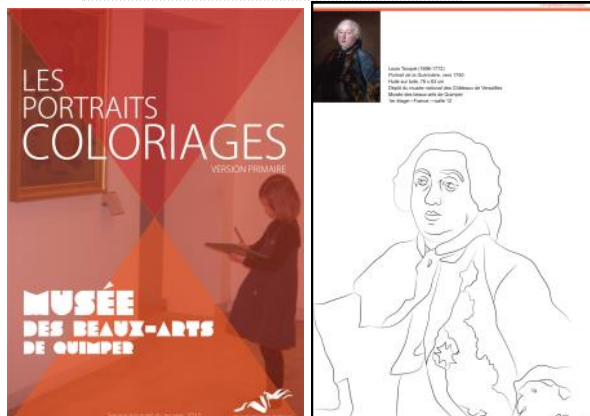
version primaire,  
12 pages

## Un puzzle



Autoportrait d'Emile Bernard  
12 pièces

## Des coloriages : 22 portraits / 2 versions



## Une boîte matière cf p.3

## Un cahier spiralé : les portraits chinois



7 portraits d'homme, 7 portraits de femme de toutes époques et provenance. Amuse-toi à mélanger front, yeux/nez, bouches et encolure pour créer tes propres personnages !

## Suggestions d'ateliers d'arts plastiques



Un cahier avec des idées détaillées et en images pour faire des ateliers d'arts plastiques en classe à partir des portraits de la collection. 9 propositions aussi bien pour les maternelles que les primaires.

# Le paysage

Les élèves s'initient au genre du paysage : le point de vue, la perspective, la lumière, la touche, la matière, les effets recherchés par le peintre en atelier, puis en plein air.

## 4 plans découpés



Comprendre l'articulation des plans dans la composition d'un paysage.

## Des transparents



Remettre dans l'ordre les arbres pour démontrer que la taille des éléments, du plus grand au plus petit, crée la perspective.



Planche tactile en relief pour découvrir les empâtements de la *Tempête* de Gudin ci à côté



# Les saisons

En regardant les paysages et leurs mutations au fil de l'année, les enfants découvrent les quatre saisons au musée.

## 4 panneaux A3 : les couleurs des saisons

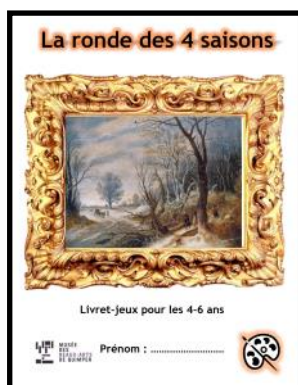


## Un puzzle



*Paysage de neige*, 12 morceaux

## 2 livrets-jeux



Les 4 saisons :  
version maternelle



Les 4 saisons :  
version primaire



# La mer

La mer est changeante. Les enfants découvrent les couleurs que prend l'eau en fonction du temps, le mouvement des vagues, le flux et reflux liés à la marée.

## 4 cartes pour qualifier l'état de la mer



## 11 formes transparentes



Développer l'imaginaire autour du tableau abstrait de Geneviève Asse

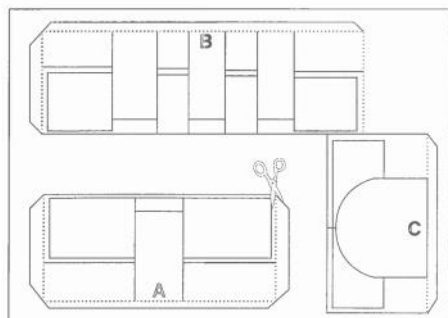
## 1 maquette à construire du décor de Lemordant avec 6 plans à découper puis à plier et coller avant d'ajouter 23 autocollants

Pour monter ta maquette

Il s'agit d'une réduction, à l'échelle 1/50 environ de la salle à manger de l'Hotel de l'Éclat décoré par Jean-Julien Lemordant.

Il te faut :

- Une paire de ciseaux
- Une planche (ou un morceau de carton épais) (15 cm x 51 cm minimum)
- Une colle qui sèche vite.



# Gestes et attitudes corporelles

Observant tableaux et sculptures, les participants miment la position et les mouvements du corps. Certains gestes aident à comprendre l'histoire racontée par l'artiste.

## Des mannequins articulables

Pour reproduire la position des personnages dans une scène et comprendre leurs relations, pour s'interroger sur les proportions du corps.



## Des silhouettes en négatif et des énigmes

Les visiteurs disposent de silhouettes de personnages issus des tableaux qui, par quelques énigmes, les invitent à les retrouver. Ces silhouettes sont en négatif, c'est-à-dire en blanc sur fond noir comme des fantômes.

Exemple :

« Je suis le marié.

J'entraîne mon épouse et tous mes invités dans une gavotte.

Je suis dans une cour de ferme qui ressemble à un décor de théâtre.

Le tableau auquel j'appartiens est une commande de Napoléon III voulant montrer à Paris combien les provinces françaises sont idéales. »



# La sculpture

Plâtres, bronzes ou marbres ? Des œuvres à observer (et parfois à toucher) sous tous les angles !



Une boîte tactile pour découvrir les matériaux du sculpteur : béton, granite, bronze, plâtre...

Une boîte outils et technique cf p.14

## La roue du hasard de Cupidon

Une flèche s'arrête sur un détail photo de l'œuvre placé dans les cœurs, à retrouver sur l'original.



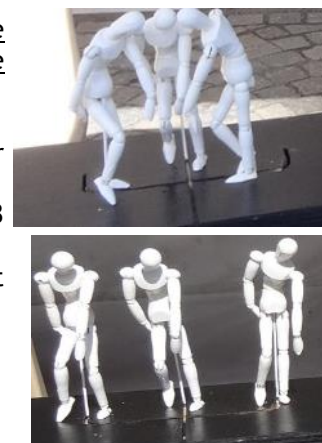
Une reproduction à toucher en résine de *La Timide* de Quillivc



Une statue en étoffes, cheveux et céramique pour comprendre comment était le costume bigouden en 1907, d'après la statue de Quillivc en bronze.



Un système de coulissage de mannequins articulés pour comprendre que les 3 personnages de Rodin sont bien identiques.



# Le costume

Observation des costumes dans les tableaux hollandais, italiens et français et bretons : matières, formes et époques apparaissent en filigrane du circuit.

## Cartes à toucher

Pour sentir les matières et tissus des costumes reproduits par les peintres.



## Des livrets-jeux



sur le costume breton



sur le costume hollandais et français

## Un livret de silhouettes



Découper et assembler des silhouettes caractéristiques de chaque époque

## Des silhouettes plastifiées

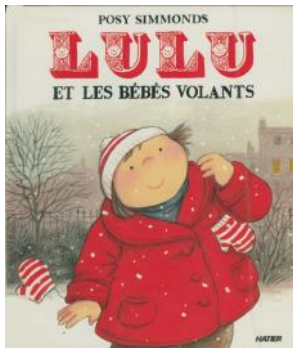
Retrouver le personnage dans les tableaux bretons, classer les figures par âge, sexe, costume de fête ou de travail.



## Une histoire à vivre : Lulu et les bébés volants

Lulu est une fillette que son papa oblige à aller au musée. Alors qu'elle boude, des anges surviennent pour lui montrer des tableaux. Lulu s'amuse finalement énormément !

Les outils pédagogiques



### Une bande-dessinée

Après la lecture, les participants revivent les aventures de la fillette au musée et retrouvent les sensations et le plaisir ressenti par Lulu face aux tableaux.

## Les couronnes (dieux, rois et héros)

L'Histoire et la mythologie sont abordées par le biais des rois et reines et de leurs attributs.

### Un trésor de couronnes

Un coffre renferme des couronnes de fleurs, de lauriers, d'or et autres diadèmes que les enfants revêtent au fur et à mesure du parcours.



## Au temps des chevaliers

Plusieurs tableaux du 19e siècle évoquent le Moyen Age. *Le Combat des Trente* de Penguilly-L'Haridon met en scène un combat de chevaliers en armure, identifiables à leurs blasons.

### Un coffre de chevalier « armes, armures, blasons »

Un coffre renferme casques, boucliers et cottes de mailles. Il est possible de se costumer face au tableau.

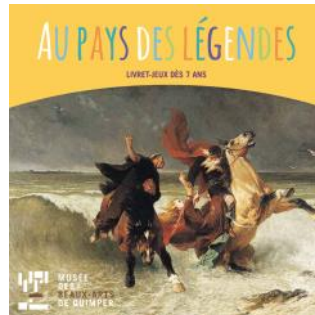


## Autres thématiques avec livrets-jeux

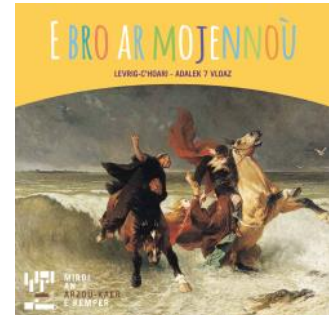
Ces livrets de 12 pages sont distribués aux participants. Ils favorisent l'observation des œuvres. Ils sont remplis partiellement lors de la visite et constituent un souvenir. Voir également ceux cités au cours du document.




Découverte du musée



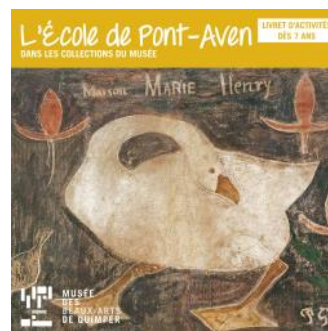
Les légendes bretonnes



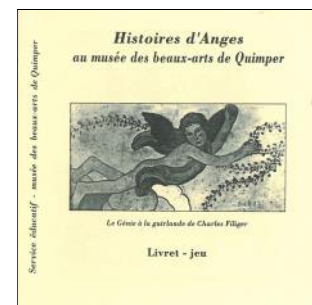
Au pays des légendes—  
version bretonne 



Max Jacob, peintre et poète



L'École de Pont-Aven



Les anges



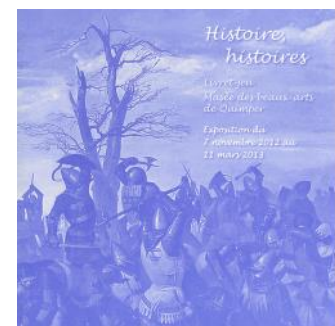
Les fleurs



Les Rois-mages



Les enfants



Histoire, histoires

# L'artiste au travail

Comment est fabriqué un tableau ? Quelle est la technique utilisée ? Quelle différence y a-t-il entre peinture, dessin, sculpture et gravure ? Quelles sont les différentes étapes de la création, de l'idée à sa réalisation finale, en passant par les études, les esquisses et autres ébauches ?

## Boîte outils et techniques : la peinture à l'huile

Cette boîte renferme des panneaux qui permettent d'étudier toutes les phases de la réalisation d'un détail d'une peinture du musée : panneaux sur le châssis, la toile, la sous-couche, les pigments, les liants, les rehauts, le vernis.



## Boîte outils et techniques : la sculpture

Pour tout comprendre de la taille directe et indirecte, du modelage et de la fonte à l'aide de la manipulation de quelques outils et de nombreuses cartes reproduisant outils, matériaux et étapes de réalisation.



## Boîte outils et techniques : la gravure

Pour tout apprendre sur les procédés de la linogravure, la xylogravure, la zincographie ou la lithographie, la boîte contient les outils principaux du graveur : gouge, pointe, plaques vierges de bois, métal et linoleum, pierre lithographique, encre, papiers, etc. Une petite presse permet d'effectuer une démonstration. Enfin, un ensemble de panneaux explicatifs accompagnent la boîte.



## Boîte outils et techniques : le dessin

Cette boîte renferme des panneaux sur les techniques de la sanguine, la pierre noire, la craie blanche, le pastel, l'aquarelle, etc. La boîte est complétée par des outils : crayons aquarellables, pastels gras et sec, sanguine, fusain, estompeurs, etc. Un livret accompagne la boîte.



# Jeux

Ces jeux basés sur les collections du musée sont mis à disposition sur demande lors d'une visite libre.



## Devinettes « les animaux »

10 cartes format carte postale et un carnet de l'adulte : contient des devinettes courtes, l'image de l'animal à trouver et la reproduction de l'œuvre dont est extrait l'animal.

L'adulte se place dans la salle, lit à haute voix la devinette sans regarder l'œuvre. Les enfants doivent trouver l'animal décrit. Option : montrer les 10 cartes pour trouver d'abord la carte décrite puis l'œuvre originale.

Exemple :

« Dans la savane, on dit que je suis le roi.  
Quand je rugis, les gazelles s'enfuient ».



Theodor van Thulden (1606-1669)  
Le Roi d'Espagne accordant la paix aux sept Provinces-Unies des Pays-Bas, vers 1650  
Huile sur toile, 1,22 x 136 m  
1er étage—peinture des écoles du Nord—salle 5



Dans la savane, on dit que je suis le roi.  
Quand je rugis, les gazelles s'enfuient.  
Qui suis-je ?

Frans Francken II (1581-1642)  
La Visite de la reine de Saba, 1606-1617  
1er étage—peinture flamande—salle 4

Je suis une reine dont le royaume était situé dans le Yémen actuel.  
Mes suivantes tiennent ma robe et les présents que j'ai apportés.  
Je suis venue à Jérusalem poser au roi Salomon toutes les énigmes que je connais pour éprouver sa sagesse.



## Devinettes « les silhouettes »

30 cartes A4 et un carnet de l'adulte : contient des devinettes courtes, l'image du personnage à trouver et la reproduction de l'œuvre dont est extrait la silhouette.

L'adulte se place dans la salle, lit à haute voix la devinette sans regarder l'œuvre. Les enfants doivent trouver le personnage décrit.





## Jeux—suite

Ces jeux basés sur les collections du musée sont mis à disposition sur demande lors d'une visite libre.



Un jeu de plateau type « Qui est-ce ? » pour identifier 28 portraits de la collection de toutes époques.



Se joue à plusieurs. Tu as à disposition des cartes de niveau 6/8 ans, 9/12 ans, ou à partir de 12 ans. Pioches-en une et lis dans ta tête l'expression portant sur le visage. Prends un crayon et dessine sur le visage transparent à ta disposition ce que tu as lu. Le gagnant est celui qui devine le plus vite l'expression ! Puis, efface ton dessin avec le chiffon et recommence.  
Secrets d'ateliers



Un jeu de cartes pour faire deviner les expressions littéraires liées au portraits avec 36 propositions classés par âge : 6/8 ans, 9/12 ans et au-delà.

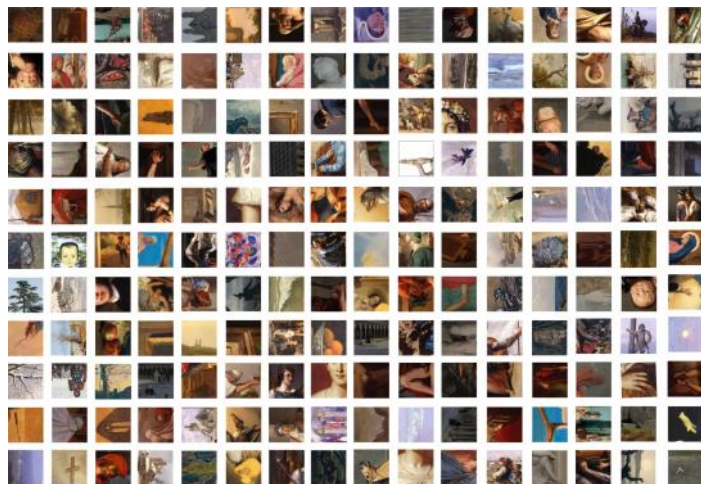
## Jeux—suite

Ces jeux basés sur les collections du musée sont mis à disposition sur demande lors d'une visite libre.



### Le tap'art - dès la PS

1 jeu de 100 cartes inventé par le Quartier, la maison du patrimoine et le musée avec 6 règles du jeu. Pour découvrir l'art à Quimper sous forme de bataille, uno, memory, tabou, mime et petites histoires farfelues.



### Le lynx - dès la PS

1 plateau, 176 mini-cards et les reproductions des œuvres concernées. Ouvrez l'œil ! On tire 3 cartes au sort et c'est celui qui les pose sur le plateau le plus vite possible qui gagne !

→ Existe en 2 versions :

\*la peinture française du 19<sup>e</sup> siècle

\*10 ans d'acquisitions et restaurations



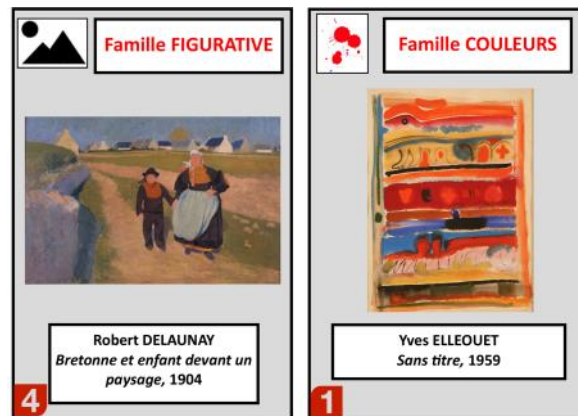
### Kaleidos

connaître l'orthographe

1 papier vierge et 1 crayon à la main, on choisit au top départ une lettre de l'alphabet. Les enfants ont une minute pour écrire le plus de mots possibles reconnus sur l'œuvre qui commencent par cette lettre !

# Jeux—suite

Ces jeux basés sur les collections du musée sont mis à disposition sur demande lors d'une visite libre.



## Le jeu des 7 familles « L'art du 20e siècle »

1 jeu simplifié de 28 cartes adapté aux collections modernes du musée avec les familles « Géométrique », « Figurative », « Noir et blanc », « Couleurs », « Mouvement », « Collage » et « Mer ».

## Outils numériques

Le règlement intérieur du musée, des commentaires d'œuvres...

### Téo, petit guide du savoir-vivre au musée

Pour préparer une sortie au musée, les élèves des classes ULIS des collèges Saint-Yves de Quimper et Saint-Gabriel de Pont-l'Abbé vous proposent une vidéo expliquant les règles du musée.

Janvier 2014—5 min- vidéo sous-titrée

<https://www.youtube.com/watch?v=U2KTvrNRfyU>




Ne pas abîmer le matériel pédagogique !

### Commentaires audio et vidéos sur la peinture en Bretagne

#### Commentaires sonores en anglais sur la collection permanente

Des commentaires sonores des conservateurs et de la médiatrice du musée sont téléchargeables sur le site web du musée [www.mbaq.fr](http://www.mbaq.fr) ou sur téléphone mobile dans la collection permanente via Qr codes à flasher ou peuvent faire l'objet d'un prêt de tablettes numérique.

De même, les élèves de 1<sup>ère</sup> du lycée Le Likes de Quimper ont réalisé des commentaires sonores en anglais sur l'ensemble de la collection ainsi que des cartels en allemand. 



# Outils numériques—suite

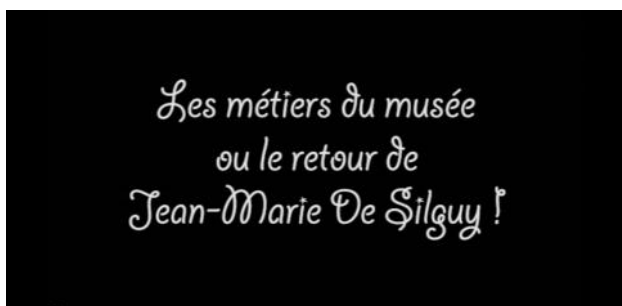
## Les métiers et coulisses du musée

### Les métiers « visibles » du musée ou le retour de Jean-Marie de Silguy

Pour préparer une sortie au musée, les adultes des ESAT de Cornouaille de Concarneau et du Pays bigouden de Plonéour-Lanvern ainsi que l'accueil de jour « Le Penty » des ateliers fouesnantais vous proposent une vidéo sur les métiers d'agent d'accueil, de surveillance, de boutique et de guide-conférencier. Ils ont imaginé le retour à la vie du donateur fondateur du musée. Sortant de son tableau 150 ans plus tard, de Silguy part à la rencontre des employés qui racontent chacun leurs tâches.

Novembre 2015—4 min - vidéo sous-titrée

<https://youtu.be/x2Tm7CwwGRU>



### « Chacun cherche son chat » ou les métiers « invisibles du musée »

Pour préparer une sortie au musée, les élèves de la classe ULIS du collège Saint-Yves de Quimper et les adultes de l'ESAT du Pays bigouden de Plonéour-Lanvern vous proposent une vidéo sur les métiers de restaurateur de cadre/encadreur, conservateur, médiatrice culturelle, documentaliste, récoleuse et responsable technique. Ils ont imaginé qu'un chat se faufile à l'intérieur du musée dans des endroits non accessibles au visiteur. Elèves et adultes partent à la recherche de l'animal facétieux et découvrent ainsi les employés du musée ainsi que des lieux « secrets » du musée : la bibliothèque de la conservation, la réserve arts graphiques, le bureau du directeur, la cuisine, etc.

Novembre 2015—15 min - vidéo sous-titrée

[https://youtu.be/N\\_4QkF0OQHc](https://youtu.be/N_4QkF0OQHc)



Les métiers d'encadreur et de restaurateur de cadre sont différents : l'encadreur fait des cadres neufs et le restaurateur répare des anciens cadres qui ont vécu.



### « La réserve peinture en compagnie de la conservatrice »

Pour préparer une sortie au musée, les élèves du dispositif-relais du collège Saint-Yves de Quimper vous proposent une vidéo documentaire sur le métier de conservateur et la présentation des réserves peintures.

Octobre 2015—6 min 30- vidéo sous-titrée

<http://bit.ly/2eJV26o>



Première rencontre avec Sophie Kervran, conservatrice au musée.