



PANORAMA **XXL**

# DOSSIER PÉDAGOGIQUE DES ATELIERS

---

## « LA CATHÉDRALE DE MONET »

Médiation culturelle et scientifique



[www.panoramaxxl.com](http://www.panoramaxxl.com)



métropole  
ROUENNORMANDIE



RÉGION  
NORMANDIE



Matmut

PANORAMA XXL  
Quai de Boisguilbert  
76000 ROUEN

**Ce livret présente le contenu  
des ateliers proposés par  
le Panorama XXL pour  
« La Cathédrale de Monet,  
l'espoir de la modernité ».**

Pour chaque atelier, vous y trouverez le résumé  
de l'atelier ainsi que les connaissances qui y sont  
mobilisées.

**Atelier spécifique pour chaque cycle :**

- Mini-explorateur – À l'école des peintres - Cycle 1 (3-6 ans)
- Toiles en série – Cycles 2 à 4 (7-14 ans)
- La science des couleurs – Cycles 2 à 4 (7-14 ans)
- Sur tous les tableaux – Cycle 3 jusqu'au lycée (9-18 ans)
- On n'arrête pas le progrès ! – Cycle 3 jusqu'au lycée (9-18 ans)

**Atelier COP21 « L'art et la nature »  
adapté à tous les niveaux, à partir de 7 ans.**



# INFORMATIONS PRATIQUES

## HORAIRES

Le Panorama XXL vous accueille  
du mardi au dimanche de:  
10h - 18h du 1<sup>er</sup>/09 au 30/04  
10h - 19h du 2/05 au 31/08

L'établissement est fermé le lundi,  
le 25 décembre, 1<sup>er</sup> janvier et 1<sup>er</sup> mai.  
L'accueil des groupes peut se faire dès 9h30.

## RESTAURATION

De nombreux restaurants peuvent accueillir  
les groupes sur les quais rive droite, à proximité  
du Panorama XXL, et dans le centre-ville  
historique.

Si vous souhaitez plus d'informations, vous  
pouvez contacter l'Office du Tourisme de  
Rouen au 02 32 08 32 40.

Le Panorama XXL ne propose pas d'aire de  
pique-nique pour les groupes. L'esplanade  
Pasteur, située à quelques minutes à pied du  
Panorama XXL, permet de pique-niquer sur un  
grand espace vert.

## BOUTIQUE

À l'issue de votre visite du Panorama XXL,  
profitez-en pour venir flâner dans notre  
boutique. Vous y trouverez de quoi ramener  
quelques souvenirs de votre visite (catalogues,  
CD, cartes postales, ouvrages pour enfants,  
adolescents et adultes, jeux etc.).

## CONTACTS

### Adresse postale

Panorama XXL  
108, Allée François-Mitterrand - CS 50 589  
76006 ROUEN CEDEX

Pour toute demande d'informations par mail :  
**informations@panoramaxxl.com**

Pour toute demande de réservations sur les  
activités: **reservation@panoramaxxl.com**  
Site Internet: **www.panoramaxxl.com**  
Réservations: **02 35 52 95 25**

## ACCÈS

Quai de Boisguilbert - 76000 ROUEN  
L'entrée au Panorama XXL se fait sur les quais  
côté Seine (bâtiment h2o).

### En train:

Gare SNCF Rouen rive droite  
(1h10 depuis Paris-Saint-Lazare).

### En bus:

T1, T2, T3: arrêt TEOR Pasteur-Panorama  
T4: arrêt Belges

### En voiture:

Accès par les quais, parking des marégraphes  
gratuit pendant 3 heures (sur présentation du  
ticket à l'accueil du Panorama XXL).

### En car:

Parking des marégraphes au pied du  
Panorama XXL gratuit pendant 3h  
(sur présentation du ticket de parking  
à l'accueil du Panorama XXL).  
Parking pour cars de tourisme gratuit  
Quai Émile-Duchemin.

# MINI-EXPLORATEUR « À L'ÉCOLE DES PEINTRES »

VISITE GUIDÉE DÉCOUVERTE (Cycle 1)

**« Viens visiter le Panorama XXL en compagnie d'un médiateur. Il va te révéler les secrets pour devenir un peintre en herbe. Tu vas découvrir les outils des peintres, les techniques utilisées au temps des Impressionnistes et comment créer de jolies couleurs. Après avoir inspecté les détails de l'immense toile, tu pourras réaliser une fresque éphémère à l'aide de bouchons colorés. »**

## SÉQUENCE 1 : PRÉSENTATION DU MATÉRIEL

Sous la forme d'une histoire contée, l'animateur enfle une blouse de peintre et prépare son matériel. Il invite les enfants à faire de même de manière mimée. Les peintres en herbe sont prêts ! L'animateur décrit au fur et à mesure les outils face à lui sous la forme d'un jeu de question-réponse « Qu'est-ce que c'est ? / A quoi ça sert ? » avec les enfants.



## SÉQUENCE 2 : LE STYLE IMPRESSIONNISTE

Le médiateur questionne ensuite les enfants sur les tableaux présents dans l'exposition : « Quel tableau est le plus lumineux ? Le plus coloré ? Le médiateur oriente les enfants sur le tableau impressionniste qui ont servi d'inspiration pour l'immense fresque à venir.

## SÉQUENCE 3 : DES COULEURS ET DES ÉMOTIONS

Dans une salle où se trouve d'autres tableaux, le médiateur fait réagir les enfants sur les sensations ressenties selon les couleurs utilisées par le peintre : Plutôt chaud ? Plutôt froid ? Plutôt triste ? Plutôt joyeux ?

## SÉQUENCE 4 : MÉLANGE DE COULEURS

Des tapis de couleurs différentes sont disposés au sol. Le médiateur annonce les 2 couleurs qu'il va mélanger à la gouache et chaque enfant désigne le résultat de ce mélange en se plaçant sur le tapis de couleur de son choix. A la fin du jeu, chacun peut regarder les réponses des autres en un coup d'œil !

## SÉQUENCE 5 : CRÉATION D'UNE ŒUVRE ÉPHÉMÈRE

Après avoir fait le tour du panorama en observant certains détails de la toile, les enfants réalisent une œuvre collective éphémère en plaçant des bouchons colorés sur une toile placée au sol afin d'obtenir une fresque impressionniste.



*Nota Bene : l'ordre de ces séquences peut subir des modifications dans le cas où deux mini-explorateurs sont réservés sur le même créneau horaire.*

# TOILES EN SÉRIE

**ATELIER DE PRODUCTION ARTISTIQUE** (Cycles 2 à 4)

**Avec les Cathédrales, les Meules, les Peupliers ou encore les Nymphéas, Claude Monet est sans conteste le peintre des séries. Durant cet atelier de création artistique les élèves réaliseront leur propre série picturale. Chacun créera sa version des nymphéas tout en se familiarisant avec le vocabulaire et les techniques de la peinture impressionniste.**

## **POUR PEINDRE À LA MANIÈRE DES IMPRESSIONNISTES IL FAUT :**

Un motif qui sera ici celui que Claude Monet a représenté sur près de 300 toiles ; les nymphéas. Les élèves devront livrer leur version de ce paysage cher au peintre. Pour réaliser leurs œuvres les élèves seront guidés étape par étape par le médiateur. Ils bénéficieront ainsi de ses précieux conseils et de ses démonstrations pour mener leur travail à bien. Une fois toutes les productions réalisées ils pourront admirer et repartir avec la série dont ils sont les auteurs.

Adopter le bon geste et expérimenter le travail par touches visibles. Accompagnés par le mé-

diateur les élèves apprendront comment tenir leur pinceau pour réaliser les touches caractéristiques des tableaux impressionnistes.

Utiliser des couleurs claires et ne faire que très peu de mélanges. Munis de leurs palettes les élèves apprendront quelles sont les couleurs préférées des impressionnistes mais aussi comment obtenir des nuances d'une même couleur. Leurs bassins aux nymphéas formeront ainsi de jolis camaïeux de bleu.

Connaître le vocabulaire des peintres. A l'issue de cet atelier les notions de « touche », « nuance », « camaïeu », etc n'auront plus de secret pour personne.



# LA SCIENCE DES COULEURS

**ATELIER SCIENTIFIQUE** (Cycles 2 à 4)

**Quelles couleurs faut-il mélanger pour obtenir du blanc ? Combien Isaac Newton a-t-il observé de couleurs dans un arc en ciel ? Dans ce grand jeu d'équipe ponctué de questions, de défis et d'expériences scientifiques, les élèves tenteront de percer tous les secrets des couleurs qui nous entourent.**

L'atelier prend la forme d'un quizz en 8 questions/séquences, où chaque question est prétexte pour les élèves à pratiquer une expérience pour mieux comprendre la science des couleurs. La classe se divise en quatre équipes, qui devront travailler ensemble, pour mettre en place les expériences, les exécuter, en émettre les bonnes hypothèses, et en tirer les bonnes conclusions.

## **SÉQUENCE 1 : MÉLANGE DE PEINTURE**

Les élèves découvriront le principe de la synthèse soustractive en mélangeant les couleurs primaires pour obtenir les couleurs secondaires. Seront-ils capables de deviner la couleur secondaire avant de pratiquer le mélange ?

## **SÉQUENCE 2 : ARC-EN-CIEL**

Isaac Newton, un grand savant anglais du XVIII<sup>e</sup> siècle, a observé les arcs en ciel pour en déduire le nombre de couleurs présent dans spectre lumineux. A partir d'une observation dans un prisme, les élèves verront-ils la même chose qu'Isaac Newton ?

## **SÉQUENCE 3 : ADDITION DE LUMIÈRE**

A la manière de la séquence 1, les élèves découvriront le principe de la synthèse additive et devront deviner des couleurs obtenues à partir de mélange de lumières colorées. Sous la supervision de l'animateur, ils devront travailler en équipe pour créer l'expérience à l'aide de tout le matériel nécessaire mis à leur disposition.

## **SÉQUENCE 4 : RECLASSER LE SPECTRE**

Maintenant que le spectre lumineux n'a plus de secret pour eux, les élèves seront-ils capables de reclasser les couleurs dans le bon ordre, des ultra-violets aux infra rouges ?

## **SÉQUENCE 5 : DISQUE DE NEWTON**

Et finalement, si l'on mélange toutes les couleurs du spectre lumineux, quel couleur obtient-on ? Pour le savoir, Isaac Newton avait fabriqué sa célèbre roue. A l'aide de la même roue mise à leur disposition, les élèves devineront-ils la bonne couleur ?

## **SÉQUENCE 6 : LE DALTONISME**

Voyons-nous tous les couleurs de la même façon ? Quelle est cette anomalie génétique qui empêche certaines personnes de ne pas en voir certaines ? A partir de ces questions simples, les élèves découvriront le fonctionnement de l'œil, avec ses cônes et ses bâtonnets, et les différentes formes de daltonisme.

## **SÉQUENCE 7 : LA PERCEPTION DES COULEURS**

Et finalement, notre cerveau a-t-il un rôle à jouer dans tout ça ? En s'essayant à l'expérience amusante de l'effet Stroop, les élèves verront que leurs yeux et leurs cerveaux n'en font parfois qu'à leur tête !

## **SÉQUENCE 8 : JUSTE UNE ILLUSION**

Pour conclure, les élèves pourront faire la synthèse de tout ce qu'ils ont vu précédemment en décortiquant la célèbre illusion d'optique de l'Echiquier d'Adelson.



# SUR TOUS LES TABLEAUX

ATELIER SUR L'HISTOIRE DE L'ART (Cycle 3 jusqu'au lycée)

**Cet atelier est un jeu d'équipe ludique ponctué de défis, mimes, dessins et sculptures pour découvrir la vie dans un musée et se familiariser avec l'histoire de l'art. Inspiré de Monopoly, chaque équipe représente un grand musée et doit évoluer par lancés de dés sur un plateau composé de cases**

Le plateau de jeu comporte 13 cases « Peinture célèbre », 4 cases « Défi au musée », 4 cases « Actualités du musée », 1 case « Rénovation du musée : Fermeture au public » et 1 case « Subvention exceptionnelle ».

## LES CASES « PEINTURE CÉLÈBRE »

L'équipe décide d'acheter ou non cette peinture et de l'exposer au sein de son musée. En parallèle, l'équipe réalise des petits défis autour de célèbres peintures de l'histoire de l'art et gagne de l'argent pour le musée. Trois grandes catégories de petits défis sont proposées : des questions sur l'histoire de l'art adaptées au niveau du groupe (davantage sur la compréhension d'une l'image que de culture générale), des défis dessins à la Pictionary et des défis sculpture avec pâte à modeler.

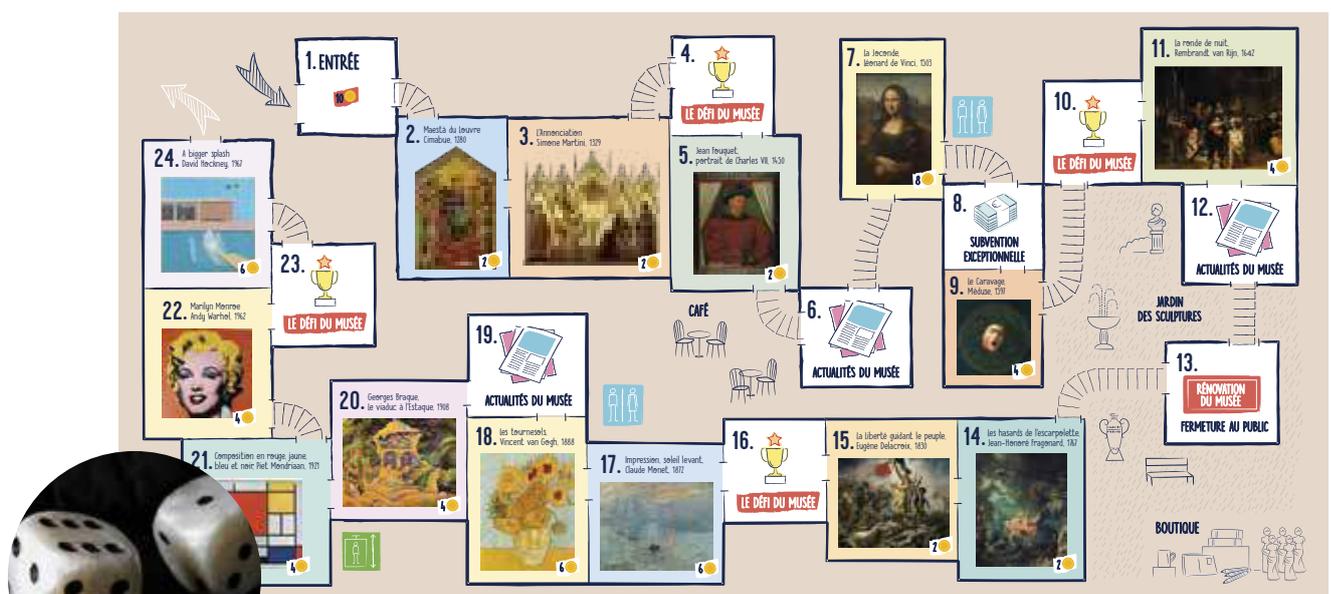
## LES CASES « DÉFI AU MUSÉE »

L'occasion est donnée à l'équipe de récolter de l'argent pour son musée en réalisant des grands défis. Par exemple, il est demandé à

l'équipe de classer des peintures par ordre chronologique à la manière d'une Timeline, de reproduire un tableau dans un mime de groupe figé ou encore de trouver le bon portrait dans un jeu de Qui est-ce ?

## LES CASES « ACTUALITÉS DU MUSÉE »

L'équipe comprend le fonctionnement d'un musée. Par exemple, il peut acheter des peintures lors une grande vente aux enchères et commencer une collection. L'équipe peut aussi gagner ou perdre de l'argent selon les aléas de la vie dans un musée. Il peut s'agir d'un don d'un riche collectionneur ou d'un mécène au musée, mais aussi d'une dégradation d'œuvre par un visiteur ou d'un vol commis dans la nuit. À la fin du jeu, l'équipe-musée qui a la plus grande richesse gagne la partie. Pour cela, est compté l'argent récolté tout au long du jeu et le nombre de tableaux exposés au sein du musée. Si une collection a été réalisée (par exemple plusieurs toiles de Monet), des points bonus sont ajoutés au total.



# ON N'ARRÊTE PAS LE PROGRÈS

ATELIER HISTOIRE/GÉOGRAPHIE SUR LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE (Cycle 3 jusqu'au lycée)

**Cet atelier est un jeu d'équipe ludique inspiré du jeu de plateau « Colons de Catane » et adapté au temps de la Révolution Industrielle. Le principe est simple : chaque équipe représente une grande puissance de l'époque et devra le plus possible étendre son empire industriel, développer ses voies ferroviaires, produire des ressources et « construire » les grandes inventions et monuments historiques du XIX<sup>e</sup> siècle. Celle qui gagnera sera celle qui aura le plus de points de victoire à la fin de l'atelier.**

Pour marquer des points de victoire, il faut principalement « construire » :

- **Des nouvelles usines**, qui seront placés sur les points blancs autour des hexagones du plateau (voir plateau ci-dessous), mais qui devront forcément être reliées entre elles par un réseau de chemin de fer, qu'il faudra également construire au fil du jeu.

- **Des inventions ou des monuments**, dont les coûts sont visibles par tous et indiqués sur des cartes format A3 sur le mur. Il y a par exemple l'appareil photo, la locomotive, l'avion, l'aspirine, la voiture, la tour Eiffel, Big Ben etc... Plus un item est compliqué à construire, plus il rapporte de points de victoire. Sachant en plus que chaque invention est historiquement liée à un pays, si le bon pays construit la bonne invention, par exemple l'équipe France construit la tour Eiffel, elle gagne un bonus de point de victoire.

Car pour construire, il faudra utiliser les grandes ressources de la révolution industrielle. La chimie, le charbon, la brique, l'acier, et les scientifiques !

**Les ressources sont récupérées de façon aléatoire à chaque tour** grâce à un lancer de dé qui indique sur le plateau ci-dessous quelle équipe récupère quoi.

Au fil du jeu, l'intérêt pour les équipes est donc de **construire un maximum d'usines**, pour récupérer un maximum de ressources, pour construire un maximum d'inventions, et donc de récupérer un maximum de points de victoire.

Tout au long du jeu, le médiateur apportera des explications pédagogiques historiques à mesure qu'une invention ou qu'un monument sera construit.



# L'ART ET LA NATURE

**ATELIER COP21** - Développement durable (Cycle 2 jusqu'au lycée)

**Depuis toujours la nature est une source d'inspiration pour les artistes. Des toiles impressionnistes aux œuvres contemporaines elle est partout. Si certains la représentent pour sa beauté, d'autres en revanche mettent en avant sa fragilité ; l'art devient ainsi un moyen de sensibiliser aux problématiques environnementales actuelles. À travers différents jeux et quizz les équipes découvriront s'affrontent et tentent d'obtenir le plus de points possibles pour l'emporter.**

## SÉQUENCE 1 : JEU DES PAYSAGES

Les équipes ont plusieurs tableaux impressionnistes et doivent replacer au bon endroit sur la carte le paysage représenté (fjord en Norvège, champs de tulipes en Hollande, plage Normande, falaises d'Étretat,...)

## SÉQUENCE 2 : JEU DES ESPÈCES VÉGÉTALES

Les équipes doivent associer les espèces végétales qu'elles ont en leur possession (iris, cerise, coquelicot,...) à leurs représentations artistiques (tableau de Van Gogh, estampe de Hokusai,...). Des points bonus sont possibles si les équipes parviennent à nommer chacune des espèces avec lesquelles elles jouent.

## SÉQUENCE 3 : JEU DES ESPÈCES ANIMALES

Les équipes observent pendant un temps donné des œuvres du Douanier Rousseau et doivent ensuite répondre à des questions à l'aveugle. Ce jeu d'observation porte exclusivement sur les espèces animales représentées par le Douanier Rousseau.

## SÉQUENCE 4 : JEU SUR LA NATURE EN DANGER

Quiz en images autour d'œuvres sur la nature en danger. Le quizz porte sur des œuvres plus engagées et dénonciatrices (Banksy, Yann Arthus Bertrand, Land Art, George Nuku, Aude Bourguine).

## BONUS

Entre chaque jeu, des quizz sur les enjeux environnementaux actuels permettent







