



Atelier « À la conquête des affiches »

Public visé : Cycle 2 et Cycle 3

Durée : 1h30

Lieux : Salle des affiches du musée puis salle pédagogique

Objectifs pédagogiques :

- Reconnaître les éléments constitutifs d'une affiche (texte, image, couleur)
- Comprendre le fonctionnement d'une publicité
- Comprendre le fonctionnement d'une roue chromatique, la notion de couleur complémentaire
- Développer sa sensibilité artistique à travers différentes pratiques : découpage, collage, dessin, calligraphie

Déroulement de l'animation :

1. Découverte des affiches anciennes du Musée (30 minutes)

Le médiateur guide les élèves dans la salle des affiches du musée. L'objectif est de comprendre les règles importantes à respecter pour créer une bonne affiche : lisible et attirante pour l'œil.

La visite se concentre sur les trois premières thématiques de la salle, qui permettent d'aborder trois éléments importants :

- La représentation du lieu de fabrication : L'importance de l'image dans une affiche
- La représentation du produit : L'importance du choix des couleurs
- La représentation de la marque : La place du texte dans une affiche

2. Atelier en salle pédagogique (1 heure)

Les élèves sont ensuite invités à créer leur propre affiche, tout en respectant les règles énoncées auparavant lors de la visite de la salle. Pour rester dans la thématique de l'agroalimentaire sans faire de promotion pour l'alcool, l'affiche publicitaire portera sur un produit laitier.

Les élèves ont à leur disposition des feuilles de couleur, feutres, crayons, craies grasses, etc pour laisser libre cours à leur imagination et développer leur créativité.

Liens avec les programmes scolaires

Enseignements artistiques :

- Expérimenter, produire, créer
- S'exprimer, analyser sa pratique

Histoire des arts

- Identifier, Analyser

Questionner le monde :

- Repérer et situer quelques événements dans un temps long