



# *Dépisteurs de toiles*

**Carnet  
de groupe**

VILLE DE  
MULHOUSE

Ateliers Pédagogiques  
d'Arts Plastiques



## Règles de vie du Musée

Les accompagnateurs sont garants du bon fonctionnement du jeu et du respect de la charte. Attention, les gardiens du Musée veillent également à l'ordre et au silence dans les salles.

Il y a 4 règles fondamentales à respecter au musée mais également lors des visites :

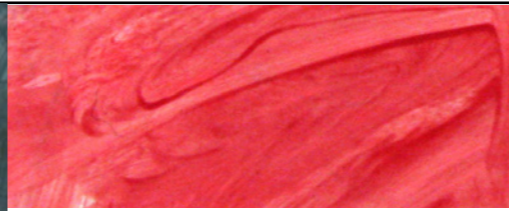
- 1- On ne court pas dans un musée : on marche, on prend le temps de regarder ce qui nous entoure.
- 2- On ne crie pas dans un musée: on chuchote, les autres n'ont pas besoin d'entendre nos commentaires.
- 3- On ne touche pas aux tableaux, que ce soit délibéré ou non: on marche au milieu des allées pour ne pas frôler les murs.
- 4- On évite les conflits avec ses camarades: on ne se pousse pas, on ne se bouscule pas, ce n'est pas une course.

Et pour ceux qui ne savent pas respecter les règles, ils seront exclus du jeu.

Avant de commencer à explorer la Collection, l'accompagnateur et les enfants peuvent signer cette charte du Musée. Cette charte contient les 4 règles simples à respecter au Musée en temps et hors temps de jeu. On y pose la date, son prénom et pourquoi pas y revenir en fin de jeu pour y noter remarques et suggestions...

Conception et réalisation : Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques  
Service Education, Périscolaire et Cultes.

  
VILLE DE  
**MULHOUSE**



## Règles du jeu *enfant*

### que dois-je faire?

Tu dois avec ton équipe placer tes 5 *cartes indices* reçues sous les tableaux correspondants.

Chaque carte est un indice pour retrouver le tableau auquel elle correspond. Attention, il faut bien lire (à tour de rôle) ce qui est écrit et bien regarder les détails des tableaux car il y a de nombreux pièges !

Les mots que tu ne connais pas sont à chercher dans le lexique à la fin de ce livret.

### Comment jouer

Quatre tableaux de la collection du Musée des Beaux-Arts ont des histoires à te raconter. Mais un gardien a fait une farce au conservateur: il a mélangé toutes les cartes. Aide le conservateur, en replaçant les cartes sous les bons tableaux !

**1-** Ton groupe doit placer en premier, l'**identité** (*carte indices 1*) sous le tableau correspondant. Quel est le genre du tableau? Vous lisez « je suis... ». Pour cela, vous devez vous aider des cartels et du livret à la page *Genres*.

**2-** Maintenant, tu peux te mettre en quête des autres tableaux en fonction des 4 *cartes indices* restantes:

- **la composition** (*la carte indices 2*)
- **les couleurs** (*la carte indices 3*)
- **les objets/personnages** (*la carte indices 4*)
- **les actions** (*la carte indices 5*)

**3-** Quand ton équipe a déposé ses 5 *cartes indices* sous les tableaux, tu peux rejoindre calmement le point de rendez-vous fixé par l'accompagnateur et attendre patiemment le retour des autres groupes. En attendant, vous pouvez vous asseoir et trouver les genres des tableaux accrochés dans la pièce.

**4-** Une fois le jeu fini, l'accompagnateur et toutes les équipes feront un parcours dans la Collection du musée.

Chaque groupe, lira la *carte indices 1* qu'il a reçu en début de jeu. Vous lirez à toute la classe, les 4 autres *cartes indices* complémentaires à celui-ci. Les enfants des autres équipes peuvent s'exprimer, commenter ou poser des questions.

Ton accompagnateur valide les réponses et apporte des éléments supplémentaires sur les oeuvres, la technique ou la vie du peintre.

**5-** Le conservateur va être content, ces tableaux racontent à nouveaux des histoires. Les œuvres ont retrouvé leur calme et vous aussi.





## Les genres

**Nature morte:** c'est la représentation de choses non vivantes (fruits et gibier) ou d'objets fabriqués, (livres, instruments de musique...) qui sont les seuls sujets d'un tableau.

**Vanité:** c'est une nature morte composée d'objets symboliques tels que: le crâne, la bougie, le sablier ou la fleur qui se fane, évoquant la fuite du temps.

**Portrait:** c'est la représentation de personnes sculptées, peintes, dessinées...

**Autoportrait:** le sujet de la peinture est le peintre lui-même.

**Paysage:** c'est la représentation d'un lieu naturel ou construit, réel ou imaginaire avec ou sans personnage.



Composition



Clair-obscur



Gibier



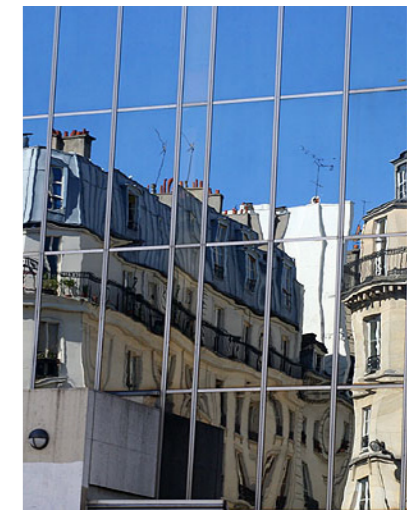
Palette

## Autoportrait

Jean-Gaspard Heilmann, XVIIIe s.

Huile sur toile, 81 cm x 64 cm

Cartel



Reflet

## Lexique en images



Couleurs chaudes



Couleurs froides



Cadre

**Marine:** c'est la représentation de scènes autour de la mer dans des situations diverses. La peinture peut représenter des batailles, ou une lutte contre les éléments (océan en furie, vents de tempête) ou de simples scènes paisibles de bord de mer.

**Scène de genre:** c'est la représentation d'une scène quotidienne qui nous renseigne sur la façon dont les personnes vivaient à une époque (aux XVIIe et XVIIIe siècles).

**Peinture historique:** la peinture d'Histoire, ou peinture historique s'inspire de scènes issues de l'histoire occidentale, de l'histoire antique (Egyptienne, Grecque, Romaine...), de la mythologie ou d'événements historiques récents.



Premier plan



Deuxième plan



Troisième plan

## Les Styles

**Peinture orientaliste:** regroupe un ensemble d'artistes du XIXe siècle ayant traité le thème du Moyen-Orient suite à des voyages d'étude qui éveillent l'intérêt et la curiosité de l'Occident pour l'Orient. Les cultures, les intérieurs, les ambiances lumineuses et les modes de vies de ces habitants lointains sont autant de thèmes à faire découvrir à l'Europe.

**Peinture académique:** doit répondre à un certain nombre de règles;

- affirmer que le dessin est supérieur à la couleur
- imiter la nature et rendre la peinture la plus ressemblante possible.
- refuser de peindre à l'extérieur, gage d'un travail bâclé car trop rapide.
- Finir toutes les peintures, ne pas les laisser inachevées.

# Lexique

## Tableau

**Cartel:** étiquette ou plaquette posée à côté d'une oeuvre exposée dans un musée. Elle permet de l'identifier: artiste, titre, date, technique, dimensions, provenance.

**Palette:** planche de bois, de forme ovale sur laquelle le peintre dispose et mélange ses couleurs. C'est aussi l'ensemble des couleurs dont un peintre se sert habituellement pour ses tableaux.

**Clair-obscur:** technique de peinture dans un tableau qui permet de faire ressortir un sujet clair devant un fond sombre.

**Reflét:** image formée sur une surface réfléchissante: miroir, eau, vitre ...

## Composition plastique

**Premier plan:** ce qui se trouve au tout devant de la scène d'un tableau (exemple un personnage).

**Second plan:** ce qui se trouve au milieu d'une scène d'un tableau (des maisons).

**Arrière plan:** ce qui se trouve tout au fond d'une scène dans un tableau (des montagnes).

**Contraster:** être en opposition, en contraste; s'opposer.

**Position de ¾:** le sujet est légèrement de côté. Pas complètement de face ni de profil (côté) entre les deux.

**Horizon:** ligne droite où le ciel et la terre semblent se rejoindre.

## Couleurs

Les couleurs chaudes font ressortir les couleurs froides comme le clair le fait sur le sombre.

**Couleurs chaudes** sont principalement le jaune, le rouge, l'orange.

**Couleurs froides** sont principalement le bleu, le vert et le violet.

## Personnage / Objet

**Chérif:** c'est un souverain ou un prince arabe.

**Peintre:** un artiste-peintre (ou peintre) est une personne qui pratique la peinture comme activité de loisir (peintre amateur) ou comme métier (peintre professionnel).

**Velours:** étoffe de coton qui présente généralement une surface lisse et douce au toucher, formée de poils courts, dressés et serrés.

**Tableau:** oeuvre picturale réalisée sur un support autonome (panneau de bois, toile tendue sur un châssis).

**Architecture:** ensemble d'un bâtiment et de ses caractéristiques, ou bien ses différentes parties.

**Gibier:** c'est l'ensemble des animaux sauvages que l'on chasse, notamment pour en consommer la viande. Il y a le gibier à plumes, les oiseaux (canards sauvages, faisans, tourterelle, perdrix...) et le gibier à poils, les mammifères (lapin de garenne, lièvre, sanglier, chevreuil, biche, daim...).

**Étoffe:** matière textile servant à l'habillement, à l'ameublement et à la décoration.

## Divers

**Métaphore:** la métaphore consiste à désigner un objet ou une idée par un autre mot. Exemple: un manteau blanc (la neige) recouvre les champs.

**Diaphane:** qui laisse passer à travers soi les rayons lumineux. Comme transparent.

**Symbole:** objet, image, signe qui figure ou évoque quelque chose (exemple: les lauriers sont le symbole de la gloire).

**Fioriture:** détail d'ornement aux formes compliquées pour agrémenter ou dénaturer un objet.

Lexique en images >