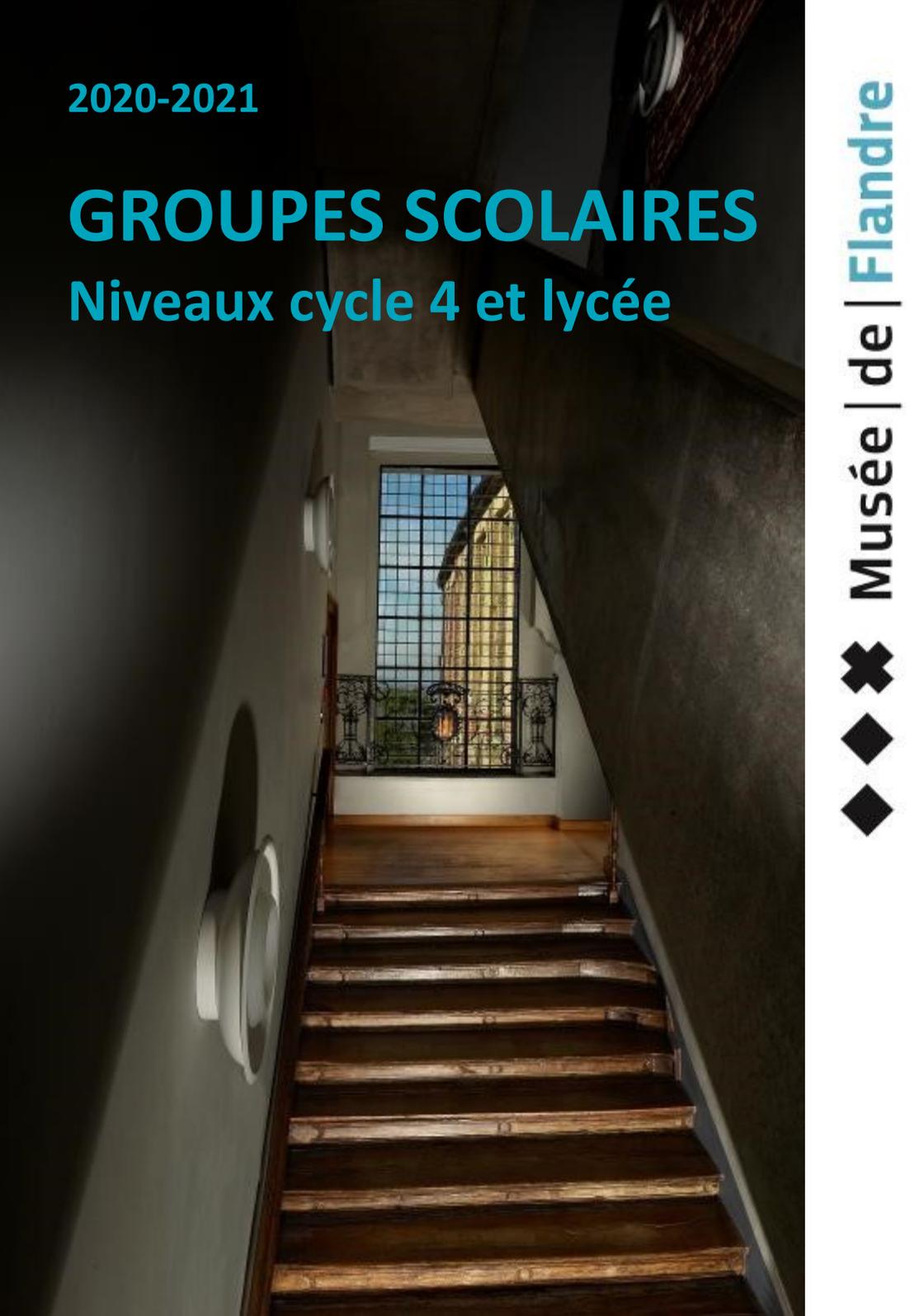


2020-2021

GROUPES SCOLAIRES

Niveaux cycle 4 et lycée



Le musée de Flandre, un musée insolite



Vue de la façade arrière du musée de Flandre © Dominique Silberstein

Unique en Europe, le musée de Flandre porte l'ambition de montrer la diversité et la richesse de l'art flamand du XVe siècle jusqu'à aujourd'hui. Abrisé dans l'Hôtel de la Noble-Cour, superbe bâtiment du 16^e siècle, le parcours de visite favorise le dialogue entre art ancien et création contemporaine et permet au visiteur de découvrir des œuvres de différentes natures (dessins, estampes, tableaux, sculptures...), preuves de l'extraordinaire inventivité des artistes flamands.

Avec une offre de visites et de visites-ateliers variée et adaptée à tous les niveaux de la 5^e à la Terminale, le musée propose aux élèves de venir « prendre l'art » avec des visites guidées spécifiques conçues en lien avec le cursus Histoire des arts.

Les visites et les ateliers



Visite libre

Sur réservation d'un créneau horaire, vous pouvez visiter librement le musée. L'entrée est gratuite non seulement pour les élèves mais aussi pour les accompagnants dans la limite de 4 accompagnants par classe.

Visite guidée

D'une durée de 2h, la visite guidée propose une exploration thématique des collections avec un médiateur, ponctuée d'expérimentations et de mises en pratique des notions abordées sous forme de jeux dans les salles.

Visite guidée et atelier (arts plastiques, atelier d'expression écrite ou expérimentation)

D'une durée de 2h, la visite guidée suivie d'un atelier propose une exploration thématique des collections puis une expérimentation technique animée par un médiateur.

Le matériel est à la charge de l'établissement qui doit l'apporter le jour de la visite-atelier. La liste du matériel est communiquée au moment de la réservation et téléchargeable sur le site du musée, museedeflandre.fr

En cas d'oubli du matériel, le médiateur se réserve le droit de modifier le thème de l'atelier.

Arrêt sur image

Apprendre à décrypter les œuvres picturales

Visite et/ou atelier - Durée : 2h



Apprendre à décrire une œuvre, acquérir un vocabulaire, s'initier à leur richesse sémiologique.

Le parcours de cette visite est conçu pour amener les élèves à découvrir une sélection d'œuvres du musée et à en extraire le sens premier (dénotation) puis les symboles et le sens plus caché (connotation).

Les tableaux sont ensuite replacés dans leur contexte artistique et historique. Un travail de comparaison permet à l'élève d'acquérir un socle de connaissances fondamentales à la compréhension de l'art européen.

Anonyme, *La Vierge au chanoine Joos vanden Damme*, 1484 © J. Quecq d'Henripret

Atelier d'expression écrite (facultatif)

Chaque élève choisit un tableau parmi une sélection d'œuvres du musée.

Avec l'aide du médiateur, il se plonge dans les détails et les symboles de l'œuvre pour rédiger une courte description de la scène à l'aide d'un vocabulaire adapté. Il donne ensuite la parole aux personnages ou aux objets pour inventer un dialogue ou un monologue.

Compétences travaillées

1. Décrire une œuvre, l'associer à une époque
 2. Proposer une analyse critique simple et une interprétation de l'œuvre
 3. Maîtriser les connaissances nécessaires à la compréhension de la culture flamande des XV^{ème}, XVI^{ème} et XVII^{ème} siècles
 4. Maîtriser les techniques de l'art oratoire
 5. Savoir faire passer un message
-

Préparer le Grand Oral

Que ce soit lors des épreuves du DNB ou celles du baccalauréat, l'élève doit apprendre à maîtriser les techniques de l'oral : poser sa voix, donner du rythme à son discours, occuper l'espace, construire un propos argumenté. Bref passionner son auditoire !

Le musée de Flandre se propose d'être un lieu de formation pour vos élèves en leur permettant de devenir des médiateurs, passeurs de savoirs.

Les ateliers, basés sur une analyse de pratiques, sur des exercices de diction et de théâtre, peuvent se faire en les murs ou hors les murs. A vous de choisir en fonction de vos possibilités.

Les animations et les ateliers proposés par le musée de Flandre permettent une rencontre avec l'œuvre d'art et le travail de certains thèmes du programme d'histoire des arts :

- Arts et société à l'époque antique et au haut Moyen Âge
- Formes et circulations artistiques (9^e-15^e s.)
- Le sacre de l'artiste (14^e-début 17^e s.)
- État, société et modes de vie (13^e-18^e s.)
- Les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours)

Le paysage dans l'art flamand

Entre imaginaire et réalisme

Visite-atelier - Durée : 2h



Du 15^e siècle à nos jours, les artistes flamands excellent dans le traitement de l'infiniment petit et développent une sensibilité particulière pour l'extrême réalisme.

Ils ont développé une manière unique de représenter le monde qui les entoure en mêlant un sens

exceptionnel de l'observation, un talent inégalé pour le rendu des détails et un goût pour l'irrationnel et le merveilleux.

Entre imaginaire et réalisme, les peintres flamands ont profondément marqué le genre du paysage. Cette visite propose aux élèves de suivre pas à pas l'évolution de la représentation du paysage dans l'art flamand pour mieux en comprendre ses spécificités.

Roelandt Savery, *Paysage avec un château*, huile sur bois © J. Quecq d'Henripret

Atelier d'arts plastiques

Par un jeu de superposition de plans, les élèves construisent un paysage de papier en utilisant la palette du peintre flamand afin de créer la sensation de profondeur. Ils y insèrent ensuite des personnages à différentes échelles.

Compétences travaillées

1. Lire des images, des documents composites
 2. Dire avec un vocabulaire précis ce que l'on ressent, observe et imagine
 3. Proposer une analyse critique simple et une interprétation de l'œuvre
-

Les métiers du musée

Visite - Durée : 2h



Qu'est-ce qu'un musée et comment fonctionne-t-il ?

En passant de l'autre côté du miroir, les élèves découvrent les hommes et les femmes qui travaillent à la conservation, à l'étude et à la mise en valeur de notre patrimoine.



La visite, conçue sous forme de jeux de rôle et de discussions, permet la découverte interactive et ludique des missions fondamentales du musée et des métiers associés (conservateur du patrimoine, régisseur des œuvres, éclairagiste, menuisier, scénographe, agent d'accueil, médiateur culturel, surveillant, agent de sécurité, etc.).

Compétences travaillées

1. Mettre en œuvre un projet : concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs
 2. Comprendre le monde économique et professionnel ainsi que la diversité des métiers et des formations
 3. Développer son sens de l'engagement et de l'initiative
 4. Élaborer son projet d'orientation scolaire et professionnelle
-

Un musée pour tous !

Visite - Durée : 2h



Comment accueillir et accompagner au musée des visiteurs en situation de handicap dans le respect de leur autonomie ? Comment favoriser la découverte des œuvres au-delà des handicaps ?

Les réponses sont multiples.

Le musée de Flandre s'est distingué depuis sa réouverture par la qualité des aménagements et des outils destinés à favoriser la découverte des œuvres par tous. Sa politique d'accessibilité a ainsi été récompensée en 2016 par le ministère de la Culture qui lui a remis le « Prix Patrimoine pour tous ».

Cette visite propose de faire vivre aux élèves la différence par des jeux de mise en situation concrète. Il s'agit de faire prendre conscience des atouts de chacun et de montrer comment le principe d'égalité s'incarne au musée.

Compétences travaillées

1. Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments
 2. Se sentir membre d'une collectivité
 3. Comprendre les principes et les valeurs de la République française et des sociétés démocratiques (E.M.C.)
 4. S'approprier le fonctionnement d'une société (Français)
-

Manger pour vivre ou vivre pour manger ?

Les pratiques alimentaires d'hier et d'aujourd'hui

Visite - Durée : 2h



Le thème de la gourmandise est au cœur de cette visite qui propose un parcours dans les collections autour de la représentation de la nourriture dans l'art flamand.

Des somptueuses natures mortes du 17^e siècle jusqu'au surprenant *Château de cartes*, réflexion contemporaine autour de l'alimentation, le parcours se construit dans un axe scientifique et historique : Quels sont les interdits alimentaires ? Quelles denrées sont privilégiées ? En fonction de quels critères ?

Quelle est la symbolique de certains aliments ?

Les élèves découvrent aussi les notions de digestion, d'équilibre alimentaire et la pyramide des écosystèmes.

Simon de Vos, *Scène galante*, vers 1640, huile sur toile © J. Quecq d'Henripret

Compétences travaillées

1. Mettre en relation des faits et établir des relations de causalité pour expliquer
 2. Relier la connaissance des processus biologiques aux enjeux liés aux comportements responsables individuel ou collectif en matière de santé (SVT)
 3. Se repérer dans le temps et dans l'espace (Histoire)
 4. S'appropriier le fonctionnement d'une société (Français)
-

Un procès de sorcellerie / *Transdisciplinaire* **Une donation farfelue** / *Sciences*

Animation - Durée : 2h



Le musée de Flandre est un lieu surprenant pour les élèves. Encore plus lorsqu'ils doivent résoudre des énigmes par équipe de 5/6. Au cours des serious game, ils mettent en œuvre des compétences liées aux programmes, découvrent la culture flamande et les caractéristiques des œuvres d'art et surtout apprennent en s'amusant. Le parcours est suivi d'une discussion avec les élèves pour revenir sur les notions clés abordées.



Un procès de sorcellerie : Les élèves doivent enquêter sur un mystérieux procès du 16^e siècle. Les épreuves font appel à leurs connaissances en technologie, EPS, mathématiques, français, histoire, sciences...

Une donation farfelue : Une œuvre d'art flamand offert au musée fait l'objet d'analyses scientifiques pour le moins étranges.

Entre SVT, mathématiques et Physique-chimie, les élèves relèvent des épreuves scientifiques mêlant manipulation et expérimentations (dendrochronologie, infrarouge, UV, ...).

Possibilité d'accueillir 2 classes en simultané. Prévoir 3 accompagnateurs par classe.

Compétences travaillées

1. Lire des images, des documents composites
 2. Dire avec un vocabulaire précis ce que l'on ressent, observe et imagine
 3. Proposer une analyse critique simple et une interprétation de l'œuvre
-

Des pigments à l'œuvre d'art

Visite-atelier d'expérimentation - Durée : 2h



Pieter Coecke d'Alost
Sainte Trinité, photographie UV

Les peintres flamands mettent au point au 15^e siècle la technique de la peinture à l'huile sur bois. Ils privilégient cette technique et la perfectionnent durant deux siècles.

De la découverte de l'origine des pigments (minérale, végétale ou animale puis chimique de synthèse) à l'analyse de la composition des couleurs, cette visite entraîne les élèves au cœur de l'atelier du peintre flamand. En s'appuyant sur une sélection d'œuvres du musée, ils observent toute la richesse et la diversité de la palette des peintres. Puis, ils découvrent avec les analyses menées par microfluorescence X, comment la science aide à comprendre la composition des couleurs.



Atelier d'expérimentation

En atelier, les élèves expérimentent le lien entre pigments et couleurs (chromatographies) puis testent les différents liants, diluants, dissolvants utilisés par les peintres (aquarelle, peinture à l'huile, tempera).

Compétences travaillées

1. Décrire une œuvre
 2. Pratiquer une démarche scientifique, raisonner
 3. Expérimenter, réaliser des manipulations sur les notions de chromatographie, liants, diluants, dissolvants à partir de tests sur les pigments
 4. Découverte des métiers (parcours d'orientation)
-

Quand la science éclaire l'art...

Visite – Durée : 2h

En véritable artisan, le peintre préparait lui-même secrètement son support en bois ainsi que ses pigments.

Aujourd'hui, les musées disposent de différents outils scientifiques pour mieux connaître les différentes étapes de création de l'œuvre.

La dendrochronologie, méthode ancienne, est toujours utilisée pour dater plus ou moins précisément les huiles sur bois.

Grâce aux techniques scientifiques basées sur les rayonnements lumineux (UV, IR, radiographie), de nouvelles informations peuvent être exploitées.

Joachim Patinir, radiographie du C2RMF, *Saint Christophe portant l'enfant Jésus*

Les élèves sont mis en situation et doivent interpréter les clichés et les résultats pour cerner ce qui se cache sous le vernis des tableaux !

Compétences travaillées

1. Décrire une œuvre
 2. Pratiquer une démarche scientifique, raisonner
 3. Expérimenter, réaliser des manipulations sur les effets des facteurs de l'environnement sur les pigments
 4. Découverte des métiers (parcours d'orientation)
-

Entre restauration et conservation

Mission Protection du Patrimoine

Visite – atelier Durée : 2h



La visite commence dans les salles du musée pour identifier les dangers qui menacent les œuvres d'art (lumière, humidité, température, poussière, champignons,...) et rechercher les procédés mis en place par le régisseur des œuvres pour la conservation préventive.

En atelier les élèves réalisent des expérimentations sur ces différents facteurs (lumière, pH, température, dioxygène, humidité) mettant en évidence leurs effets sur les pigments.

Puis l'observation de divers invertébrés retrouvés au musée permettra de s'interroger sur leur nuisibilité ou non. Les élèves leur attribuent un nom grâce à des clés de détermination et identifient les insectes dévoreurs de kératine ou de bois.

Enfin, les méthodes de désinsectisation seront discutées (anoxie, congélation, ...) et celles de restauration présentées à travers l'histoire de la restauration d'un des chefs-d'œuvre du musée.

Compétences travaillées

1. Pratiquer une démarche scientifique, raisonner
 2. Expérimenter, réaliser des manipulations sur les effets des facteurs de l'environnement sur les pigments
 3. Utiliser une clé de détermination pour déterminer si un invertébré observé est nuisible pour les collections ou non
 4. Découverte des métiers (parcours d'orientation)
-

Ces artistes fascinés par la nature

Visite - Durée : 2h



Source d'inspiration pour les artistes, la nature est présente dans les paysages flamands où se côtoient le microscopique et le macroscopique.

Elle est présente aussi dans le souci de réalisme des peintres flamands ou encore dans les œuvres contemporaines de Koen van Mechelen et Patrick van Caekenberghe s'inspirant respectivement des recherches en génétique et du processus de digestion.

La visite mêle à la fois le regard sur l'évolution du paysage dans la peinture flamande et le questionnement sur la biodiversité et les méthodes de classification du vivant.

Éric de Ville, *Paradise*, (détails), Photographie, 2011

Compétences travaillées

1. Décrire une œuvre
 2. Proposer une analyse critique simple et une interprétation de l'œuvre
 3. Retrouver les notions scientifiques liées aux œuvres
 4. Comprendre l'évolution de la représentation du paysage en histoire de l'art
 5. Travailler la classification phylogénétique
-

Sciences collège Nord est une opération innovante et originale, invitant les collégiens du Département du Nord à la découverte de la culture scientifique, technique et industrielle grâce à la visite d'un site et l'animation d'un outil.

Le musée de Flandre participe à ce dispositif en proposant 3 visites :

- Ils peuvent détruire notre patrimoine
- Comment la science éclaire l'art ?
- La nature des couleurs

Et une animation au collège :

- Deviens régisseur des œuvres

Pour en savoir plus

Le détail des outils est disponible sur le site du Forum départemental des Sciences : <http://www.forumdepartementaldessciences.fr/science-college/presentation/>

Pour tout autre renseignement, vous pouvez contacter le Forum départemental des Sciences :

tél. 03 59 73 96 00 / Courriel : sciencescollegenord@lenord.fr



LES PROJETS DU SERVICE DES PUBLICS

Le service des publics réalise également des projets sur mesure à la demande des enseignants.

Exemples de projets réalisés ces dernières années :

- Au collège de Wormhout, avec les enseignantes de Français, d'EPS, la documentaliste et l'ensemble de musique baroque Le Concert d'Astrée : chorégraphie et théâtre autour de l'exposition *Fêtes et kermesses au temps des Brueghel*.
- Avec les collègues de Wormhout, Cassel et Steenvoorde et le slameur Karim Feddal de la Générale d'Imaginaire : parcours slamé dans l'exposition *La figure ou le reflet de l'âme*.
- Conception d'un parcours autour de la biodiversité dans l'exposition *L'Odyssée des animaux*.
- Avec le lycée Vauban d'Aire-sur-la-Lys : conception d'un musée imaginaire en 3D et mise en scène des tableaux de l'exposition *Fêtes et kermesses au temps des Brueghel*.

L'équipe du service des publics se tient à la disposition des enseignants pour élaborer et réaliser leurs projets.

CONTACT Service des publics

Marie Montet, responsable du service des publics

+33 (0)3 59 73 45 63 / marie.montet@lenord.fr





information
CORONAVIRUS

Nous mettons tout en œuvre pour adapter nos animations aux mesures sanitaires en vigueur.

Pour respecter ces mesures, nous nous réservons le droit de modifier le déroulement de l'atelier ou de l'annuler en cas de matériel manquant.

Une journée en Flandre

Des idées de sorties complémentaires

Le musée départemental de Flandre s'associe à différentes structures des environs de Cassel pour proposer aux groupes qui le souhaitent une découverte thématique de la Flandre sur une journée.

La Maison de la Bataille / Noordpeene

La Maison de la Bataille relate la 3^e bataille de Cassel (ou du Val de la Peene) de 1677 dans un des villages où elle s'est déroulée, Noordpeene.

Elle présente au public la maquette du champ de bataille où se sont affrontées les armées de Guillaume d'Orange et de Louis XIV en 1677. Les salles suivantes invitent les visiteurs à découvrir comment la frontière Nord de la France a été fixée.



Renseignements : 03 28 40 67 36 / maisondelabataille-noordpeene@wanadoo.fr

www.musee-noordpeene.eu

Ouvert de février à novembre, du mardi au samedi - Tarif : 4.50€ / enfant - Distance en bus Noordpeene / Cassel : 7 km

Musée Sandelin / Saint-Omer



Occupant un magnifique hôtel particulier datant de la fin du XVIII^e siècle, le musée Sandelin renferme de riches collections très diverses allant du Moyen Âge au XIX^e siècle. Témoins du riche passé de Saint-Omer au Moyen Âge, les collections d'art médiéval illustrent à la fois l'évolution des modes de combat, les grands monuments de la ville, dont certains ont disparu, et les arts au nord de l'Europe du Xe au XVI^e siècle. Au sein du parcours Beaux-Arts, mobilier, cabinets de curiosités, ob-

jets de la vie quotidienne et chefs-d'œuvre de la peinture européenne reflètent le goût des collectionneurs et l'art de vivre du XVI^e au XIX^e siècle. Enfin, les visiteurs sont invités à voyager entre l'Europe et l'Asie à la découverte des collections de porcelaines asiatiques, faïences européennes et collections japonaises au sein du parcours Céramique.

Renseignements : 03 21 38 00 94 / Courriel : musees-accueil@ville-saint-omer.fr

Tarif : 55€ pour une visite guidée d'1h30/ 75€ pour une visite-atelier de 2h. Tarif dégressif à partir du 2^e groupe.

Ouvert toute l'année pour les groupes de 10h à 12h et de 14h à 18h

Distance Saint-Omer / Cassel : 25 km

Villa Marguerite Yourcenar / Saint-Jans-Cappel



Située au cœur des Monts de Flandre, à la frontière avec la Belgique, la Villa Marguerite Yourcenar, centre de résidence d'écrivains européens, accueille chaque année, durant un à deux mois, des écrivains venus du monde entier pour y poursuivre ou y achever un manuscrit sur le site exceptionnel de l'ancienne propriété familiale de Marguerite Yourcenar (1903-1987), désormais classé Espace naturel sensible.

Renseignements : 03 59 73 48 90 / Courriel : villayourcenar@lenord.fr

Ouvert toute l'année pour les scolaires dans le cadre d'un projet de rencontre avec un écrivain en résidence - Distance en bus Saint-Jans-Cappel / Cassel : 20 km

Conservatoire national botanique / Bailleul

Le Conservatoire botanique de Bailleul (CBNBL) est un organisme scientifique agréé par l'Etat pour des missions de connaissance et de conservation de la flore sauvage et des végétations dans les Hauts-de-France et en Normandie orientale. Il assure une mission d'assistance auprès des pouvoirs publics et mène des actions d'éducation et de formation auprès de publics variés. Il constitue en outre un centre de ressources sur la flore et les végétations grâce à une bibliothèque spécialisée, des herbiers et un système d'information, Digitale2, qui permet de consulter des millions de données sur la flore et les végétations du nord-ouest de la France.

Deux jardins sont ouverts à la visite : le Jardin des plantes sauvages (9 000 m² et 1 000 espèces de plantes) et le Jardin des plantes médicinales (1 500 m² et 500 espèces).

Renseignements : 03.28.49.00.83 / Courriel :

infos@cbnbl.org / <http://www.cbnbl.org/>

Espace pique-nique abrité / Ouvert toute l'année du lundi au jeudi de 8h30 à 12h et de 13h30 à 18 h et le vendredi de 8h30 à 12 h et de 13h30 à 17h / - Distance Bailleul / Cassel : 25km



Crédit photo : T.PAUWELS

Notre partenaire touristique

Office de Tourisme Cœur de Flandre

<https://www.coeurdeflandre.fr/idees-sejours/scolaires/>

Contact : Tél. 03 28 50 90 34

<https://www.coeurdeflandre.fr/venir-en-groupe/>



INFORMATIONS PRATIQUES



© Dominique Silberstein

Horaires et jours d'ouverture

Le musée de Flandre est ouvert du **mardi au vendredi de 10h à 12h30 et de 14h à 18h.**

Fermeture les lundis et jours fériés (1^{er} janvier, 1^{er} mai et 25 décembre).

Accueil des groupes dès 9h30 le matin et 13h30 l'après-midi.

Le musée, labellisé « Tourisme et handicap », est accessible aux personnes en situation de handicap.

Tarifs

VISITES LIBRES : gratuit pour les moins de 18 ans et leurs accompagnateurs.

VISITES GUIDÉES ET VISITES-ATELIERS (Tarif par classe de 32 élèves maximum) :

- 80€ pour 1h de visite en classe entière et 1h d'atelier en demi-classe
- 60€ pour 2h de visite en classe entière (uniquement à partir de la 5^e)
- 20€ pour toute heure supplémentaire (visite ou atelier)

Un contrat en double exemplaire est envoyé par courrier ou par mail dès la réservation. Un exemplaire doit être retourné signé deux semaines au plus tard avant la date d'animation. Le règlement doit obligatoirement être effectué le jour de l'animation. Paiement par chèque à l'ordre du Trésor Public ou Bon de commande pour mandat administratif. En cas de non fourniture du bon de commande, un chèque sera demandé au responsable du groupe.

*En cas d'annulation, veuillez prévenir **par écrit au minimum 15 jours ouvrables** avant la date de venue . Dans le cas contraire, la prestation vous sera facturée.*

Accueil des groupes

Nous demandons aux classes d'arriver **10 minutes avant l'heure de début de visite**.

Pour un meilleur confort de visite, prévoir dans le planning 10 minutes supplémentaire à la fin de l'animation (passage aux toilettes, vestiaire).

Si le groupe arrive en retard ou doit repartir plus tôt, la visite sera écourtée en conséquence. Le médiateur se réserve le droit de supprimer certaines étapes et commentaires dans l'animation.

Si le groupe arrive sans le matériel demandé pour l'atelier, l'animation choisie ne sera pas nécessairement réalisée. Le médiateur se réserve le droit d'adapter l'atelier en fonction de l'âge, du nombre d'élèves et du matériel disponible.

Se rendre au musée...

EN AUTOCAR

Le musée de Flandre se situe sur la Grand Place de Cassel à 40mn de Lille et 35mn de Dunkerque . Accès par l'autoroute A25.

OÙ STATIONNER ?

Emplacements pour autocars : parking place du Général Vandamme à 450 m du musée.

Un projet pédagogique sur mesure ? Besoin d'aide pour préparer votre visite ?

Le service des publics est à votre disposition pour vous aider !

Virginie Quenson, chargée des publics scolaires

+33 (0)3 59 73 45 63 / virginie.quenson@lenord.fr



MUSÉE DE FLANDRE

26 Grand'Place BP 38 - 59670 CASSEL

Tél. +33 (0)3 59 73 45 60

Courriel : museedeflandre@lenord.fr

museedeflandre.fr