

Activités pour les lycéens

Poser un regard averti et sensible sur des œuvres de référence, acquérir une culture personnelle ouverte au dialogue, développer la créativité, fournir des outils d'analyse de son environnement économique, social et culturel. Selon les thèmes, la visite peut se prolonger par un atelier.



À la table des Princes - 1h30

Au cœur du château de Chantilly, à travers les tableaux du musée Condé, en passant par les cuisines de Vatel, la galerie d'office et la salle à manger d'apparat, les élèves découvriront les évolutions de nos manières de table.

Rendez-vous : hall d'honneur du château

Les portraits - 1h30

De portrait en portrait, les lycéens aborderont l'évolution de ce genre en peinture, la place de l'homme au cœur de l'œuvre, les notions de pose, les différents décors qui entourent les figures et les histoires des personnages, les fonctions du portrait (portrait intime, portrait officiel).

Rendez-vous : hall d'honneur du château

Atelier complémentaire : *Le modelage*

L'envers du tableau - 1h30

Comment fait-on un tableau? De tableau en tableau, l'animateur invitera les jeunes à explorer l'envers du décor et percera les secrets des peintres. Les élèves découvriront la composition des pigments, déchiffreront les traces d'outils.

Rendez-vous : hall d'honneur du château

Humanisme et Renaissance - 1h30

En évoquant l'importance de la redécouverte des Antiques diffusée par les livres et l'architecture, la notion de Renaissance sera définie. En s'appuyant sur les œuvres majeures, les lycéens percevront la place nouvelle de l'homme dans la société de l'époque et la naissance de l'Humanisme.

Rendez-vous : hall d'honneur du château

Objectifs pédagogiques

- En 2^{de} et 1^{re}
- Souligner les liens qui existent entre les œuvres d'art et les sociétés qui les ont produites
- Interroger les œuvres d'art dans leur rapport au contexte économique de production



Objectifs pédagogiques

- En 2^{de}
- Comprendre l'évolution de la représentation humaine en peinture
- La symbolique des poses et des décors
- Acquérir des clefs de lecture
- Terminale
- Arts plastiques : l'œuvre et le corps
- Comprendre les enjeux du portrait peint et du portrait en littérature

Objectifs pédagogiques

- Tous niveaux
- Enrichir le goût des élèves pour l'art
- Découvrir le fonctionnement d'une institution muséale
- Favoriser l'étude des œuvres dans leur environnement

Objectifs pédagogiques

- En 2^{de} et 1^{re}
- Aborder un mouvement littéraire et culturel
- Identifier et connaître des œuvres de la Renaissance
- Découvrir des artistes français et italiens, la notion d'école
- Prendre conscience des recherches sur l'anatomie
- Analyser la pluralité des modes d'expression à partir d'une source d'inspiration commune à la période : l'Antiquité

Le pouvoir de l'image - 1h30

Cette visite se propose de mettre en lumière les facultés qu'ont les images à produire en nous des émotions, des souvenirs, des illusions, etc. L'animateur entrera au cœur de l'œuvre (de sa composition au choix des matériaux utilisés) afin de faire prendre conscience aux jeunes de la force de ce médium si présent aujourd'hui dans notre environnement visuel.

Rendez-vous : hall d'honneur du château

Le Grand Siècle au Domaine de Chantilly 1h30

Aborder le Grand Siècle et ses mouvements artistiques à travers une visite guidée des collections de peintures et du jardin au cours de laquelle des textes seront cités.

Rendez-vous : hall d'honneur du château

Baroque et classicisme: deux mouvements artistiques et culturels - 1h30

À travers une sélection d'œuvres illustrant ces deux mouvements, l'animateur en présentera les caractéristiques. La visite permettra également d'illustrer les échos du baroque et du classicisme dans la littérature, le théâtre et la musique.

Rendez-vous : hall d'honneur du château

La référence mythologique - 1h30

Montrer l'importance, les fonctions et les enjeux de la référence à l'Antiquité dans les collections du musée Condé.

Rendez-vous : hall d'honneur du château

Objectifs pédagogiques

- Tous niveaux
- Aiguiser ses capacités d'analyse de l'œuvre d'art
- Interroger les œuvres d'art dans leurs rapports avec le réel et l'imaginaire, le vrai et le faux
- Interroger l'œuvre d'art dans ses rapports avec le monde de l'information

Objectifs pédagogiques

- 2^{de} et 1^{re}
- Interroger les œuvres d'art comme lieu d'expression d'un pouvoir
- Replacer les œuvres d'art dans leur contexte de production et de réception
- Aborder l'art et ses codes (normes esthétiques, éthiques et sociales)

Objectifs pédagogiques

- 2^{de} et 1^{re}
- S'interroger sur la notion de beau (universalité/diversité)
- Aborder les notions de classifications et de codes artistiques (mouvements et normes esthétiques) et leurs rapports avec les codes éthiques (religion) et sociaux (politique)

Objectifs pédagogiques

- 2^{de} et 1^{re}
- Savoir repérer des références mythologiques dans une œuvre d'art
- Interroger le rapport entre l'art et les mythes fondateurs
- Étudier le langage symbolique et ses rapports avec l'esthétique

NOUVEAU

NOUVEAU

NOUVEAU

**Atelier de modelage** - 1h30

En atelier, les élèves découvriront tactilement des bustes en marbre. L'animateur présentera les techniques et les outils du sculpteur puis les initiera à la réalisation d'une tête en argile. Chacun modèlera ensuite un petit buste et repartira avec sa production.

Rendez-vous : salles d'ateliers aux Grandes Écuries (cf. p. 2).

Visite complémentaire : *Les portraits* (Prévoir une boîte à chaussure par enfant pour emporter les bustes)

Entre vitraux et BD - 3h

Après la découverte des vitraux de la galerie de Psyché, les lycéens réalisent en atelier avec Lu-K, illustrateur et auteur de BD, un storyboard enrichi d'éléments liés au monde contemporain. Chacun remportera sa réalisation.

Rendez-vous : hall d'honneur du château pour la visite et salle d'ateliers aux Grandes Écuries (cf. p. 2)

Objectifs pédagogiques

- Tous niveaux
- Appréhender la notion de modelé, de volume et de pose
- Saisir l'importance des étapes de la création
- Développer la créativité par le modelage

**André Le Nôtre et l'eau** - 1h30

L'animateur fera découvrir aux lycéens les ingénieux réseaux hydrauliques du jardin à la française. Il évoquera l'ouvrage du célèbre jardinier du Grand Condé, André Le Nôtre et les travaux de restauration initiés par la Fondation de Chantilly (en 2008-2009).

Rendez-vous : statue équestre de la terrasse du château

Objectifs pédagogiques

- En 2^{de}
- Comprendre la maîtrise de l'eau
- Appréhender les notions de symétrie et de perspective qui président à la construction d'un jardin à la française
- Évaluer le rôle d'une restauration moderne d'un patrimoine historique
- Éducation à l'art des jardins et sensibilisation au paysage

**La folie des grandeurs, histoire des Grandes Écuries** - 1h30

Les lycéens seront conduits à travers les Grandes Écuries pour découvrir cette colossale architecture, destinée à loger chevaux, meutes de chasse et tout le personnel afférent. Les travaux de restauration initiés par la Fondation de Chantilly (2009-2010) seront également évoqués.

Rendez-vous : entrée des Grandes Écuries

Objectifs pédagogiques

- En 2^{de}
- Apprendre à déchiffrer et qualifier les éléments d'architecture
- Comprendre l'organisation d'un bâtiment
- Découvrir la vie quotidienne au XVIII^e siècle.
- Souligner les liens qui existent entre une œuvre d'art et l'appartenance à une classe sociale ou une communauté

