

# Nos enfants sont des anges

## Le baroque autrement

Visite-jeu pour les enfants de 8 à 11 ans

FICHE PRATIQUE À DESTINATION DES ENSEIGNANTS



### CONTACT

Robert Porret  
Chargé des activités pédagogiques  
04 79 60 58 98  
06 09 90 47 28  
robert.porret@fondation-facim.fr

fondation

facim

VILLES & PAYS D'ART & D'HISTOIRE



### 1. Présentation générale

Les hautes vallées de Savoie possèdent des églises et des chapelles parées d'une somptueuse décoration peinte et sculptée, peuplée d'angelots et de saints protecteurs. La Fondation Facim vous propose une visite-jeu interactive pour explorer un de ces édifices religieux baroques (église ou chapelle), animée par un guide *du Pays d'art et d'histoire des Hautes vallées de Savoie*.\*

**Public cible :** enfants 8-11 ans (CE2-6<sup>e</sup>)

**Durée :** 1h

**Le matériel suivant sera distribué à chaque enfant :**

- un livret-jeu,
- une pochette de 6 crayons, conservée par l'enfant

### 2. Inscription dans les programmes de l'Éducation Nationale

Confronter les élèves aux traces concrètes de l'histoire et à leur sens, en lien avec leur environnement.

Acquisition de repères issus d'œuvres et courants artistiques divers et majeurs du passé, en s'appuyant sur le patrimoine local :

- éducation de la sensibilité, par la fréquentation des œuvres dans des lieux artistiques et patrimoniaux ;
- compréhension de l'œuvre d'art, de sa technique et de son langage formel et symbolique

#### Objectifs pédagogiques :

- Présenter un édifice en le mettant en relation avec :
  - une époque et une aire géographique (sur la base des repères chronologiques et spatiaux acquis en histoire et en géographie),
  - une forme d'expression (peinture, sculpture, architecture),
  - le cas échéant une technique (huile sur toile, dorure...).
- Développer chez les élèves la curiosité, le sens de l'observation.
- Développer leur sens esthétique.
- Rechercher, trier et organiser des informations.

### 3. Ressources pour les enseignants afin de préparer l'activité

- "Je pars à la découverte de l'art baroque" : possibilité d'une intervention en classe par un guide-conférencier pour une initiation à la période baroque avec des dessins et des photos (histoire, architecture religieuse et civile, décoration, musique...).
- des photographies peuvent être mises à votre disposition
- site régional de la DRAC : [http://www.histoiredesarts.culture.fr/hda\\_front/](http://www.histoiredesarts.culture.fr/hda_front/)

### 4. La visite-jeu

#### Introduction devant l'édifice

Présentation générale de l'édifice dans lequel va se dérouler la visite-jeu afin de donner un sens à ce lieu et au décor que l'on va observer : "Où sommes-nous ? Quelle est sa fonction ? Pour qui ?".

# Nos enfants sont des anges

## Le baroque autrement

Visite-jeu  
pour les enfants  
de 8 à 11 ans

FICHE PRATIQUE  
À DESTINATION  
DES ENSEIGNANTS



### CONTACT

Robert Porret  
Chargé des activités  
pédagogiques  
04 79 60 58 98  
06 09 90 47 28  
robert.porret@fondation-facim.fr

fondation

facim

VILLES  
& PAYS  
D'ART &  
D'HISTOIRE

Le livret pédagogique sert de base à la trame de la visite. Selon la composition du groupe, l'âge des enfants, leurs réactions, le guide sera amené à enrichir plus ou moins le contenu du livret.

### Temps 1 – “Regarde le silence...”

Objectif : en silence, faire ressentir aux enfants l'atmosphère particulière du lieu ; les amener à exprimer leurs impressions.

A partir d'une liste d'adjectifs indiqués dans leur livret, les enfants choisissent ceux qui traduisent le mieux leur ressenti des lieux. Ils peuvent aussi ajouter leurs propres mots.

Le guide montre les différentes parties de l'édifice, en donnant, selon le niveau des enfants, des éléments de vocabulaire plus ou moins approfondi (nef, chœur, voûtes...).

### Temps 2 – “Pierres, bois et compagnie”

Objectif : reconnaître les matériaux employés dans l'édifice ou dans le décor.

Le guide va présenter les matières et matériaux et leurs différentes utilisations dans l'édifice visité, en montrant quelques exemples.

Les enfants vont relier par une flèche quelques termes caractéristiques d'une église avec le nom du matériau correspondant : pierre avec mur et pilier / bois avec retable, colonne, statues, chaire, porte...

### Temps 3 – “D'ors et de couleurs”

Objectif : classer des informations ; reconnaître les matériaux utilisés pour le décor (retable, église...) et les associer à un métier et des outils.

Sur le livret, les enfants doivent associer différents termes illustrant les quatre corps principaux de métiers (maçonnerie, sculpture, peinture et dorure), avec les outils (illustrés par un dessin) et les matériaux correspondants à chacun d'eux.

Pour aller plus loin : compléments sur la symbolique de l'or et des couleurs.

### Temps 4 – “Le retable baroque, comme un livre ouvert”

Objectif : comprendre le rôle du retable, son importance dans la diffusion des thèmes religieux.

Depuis l'entrée du chœur, le guide présente le rôle et l'importance du retable.

A partir du dessin simplifié d'un retable-type, les enfants doivent indiquer par une flèche (ou par un chiffre) la place des quelques éléments caractéristiques (autel, colonne, statue, tableau peint...).

Pour aller plus loin : compléments sur les saints présents (rôle, culte...).

### Temps 5 – “La nature entre en scène”

Objectif : développer le sens de l'observation ; comprendre quelques symboles à partir des animaux et végétaux.

Les enfants cherchent dans l'église des animaux et des végétaux.

Au fur et à mesure de la restitution par les enfants, le guide apporte des précisions sur la signification des différents animaux ou végétaux trouvés.

### Temps 6 – “A chacun son ange”

Objectif : développer le sens de l'observation et le sens artistique des enfants.

Après avoir présenté les anges (approche religieuse, artistique...), le guide invite les enfants à trouver un ange “qui leur parle” et à en faire le dessin.

Pour aller plus loin : compléments sur la symbolique des anges.

### Fin de l'activité – « Jeux de mots »

- A partir d'une charade, trouver une expression liée à la visite-jeu que les enfants viennent de faire.
- Retour sur l'animation pour en extraire 4 ou 5 notions à retenir et une phrase de synthèse à compléter.

