

# PROGRAMMATION GROUPE SCOLAIRES



Camille Claudel, Aurore, Vers 1900, bronze à patine verte © Marco Illuminati





# 1 Activités proposées

PAGE 05

---



# 2 Maternelles

PAGE 06

---



# 3 Élémentaires

PAGE 11

---



# 4 Collèges et lycées

PAGE 17

---



# 5 Informations pratiques

PAGE 24

# SOMMAIRE



**Le service des publics du musée Camille Claudel élabore une offre de visites thématiques et d'ateliers de pratique artistique autour de ses collections, adaptée à chaque cycle, de la maternelle jusqu'au lycée.**

**Les activités sont toutes conçues en lien avec les programmes scolaires et dans un but pédagogique.**

**À travers l'observation des œuvres et la pratique artistique, les thématiques proposées abordent les sculptures d'un point de vue technique, iconographique et plastique.**

# ACTIVITÉS PROPOSÉES

## ACTIVITÉS ACCOMPAGNÉES PAR UN MÉDIATEUR

### Visite commentée

Apprendre à regarder les sculptures est le premier objectif de ces visites. Pour chaque visite, quelques œuvres des collections, choisies en fonction de la thématique abordée, sont observées et commentées. Les élèves sont invités à partager leurs remarques et réflexions, enrichissant ainsi la compréhension d'une œuvre. Les visites sont adaptées au niveau de chaque classe.

### Atelier de pratique artistique

L'observation d'une ou plusieurs œuvres accompagne la pratique artistique qui permet d'approcher et comprendre la sculpture.

### Une journée au musée : visite et atelier

La journée au musée se compose d'une visite dans les collections avec un médiateur et d'un atelier de pratique artistique. La visite permet d'observer des sculptures en lien avec la thématique choisie par l'enseignant. L'atelier est un moment de pratique au cours duquel l'élève entre en contact avec la matière et approche une démarche artistique.

## VISITES LIBRES

Pour visiter en autonomie avec votre classe, Il est indispensable de réserver un créneau auprès du service des publics.

**N.B. : L'enseignant est responsable de sa classe. Il veille à faire connaître les consignes de sécurité (déplacement dans le calme, rappel de la fragilité des œuvres, respect des visiteurs et des agents) et à les faire respecter durant toute la séance au musée. Les supports d'écriture et de dessin légers sont autorisés. Ils sont à utiliser uniquement avec des crayons de papier, donnés aux élèves lorsqu'ils sont assis.**





# MATERNELLES

# VISITE COMMENTÉE

## 1 PREMIÈRE DÉCOUVERTE

Tous niveaux

La sculpture, qu'est-ce que c'est ? Et comment la regarde-t-on ? Un parcours dans les collections permet de comprendre la différence entre une ronde-bosse et un bas-relief.

## 2 QUAND LES SCULPTURES RACONTENT DES HISTOIRES

Tous niveaux

Que font ces personnages ? Que leur est-il arrivé ? Que va-t-il se passer ? Cette visite est l'occasion d'inviter les élèves à observer, imaginer et comprendre ce que nous racontent les sculptures.

## 3 POSTURES DE PERSONNAGES

Tous niveaux

En mouvement ou au repos, en torsion ou détendu, le corps est présent sous toutes ses formes au musée Camille Claudel. À travers l'observation de sculptures, les élèves sont amenés à regarder le corps humain et ses représentations.

## 4 LE PORTRAIT SCULPTÉ

Niveau conseillé : grande section

Portrait d'un personnage vieillissant ou d'un enfant ? Souriant ou malicieux ? Expressif, énigmatique... Cette visite aborde la notion de portrait à travers l'observation tout en favorisant le partage de ressentis par les élèves.

## 5 EXPRESSIONS ET SENTIMENTS

Tous niveaux

Les corps peuvent être aussi expressifs que les visages. Les élèves vont dans le musée à la recherche des sentiments et des expressions que les corps et les visages expriment.

## 6 OÙ SONT CES ANIMAUX ?

Tous niveaux

Parmi tous les humains, quelques animaux se sont faufilés au musée. Cette visite permet de les découvrir, de les observer et de comprendre comment le sculpteur les a représentés.

# ATELIER DE PRATIQUE ARTISTIQUE

## 1 PETITE LEÇON D'ANATOMIE

Tous niveaux

Après l'examen de sculptures du musée, observons le modèle Mouseïon : c'est un être bien particulier dont on modèle le torse, le visage, les grosses jambes, les bras, la queue...

## 2 PREMIER VISAGE MODELÉ

Tous niveaux

Comment seront les visages modelés par les élèves ? Plutôt souriants ou très sérieux ? Inspirés par les portraits du musée, les élèves s'essayent à leur tour au modelage d'un visage.

## 3 À QUATRE PATTES !

Tous niveaux

Chien ou chat, ânon ou souris ? Après avoir observé quelques animaux du musée, les élèves modèlent un animal à quatre pattes.

## 4 FLEUR D'ARGILE

Tous niveaux

La nature n'est pas absente des collections du musée. Après l'observation de quelques sculptures avec des éléments naturels, les élèves modèlent une fleur sur un fond.





# UNE JOURNÉE AU MUSÉE

## Visite et atelier

### 1 PERSONNAGE EN RELIEF Tous niveaux

Personnage chagriné ou joyeux ? Pendant la visite, les élèves observent les personnages et leurs postures. La sculpture *Chagrin* ou *Fille d'Ève* de Georges Loiseau-Bailly inspire les élèves pour le modelage d'un personnage en bas-relief.

### 2 COMMENT SE TIENT CE PERSONNAGE ? Niveau conseillé : grande section

L'observation d'œuvres du musée amène les élèves à s'interroger sur les postures de différentes figures. L'atelier est l'occasion de modeler un personnage en plaçant les différentes parties du corps.

### 3 PORTRAIT MODELÉ Tous niveaux

La découverte de portraits sculptés permettra aux élèves de réaliser un portrait en modelage en plaçant les différentes parties du visage et la chevelure.

### 4 CREUSER, ENFONCER, AJOUTER, TIRER, STRIER... Tous niveaux

Ce sont autant de gestes qu'il est possible d'exercer sur l'argile. Après avoir observé quelques sculptures du musée et différents essais sur ce matériau, les élèves expérimentent le traitement de la matière pour rendre les effets d'un pelage ou encore les écailles et les plumes pour modeler un animal.

### 5 DANS LA NATURE Niveau conseillé : moyenne section, grande section

Après l'observation de bas-reliefs où la nature est très présente, les élèves s'essayent au modelage par la réalisation de plantes, fleurs et autres végétaux en relief.

## Danse et modelage

Cette activité d'une journée est proposée pour une seule classe.

**Tous niveaux**

*Ressentir son corps pour modeler le corps humain*

Comment modeler un corps tout en donnant l'impression de mouvement ? Et cela de tous les points de vue que propose le modelage ! Des jeux corporels permettront de ressentir le corps et ses torsions possibles pour ensuite modeler un corps en mouvement.

**Activité avec un intervenant extérieur.**

## À la bibliothèque et au musée

Cette activité d'une journée est proposée pour une seule classe.

**Tous niveaux**

Le musée Camille Claudel et la bibliothèque de Nogent-sur-Seine vous proposent une journée culturelle. Une activité d'une demi-journée est ainsi organisée dans chacun des lieux sur un même thème que vous choisissez :

- Les animaux
- Le corps et ses émotions
- Le portrait

La bibliothèque aborde la thématique par des albums présélectionnés tandis que le musée propose d'observer des sculptures puis de réaliser un modelage.



Camille Claudel, La Petite Châtelaine, 1892-1893, plâtre patiné © Marco Illuminati



# ÉLÉMENTAIRES

# VISITE COMMENTÉE

## 1 UN MUSÉE... DES SCULPTURES

### Tous niveaux

À travers cette visite, les élèves découvrent l'univers du musée et les particularités de la sculpture. Plusieurs reliefs et rondes-bosses sont ainsi observés pour approcher cet art à l'époque de Camille Claudel.

## 2 À LA DÉCOUVERTE DE CAMILLE CLAUDEL

### Tous niveaux

Ce parcours permet aux élèves d'avoir une première approche des sculptures de Camille Claudel en mettant en évidence certaines particularités de son œuvre, comme l'expressivité et le mouvement.

## 3 PERSONNAGES SCULPTÉS

### Tous niveaux

En mouvement ou au repos, nus ou vêtus, les personnages représentés ne manquent pas dans les collections du musée. Cette visite est l'occasion de s'interroger sur la diversité de ces représentations.

## 4 PORTRAITS EN BUSTE OU EN PIED

### Tous niveaux

L'observation de sculptures permet aux élèves de se familiariser avec le genre du portrait et d'exprimer leurs impressions face à des représentations en buste ou en pied d'hommes célèbres, de modèles ou encore de proches de l'artiste.

## 5 EXPRESSIONS ET SENTIMENTS

### Tous niveaux

Visages mélancoliques ou corps en torsion nous montrent que corps et visages trahissent des émotions. Cette visite est l'occasion d'observer des sculptures sous plusieurs angles, d'en voir toutes les subtilités et de deviner les émotions sculptées par l'artiste tout en laissant place à ses propres ressentis.

## 6 MYTHES... ET AUTRES HISTOIRES

### Tous niveaux

Comment les sculpteurs évoquent-ils les mythes grecs ou d'autres histoires et de quelles manières les rendent-ils lisibles pour l'observateur ? Cette visite invite les jeunes visiteurs à regarder, analyser et décrypter ce qui est donné à voir par l'artiste.

## 7 DESSINER EN VISITANT

### Niveaux conseillés : CM1 et CM2

Les élèves observent les sculptures tout en dessinant. Ils remarquent alors des détails sur lesquels ils ne se seraient sans doute pas arrêtés.

L'enseignant choisit parmi les thèmes suivants :

- Le portrait
- Le corps, posture et mouvement
- Autour de Camille Claudel

# ATELIER DE PRATIQUE ARTISTIQUE

## 1 MOUSEÏON ET L'ANATOMIE

Niveau conseillé : CP

Le modèle Mouseïon permet d'observer un corps pas tout à fait comme les autres et de le représenter.

## 2 UN MODÈLE SURPRENANT

Niveaux conseillés : du CE1 au CM2

Après avoir observé une sculpture sous plusieurs angles, les élèves s'essayent à la sculpture « d'après modèle presque vivant » en faisant poser Mouseïon, le modèle de l'atelier. Observer son modèle et le représenter n'est pas si facile mais permet de comprendre la sculpture !

## 3 MASQUE DE TERRE

Niveau conseillé : CP

Après avoir observé le *Masque d'Apollon* d'Antoine Bourdelle, les élèves étudient les différentes parties du visage, ses bosses et ses creux puis modèlent un visage d'argile.

## 4 TÊTE EN TERRE

Niveaux conseillés : du CE1 au CM2

L'observation de quelques portraits et de leurs particularités permet aux élèves de réaliser une tête avec de l'argile.

## 5 LA NATURE EN RELIEF

Tous niveaux

L'observation de reliefs inspire les élèves pour la réalisation d'éléments naturels sur un bas-relief, sculpture avec un fond. Comment fond et forme peuvent-ils s'harmoniser dans un même volume ? C'est la question que chacun se pose pendant la réalisation de son modelage.

## 6 LES ANIMAUX SONT DANS LE MUSÉE

Tous niveaux

La recherche d'animaux dans le musée permet aux élèves de modeler l'animal de leur choix en reproduisant sa forme, son pelage, ses écailles ou ses plumes.

## 7 MONSTRUEUX !

Tous niveaux

Les monstres, personnages hybrides ou difformes sont représentés dans des sculptures, notamment mythologiques, du musée. La notion de monstruosité est interrogée par l'observation de sirènes, faunes ou autres êtres présents au musée.

# UNE JOURNÉE AU MUSÉE

## Visite et atelier

- 1 MODELAGE D'APRÈS MODÈLE... PRESQUE VIVANT**  
**Niveaux conseillés : du CP au CM2**  
Un parcours dans les salles interroge la notion de modèle ainsi que l'importance d'observer différents points de vue d'une même sculpture.  
En pratique, Mouseïon, le modèle particulier de l'atelier, pose pour se laisser modeler par les élèves qui s'essayent à l'exercice très formateur du modelage d'après modèle.
- 2 UN PERSONNAGE, UNE POSTURE ET SON ÉMOTION**  
**Niveaux conseillés : du CE2 au CM2**  
La visite puis la réalisation d'un personnage en argile permettent de comprendre comment la posture peut traduire une émotion.
- 3 VISAGE MODELÉ**  
**Niveaux conseillés : du CP au CE1**  
Pendant la visite, les élèves observent des visages, des têtes, des bustes. Ils s'interrogent sur la représentation d'un personnage et en particulier celle du visage. En atelier, le modelage est l'occasion de représenter les différents éléments du visage et de se questionner sur les creux et les bosses à marquer.
- 4 PORTRAIT MODELÉ**  
**Niveaux conseillés : du CE2 au CM2**  
L'observation de portraits sculptés permet aux élèves de réaliser un portrait en modelage en plaçant les différentes parties du visage et la chevelure.
- 5 UN ANIMAL, LISSE OU RUGUEUX...**  
**Tous niveaux**  
Après l'observation de sculptures, diverses expérimentations et partages d'expériences amènent les élèves à se questionner sur la manière de traiter la surface et d'individualiser l'animal qu'ils choisissent de représenter.
- 6 DEUX PERSONNAGES DANS UN MÊME MODELAGE**  
**Niveaux conseillés : du CM1 au CM2**  
Inspirés par des sculptures mettant en lien plusieurs personnages, les élèves réalisent le modelage d'un groupe avec deux personnages, en réfléchissant à la relation entre ces derniers.
- 7 ÊTRES MYTHOLOGIQUES**  
**Niveaux conseillés : du CM1 au CM2**  
Qui sont ces êtres représentés par les sculpteurs ? Héros ou monstres ? Vainqueurs ou vaincus ? Ce sont autant de questions que se posent les élèves face à des sculptures à sujet mythologique, avant de modeler eux-mêmes un être mythologique.
- 8 ESQUISSE EN CIRE**  
**Niveaux conseillés : du CE2 au CM2**  
Après l'observation de sculptures permettant d'interroger l'acte créateur, les élèves expérimentent le matériau si particulier qu'est la cire.

## Conte et atelier

**Cette activité d'une journée est proposée pour une seule classe.**

**Niveaux conseillés : CE2 au CM2**

*Les héros de la mythologie*

Le vaincu ne se tient pas comme le vainqueur : en témoigne l'œuvre *Persée et la Gorgone* créée par Camille Claudel. Une visite est ponctuée d'histoires mythologiques où des héros se distinguent.

En atelier, les élèves modèlent un héros avec une posture de vainqueur !

**Atelier avec un intervenant extérieur.**

## Danse et modelage

**Cette activité d'une journée est proposée pour une seule classe.**

**Tous niveaux**

*Ressentir son corps pour modeler le corps humain*

Comment modeler un corps tout en donnant l'impression de mouvement ? Et cela de tous les points de vue que propose le modelage ! Des jeux corporels permettant de ressentir le corps et ses torsions possibles pour ensuite modeler un corps en mouvement.

**Activité avec un intervenant extérieur.**

## À la bibliothèque et au musée

**Cette activité d'une journée est proposée pour une seule classe.**

**Tous niveaux**

Le musée Camille Claudel et la bibliothèque de Nogent-sur-Seine vous proposent une journée culturelle. Une activité d'une demi-journée est ainsi organisée dans chacun des lieux sur un même thème que vous choisissez :

- Les animaux
- Le corps et ses émotions
- Le portrait

La bibliothèque aborde la thématique par des albums présélectionnés tandis que le musée propose d'observer des sculptures puis de réaliser un modelage.



Vue des salles du musée Camille Claudel, Nogent-sur-Seine © Marco Illuminat

# COLLÈGES ET LYCÉES



# VISITE COMMENTÉE

## 1 VISITE-DÉCOUVERTE

Tous niveaux

À travers cette visite, les élèves découvrent l'univers du musée. Un parcours dans les collections leur permet de comprendre les particularités de la sculpture. Plusieurs reliefs et rondes-bosses sont observés pour approcher cet art à l'époque de Camille Claudel.

## 2 À LA DÉCOUVERTE DE CAMILLE CLAUDEL

Tous niveaux

Ce parcours permet aux élèves d'avoir une première approche des sculptures de Camille Claudel en mettant en évidence certaines particularités de son œuvre, comme l'expressivité ou le mouvement.

## 3 DU VISAGE AU PORTRAIT EN PIED

Tous niveaux

Cette visite aborde la notion de portrait à travers l'observation des collections du musée. Portraits d'hommes célèbres ou de l'entourage de l'artiste, portraits expressifs reflétant l'enfance ou la vieillesse. Pourquoi les artistes choisissent-ils ce genre ?

## 4 LE MOUVEMENT SCULPTÉ

Tous niveaux

Que signifient les postures représentées par les sculpteurs ? Évoquent-elles une position statique ou en mouvement ? Expriment-elles un effort ou un abandon ? La visite interroge la manière de suggérer le mouvement en sculpture.

## 5 DU RÉCIT MYTHOLOGIQUE À LA SCULPTURE

Tous niveaux

Les ressemblances et les écarts entre le mythe et sa représentation sont interrogés pour comprendre comment un artiste se réfère à un mythe pour concevoir une œuvre. Les élèves appréhendent alors les différentes possibilités pour évoquer un mythe : le représenter fidèlement ou au contraire s'en écarter.

## 6 DE L'IDÉE À LA COMMERCIALISATION

Niveau conseillé : lycée

Toutes les étapes de la sculpture sont abordées : de l'esquisse jusqu'à l'exécution dans le matériau définitif, sans négliger les moments de tâtonnement de l'artiste.

## 7 DESSINER EN VISITANT

Niveaux conseillés : CM1 et CM2

Les élèves observent les sculptures tout en dessinant. Ils remarquent alors des détails sur lesquels ils ne se seraient sans doute pas arrêtés.

L'enseignant choisit parmi les thèmes suivants :

- Le portrait
- Le corps, posture et mouvement
- Autour de Camille Claudel

# UNE HEURE AU MUSÉE

## 1 LA SCULPTURE ET SES MATÉRIAUX

Tous niveaux

Les élèves observent des sculptures en argile, plâtre, bronze, marbre ou cire et s'interrogent sur l'utilisation de chaque matériau dans le processus de création.

## 2 QUELQUES ŒUVRES MYTHOLOGIQUES

Tous niveaux

Orphée, Narcisse, ou encore Persée sont présents dans des œuvres du musée. Cette courte visite permet d'observer des sculptures inspirées de la mythologie et d'étudier leur interprétation.

## 3 MONSTRUEUX !

Niveau conseillé : 6<sup>e</sup>

Les monstres, personnages hybrides ou difformes sont représentés dans des sculptures, notamment mythologiques, du musée. La notion de monstruosité est interrogée par l'observation de sirènes, faunes ou autres êtres présents au musée.

## 4 LA SCULPTURE ET L'AMOUR

Niveau conseillé : 4<sup>e</sup>

Les élèves portent un regard sur une sélection de sculptures dans les collections du musée et s'interrogent sur les formes que prend la thématique de l'amour dans les œuvres. Comment l'artiste représente-t-il ce sujet ? Et comment l'observateur perçoit-il ces œuvres ?

## 5 LA MISE EN VALEUR D'UNE SCULPTURE

Niveau conseillé : 4<sup>e</sup>

Cette courte visite interroge à la fois la scénographie par le choix de la confrontation des sculptures entre elles dans un même espace et la présence d'un socle ou d'un piédestal qui fait partie de l'œuvre et la valorise.

## 6 LA SCULPTURE ET SON SOCLE

Niveau conseillé : 6<sup>e</sup>

Au-delà de sa fonction de soutien, le socle joue un rôle important dans la composition de l'œuvre et son histoire. Le socle peut suggérer l'environnement des personnages, le piédestal peut aussi avoir une vertu pédagogique. Cette visite est l'occasion d'observer ces modes de présentation de la sculpture.



Auguste Clésinger, Le Triomphe d'Ariane, 1872, bronze © Marco Illuminati

## 7 LA CRÉATION, SON PROCESSUS ET LES SOURCES D'INSPIRATION

Tous niveaux

Comment un sculpteur crée-t-il une œuvre ? Fait-il des dessins ou des esquisses ? Qu'est-ce qui inspire l'artiste ? Les œuvres d'autres artistes ou ses œuvres antérieures ? Des histoires littéraires ou mythologiques ?

## 8 DES SCULPTURES RÉVÉLATRICES D'UNE ÉPOQUE ?

Tous niveaux

Ce parcours rapide contextualise la sculpture à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle marquée par des progrès scientifiques et industriels manifestes. Cette visite amène les élèves à se questionner sur l'inscription des sculpteurs dans leur époque et l'influence de celle-ci.

## 9 LES ÉMOTIONS DANS LA SCULPTURE

Tous niveaux

Comment Camille Claudel arrive-t-elle à générer tant d'émotions avec des œuvres telles que *L'Âge mûr*, *Les Causeuses* ou encore *La Valse* ? La visite interroge les moyens utilisés pour exprimer des émotions à travers un buste, un personnage ou un groupe.



Camille Claudel, *Les Causeuses*, 1893, bronze © Marco Illuminati

# ATELIER DE PRATIQUE ARTISTIQUE

## 1 UN PORTRAIT EXPRESSIF

Tous niveaux

Modeler un portrait tout en étant attentif à chaque point de vue et à son expression n'est pas chose aisée. L'observation de sculptures de la collection du musée inspire les élèves qui réalisent ensuite un portrait en argile.

## 2 LE PERSONNAGE ET SA POSTURE

Tous niveaux

L'observation de sculptures de la collection interroge la complexité d'une posture. Comment ensuite modeler un personnage à la posture plus complexe qu'il n'y paraît et qui incite à tourner autour pour en découvrir toutes les facettes ?

## 3 UN PERSONNAGE EN RELIEF... DANS LA NATURE

Tous niveaux

Les reliefs d'Antoine Bourdelle, de Georges Loiseau-Bailly ou de Pierre Roche inspirent les élèves pour la réalisation d'un bas-relief. Comment fond et forme peuvent-ils s'harmoniser dans un même volume ? Les élèves réalisent un relief tout en travaillant la matérialité du fond.

## 4 MODELER LE MOUVEMENT

Tous niveaux

Comment représenter un personnage et donner une impression de mouvement ? L'observation de sculptures et l'expérimentation permettent de surmonter cette difficulté qui est de représenter du mouvement dans une forme figée.



Georges Loiseau-Bailly, *Fille d'Eve*, 1902, relief en plâtre © Marco Illuminati

# UNE JOURNÉE AU MUSÉE

## Visite et atelier

- 1 PORTRAIT « STYLÉ »**  
Niveaux conseillés : à partir de la 3<sup>e</sup>  
L'observation de portraits, et en particulier de ceux d'Auguste Rodin représenté tour à tour par Antoine Bourdelle et par Camille Claudel, permet d'aborder la notion de style. Cette notion est ensuite interrogée en atelier par le modelage d'un portrait.
  
- 2 LE MODELEUR ET SON MODÈLE**  
Niveaux conseillés : à partir de la 3<sup>e</sup>  
Cette journée met en avant l'importance du modèle au XIX<sup>e</sup> siècle et son rôle dans le processus de création. L'atelier permet aux élèves de s'essayer au modelage d'après modèle vivant, exercice d'apprentissage et étape essentielle dans la création d'une sculpture pour comprendre l'essence même de cet art et la notion de ronde-bosse. Plusieurs élèves volontaires posent tour à tour, leur hardiesse leur permettant alors de vivre les deux aspects de cet exercice bien spécifique.
  
- 3 UNE ÉMOTION NAÎT DE LA RENCONTRE DE PLUSIEURS PERSONNAGES**  
Tous niveaux  
Des sculptures sont observées pour aborder la notion de groupe et du lien qui unit les différentes figures. Pendant la pratique, chaque élève modèle une scène de plusieurs personnages et fait comprendre le lien qui les unit.
  
- 4 QUAND UN DRAPÉ SE DÉPLOIE DANS L'ESPACE**  
Tous niveaux  
La danse de Loïe Fuller, les sculptures de Pierre Roche ou encore les drapés dans la sculpture de Camille Claudel inspirent les élèves pour interroger la notion d'espace par la représentation d'un drapé qui se déploie.
  
- 5 REPRÉSENTER UN PERSONNAGE MYTHOLOGIQUE**  
Tous niveaux  
L'observation d'œuvres amène les élèves à s'interroger sur la manière de représenter un personnage mythologique pour que celui-ci soit identifiable. Ils modèlent ensuite un héros de la mythologie. Mais comment faire pour que le regardeur reconnaisse ce personnage ?
  
- 6 QUEL SOCLE POUR CE PERSONNAGE ?**  
Tous niveaux  
Après l'observation de personnages dans les sculptures en ronde-bosse du musée, les élèves modèlent avec de l'argile un personnage et son socle ou son piédestal, s'interrogeant alors sur le type de socle qui conviendrait à la particularité du personnage.

## Danse et modelage

Cette activité d'une journée est proposée pour une seule classe.

**Tous niveaux**

*S'enrouler, se draper, se déployer... dans l'espace*

Des jeux de voiles inspirés de la danseuse Loïe Fuller, des sculptures de Pierre Roche ainsi que des œuvres de Camille Claudel amènent les élèves à s'approprier l'espace qui les environne. Après des exercices avec des voiles, les élèves expérimentent l'argile pour modeler des tissus dans l'espace.

**Activité avec un intervenant extérieur.**

## CYCLE DE VISITES ATELIERS

Des cycles de visites-ateliers se déroulant sur plusieurs séances peuvent être élaborés avec les enseignants.

Les enseignants sont invités à contacter le service des publics afin d'approfondir les propositions ou d'en émettre d'autres au regard de la collection du musée.



# INFORMATIONS PRATIQUES

La réservation est obligatoire pour toute visite en groupe, avec un médiateur ou en autonomie.

Afin de préparer votre venue et de réserver un créneau de visite, merci de remplir un **formulaire de contact** et de nous le retourner au moins un mois avant la date demandée.

Lien vers le formulaire de contact : [museecamilleclaudel.fr/fr/activites/scolaires](http://museecamilleclaudel.fr/fr/activites/scolaires)

Nous vous conseillons de remplir le formulaire en proposant plusieurs dates. En cas d'impossibilité de notre côté, nous vous contacterons afin de trouver un autre créneau de visite.

Les dates de réservation sont accordées en fonction du planning établi à la date de votre demande. Le traitement de votre demande peut prendre jusqu'à un mois.

Les réservations ne sont définitives qu'après envoi d'une confirmation de réservation.

Les modalités de paiement vous sont communiquées avec la confirmation de votre visite.

Bon à savoir : le musée peut mettre à votre disposition un espace de pique-nique, sur réservation.



Camille Claudel, La Valse, grès flammé, 1889-1905 © Marco Illuminati

# TARIFS

Bénéficiaires	Accès aux collections et expositions temporaires	Visite commentée (30 enfants max)	Atelier pratique artistique (30 enfants max)	Atelier pratique artistique avec intervenant extérieur (30 enfants max)
Scolaires Nogent-sur-Seine	Gratuit	Gratuit	25 €/groupe	50 €/groupe
Centres de loisirs Nogent-sur-Seine	Gratuit	Gratuit	Gratuit	-
Scolaires et centres de loisirs Communauté de Communes du Nogentais	Gratuit	15 €/groupe	35 €/groupe	60 €/groupe
Scolaires et centres de loisirs hors Communauté de Communes du Nogentais	Gratuit	25 €/groupe	50 €/groupe	75 €/groupe
Classes Ulis et SEGPA	Gratuit	Gratuit	25 €/groupe	50 €/groupe

## CONTACT

Renseignements et préparation de l'activité auprès de  
**Sandra Schneider**  
Médiatrice-plasticienne en charge des publics scolaires  
[jeunepublic@museecamilleclaudel.fr](mailto:jeunepublic@museecamilleclaudel.fr)

**Musée Camille Claudel**  
10 rue Gustave Flaubert  
10400 Nogent-sur-Seine  
[www.museecamilleclaudel.com](http://www.museecamilleclaudel.com)



