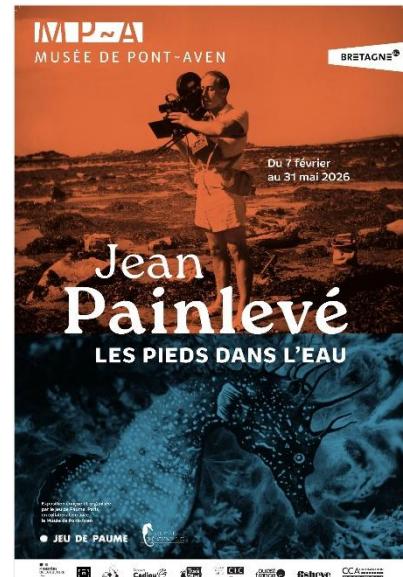


ANNEXES

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



Ces annexes ont été conçues par le service des publics du Musée de Pont-Aven, Nathalie Limousin (professeure-relais détachée pour les musées de CCA), la mission art et science de l'enseignement catholique du Finistère et les conseillers pédagogiques de l'Education Nationale pour le 1^{er} degré.

1 - PREMIER DEGRÉ

Les conseillers pédagogiques de l'Education Nationale proposent un padlet regroupant toutes les ressources pédagogiques autour de l'exposition : [Les expositions du musée de Pont Aven](#)

Les expositions du musée de Pont Aven
Ressources pédagogiques

Au sommaire de ce padlet :

- Des vidéos présentant l'exposition et Jean Painlevé
- Des activités de préparation à la visite : [lire l'affiche de l'exposition](#)
- Des documents ressources, des fiches élèves et des exemples : [le dessin d'observation](#)
- Des fiches scientifiques autour de l'[hippocampe](#)
- Des activités en technologie : [le mobile et le sténopé](#)

Des pistes pédagogiques complémentaires à pluridisciplinaires :

CYCLE 1

Découverte sensorielle et exploration : l'approche pour la maternelle se concentre sur le développement de la sensibilité artistique, la découverte du monde vivant et l'exploration des textures et des mouvements.

Disciplines croisées	Activité proposée
Arts Visuels à Explorer le monde (Sciences)	« Mes mains voient et textures marines » En écho à l'étude des oursins, des anémones et des crustacés, les élèves utilisent un outil pédagogique type « sac à mystères ». Il s'agit de fermer les yeux, toucher des matériaux variés représentant des textures marines (piquants, coquillages, algues, sable – ou des échantillons texturés inspirés par le détail de la queue de crevette en croisillon), puis d'ouvrir les yeux pour retrouver ces textures dans des photographies de Painlevé ou des dessins scientifiques.
Arts Visuels à Éducation Physique (Mouvement)	« Rythme du vivant » Danse et mouvement : observer de courtes séquences de films de Painlevé montrant le mouvement des organismes marins (créatures qui "dansent" comme <i>Acera</i> ou <i>Le bal des sorcières</i>). Les élèves sont invités à imiter ces mouvements (ralenti, ondulation, accélération) en utilisant leur corps, établissant un lien entre le cinéma, le mouvement du vivant et la danse.

CYCLES 2 à 3

Observation, échelle et détournement : pour le primaire, l'accent est mis sur l'observation précise, le développement de l'esprit critique et l'utilisation du vocabulaire spécifique pour décrire les œuvres et les phénomènes scientifiques. L'exposition permet d'aborder les rapports entre arts plastiques, français et sciences.

Disciplines croisées	Activité proposée
Arts Plastiques à Français à Sciences	« L'Objet Fantastique » Photographie et nouvelle légende : s'inspirant des travaux de Painlevé sur le changement d'échelle (microscopique/macroskopique) et le détournement d'images, les élèves réalisent un exercice pratique de photographie créative (avec tablette ou appareil photo). Consigne : Photographier un objet familier (comme une pince de homard) de très près, de loin ou sous un angle inhabituel pour qu'il soit méconnaissable. Ensuite, ils créent une légende ou un court texte inventé (français) pour décrire ce "nouvel animal" ou cet "univers nouveau"
Sciences (SVT) à Arts Visuels	« Dessin d'observation et création de nouvelles formes » À partir de photographies de Painlevé montrant des détails microscopiques (ex. : queue de crevette, oursins), les élèves observent la diversité des lignes et des textures (niveaux de gris, contraste). Ils utilisent ces observations comme point de départ pour un prolongement graphique créatif, dessinant une nouvelle forme ou un nouvel animal imaginaire.

IDEES DE PRODUCTIONS ARTISTIQUES AUTOUR DE L'EXPOSITION

	Proposition plastique	Illustration
1	Isoler un élément d'une photo et s'en servir comme inducteur pour dessiner : la reproduire, l'agrandir, la déformer etc.	
2	Représenter de l'eau avec encre diluée et déposer qq taches, réhaussées de feutre noir pour délimiter les algues les animaux.	
3	Observer une algue et la représenter sur une longue bande de papier.	
4	Ecrire avec des algues sur un lit de sable : un mot en lien avec l'expo, son prénom, une phrase...	
5	A partir de la silhouette d'un animal de l'expo, ou d'une image en noir et blanc, l'imaginer en couleurs.	
6	Réaliser un animal voire une créature marine imaginaire à l'aide de papier (sculpture) ou de ruban adhésif.	
7	Réaliser un pliage type "origami sauvage" Jonathan Rebillat.	
8	Créer un univers sonore à l'aide de coquillages et divers « produits » de la mer puis sonoriser un poème, une lecture et l'enregistrer (Vocaroo).	
9	Créer un mini-aquarium en forme de pyramide à partir d'un simple carré de papier et le décorer (animaux algues etc...) assembler plusieurs espaces pour décorer un espace, un mur.	
10	Sur un support (galet ou béton cellulaire) créer une algue ou une éponge dans le style de Yves Klein.	
11	Mettre en forme un cintre métallique et le transformer en mobile en y ajoutant différentes créatures marines dessinées et découpées.	

2 – SECOND DEGRÉ

POUR LES 6^e

Lettres : Monstres en tous genres

- Composer le portrait de monstres marins à partir des images prises en gros plan par Jean Painlevé (l'hippocampe, la méduse, le vampire).

POUR LES 5^e

Lettres

- Le poème de Jules Supervielle « Docilité » qui donne la parole à la forêt (*La Fable du monde*, 1938) peut servir de modèle pour écrire le discours de la mer qui demande des comptes sur son exploitation.

POUR LES 3^e

Lettres : Représenter le monde

- Sur le modèle du poème en prose, « L’Huître » dans *Le parti-pris des choses* de Francis Ponge (1942), on peut décrire l’un des animaux filmés de près.
<https://www.youtube.com/watch?v=5fSI9ganWNI> >>> de 19'21 à 22'07 : ce que l'on voit, ce que l'on croit voir
- Découvrir le mouvement surréaliste : pratiquer le cadavre exquis à l’écrit ou en Arts plastiques.
Ressources sur le site Lumni :
<https://enseignants.lumni.fr/parcours/1382/toutes-nos-ressources-sur-le-surrealisme.html>
<https://enseignants.lumni.fr/parcours/1384/inventaire-des-jeux-surrealistes.html>

Musique : Imaginer et inventer des musiques

- Créer une bande-son sur un des films de Jean Painlevé qu’on aura regardé sans le son. Comparer la version originale et la version créée afin de comprendre le rôle de la musique dans un film.

Je fais, quand je le peux, trois versions du même sujet : une de recherche contenant les éléments de base à développer, une version universitaire faite d'affirmations vérifiées, une version publique où la musique, par exemple, essaie d'accentuer ou de rendre digeste un montage des images les plus curieuses ou inattendues concernant le sujet.

Jean Painlevé

Orientation

- Découverte d’un métier technique, artistique et scientifique : dessinateur scientifique pour les musées. <https://www.vigienature-ecole.fr/dessin>

Lettres-Histoire- PEAC : agir dans la cité ; individu et pouvoir

- On peut étudier *Le vampire*, allégorie du nazisme, en tant qu’œuvre engagée.

POUR LES 6^e, 5^e, 4^e, 3^e

SVT

- Le site vigenature-ecole.fr propose des protocoles et des carnets d'observation (chauve-souris, algues)
- Travailler sur la notion de classification des espèces

Deux dispositifs peuvent contribuer à créer un pont entre le raisonnement scientifique et l'approche sensible des œuvres artistiques :

- « Plastique à la loupe » promu par la fondation Tara Océan est l'occasion de faire découvrir la laisse de mer dans un objectif de développement durable.
- « Jeunes reporter des arts, des sciences et de l'environnement » - la station marine de Concarneau ou Océanopolis proposent régulièrement des appels à projets pour ce dispositif.

Des pistes pédagogiques complémentaires à pluridisciplinaires :

Analyse, rythme et expression audiovisuelle : au collège, l'approche peut explorer les concepts plus complexes tels que le montage, la relation Art/Science/Surréalisme, l'échelle de temps (ralenti/accéléré) et le rôle de la musique dans la narration visuelle. Le financement via le Pass Culture est également possible dès la sixième pour ces ateliers.

Disciplines croisées	Activité proposée
Arts Plastiques à Musique à Français	Atelier « Musique et Sens » Cinéma Documentaire Rythmique : étudier l'importance de la musique et du rythme dans les films de Painlevé (ex. : <i>Le Vampire</i> avec Duke Ellington, ou <i>Les Amours de la pieuvre</i> avec Pierre Henry). Les élèves réalisent un court projet audiovisuel (ex. : une minute). Ils filment une action simple (vivante ou non) puis la montent en utilisant l'accéléré ou le ralenti (échelles de temps). Ensuite, ils travaillent sur la bande sonore pour donner un sens lyrique, dramatique ou burlesque aux images. Le registre de commentaire peut aussi être adapté à un destinataire spécifique (grand public, scientifique).
Français à Sciences (SVT) à Philosophie	Débat et écriture Anthropomorphisme et mondes imaginaires : visionnage et analyse de films comme <i>L'Hippocampe</i> ou <i>Le Bernard-l'ermite</i> où Painlevé utilise l'anthropomorphisme (attribuer des caractères humains aux animaux). Les élèves discutent du rôle de l'humour pour éveiller la curiosité et transmettre des connaissances. Activité créative : Écrire un dialogue ou une courte fiction (français) qui met en scène ces animaux humanisés (philosophie : question de l'anthropomorphisme) ou qui imagine des univers nouveaux inspirés de la faune aquatique filmée.

3 – RESSOURCES TOUS CYCLES

OUTILS D'IMMERSION ET DE DÉCOUVERTE

1. Le Carnet du regardeur

Un carnet modulable (papier et numérique) pour conserver une trace après une visite guidée ; pour guider la découverte de l'exposition sans imposer un parcours unique en visite libre.

>>> un modèle est présenté page suivante

Contenus possibles :

- Pages « Je vois / Je ressens / Je me questionne »
- Espaces de dessin libre
- Pictogrammes émotions
- Pages à compléter ou à laisser vierges

2. Les Écoutes de l'eau

Une sélection de paysages sonores aquatiques (eau, bulles, animaux, machines, voix de Painlevé) à associer à des images découvertes dans l'exposition.

- Fermer les yeux et écouter avant de regarder
- Associer un son à une image
- Créer sa propre bande sonore de l'exposition

3. Les Cartes « Voir autrement »

Jeu de cartes proposant des angles de regard à activer devant une œuvre.

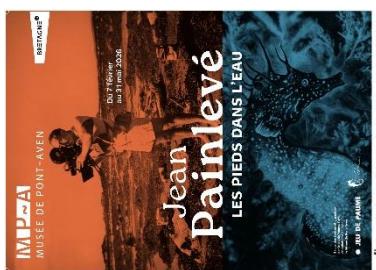
Exemples de cartes :

- « Regarde comme un scientifique »
- « Regarde comme un poète »
- « Regarde les mouvements »
- « Regarde ce qui est invisible »
- « Regarde avec ton corps »

2026

Musée de Pont-Aven

Visite de l'exposition
Jean Painlevé
Les pieds dans l'eau



Prénom :

.....
.....
.....
.....

Ce que j'ai fait

Mon animal préféré

Les mots que je retiens

Ce que je pense de
l'exposition

Qui j'ai rencontré

Ce que j'ai vu