



## Démarche & Actions

**L'association crée des activités culturelles : ateliers créatifs, parcours pédagogiques et médiations dans les domaines des sciences, des arts et des médias.**

Notre démarche est de proposer des actions où le public est actif, et au sein desquelles le plaisir est central dans l'acquisition ou la réactualisation de connaissances.

**Le Musée numérique de la Micro-Folie est une galerie ludique et interactive** pour voyager à travers les arts, l'histoire, les sciences, l'histoire naturelle ou encore l'ethnologie et le patrimoine. Riche des trésors des plus grandes institutions culturelles françaises et étrangères, le Musée numérique offre à ce jour un panel de 18 collections et continue de s'étoffer.

### Nos démarches :

- > Placer le jeune ou l'adulte au centre d'un apprentissage grâce à une pédagogie active
- > Privilégier les notions de plaisir et de prise d'initiative
- > Développer la curiosité, la créativité et l'esprit d'équipe
- > Favoriser l'acquisition de connaissances adaptées à l'âge du public
- > Éveiller et affiner les sens
- > Construire et affiner son sens critique

**Nous intervenons auprès de toutes les structures désireuses de construire un projet ou souhaitant proposer des interventions ponctuelles :**

- Établissements scolaires (de la maternelle au lycée)
- Centres de loisirs
- Associations
- Résidences pour seniors
- Établissements spécialisés
- Entreprises

# Nos propositions pédagogiques autour de la Micro-Folie



De gauche à droite et de haut en bas : le Musée numérique avec l'espace de réalité virtuelle ; les tablettes tactiles pourvus de jeux et de contenus explicatifs ; séance avec des élèves dans l'espace du Musée numérique ; ateliers et activités à partir, entre autres, des malles pédagogiques du GrandPalaisRmn.

*Photos : association Stimuli*

## La majorité de nos séances avec une classe s'articule en deux temps (conférence et atelier)

- **Conférence** : un demi-groupe d'élèves, encadré par un médiateur ou une médiatrice, découvrira pendant environ 1 heure les contenus du Musée numérique autour d'un thème préalablement choisi dans notre catalogue. Chaque élève sera muni d'une tablette tactile et les temps d'échanges collectifs seront ainsi ponctués par des temps de jeux (puzzle, taquin, memory, etc.) pour appréhender autrement les contenus diffusés.
- **Atelier** : l'enseignant - avec éventuellement le renfort de parents d'élèves - encadrera, pendant environ 1 heure, la deuxième partie du groupe pour un atelier de pratique artistique et/ou des activités ludiques et pédagogiques relatives au thème choisi.

**La classe est donc scindée en deux groupes pendant environ 2 heures.**

# Catalogue des thèmes disponibles

## ● Parcours pédagogique « L'objet dans l'art »

« **Objets de la maison** » **PS-MS** Pour la partie atelier, nous proposons un memory, des vignettes d'objets de la maison à retrouver dans des œuvres, des puzzles ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à décorer une assiette en carton de motifs géométriques ou encore floraux.

« **Objets de jeux** » **MS-CP** Pour la partie atelier, nous proposons un memory, des vignettes d'objets de jeux à identifier dans des œuvres, des détails à retrouver dans des tableaux ainsi qu'une activité individuelle qui consiste à réaliser son propre jeu de dominos des jouets à partir d'une planche à découper et à colorier.

« **Objets de musique** » **MS-CP** Pour la partie atelier, nous proposons une lecture d'un conte, un memory, des cartes montrant des instruments à associer à des œuvres et des puzzles.

« **Objets de transport** » **MS-CP** Pour la partie atelier, nous proposons un memory, un loto participatif des transports, un jeu de plateau « À bon port » ainsi qu'une activité qui consiste à reproduire des objets de transport - figurant sur des cartes - en utilisant des gommettes géométriques.

**NOUVEAUTÉ JANVIER 2026** « **Objets de mode** » **MS-CP** Pour la partie atelier, nous proposons un memory, des vignettes d'objets de mode à retrouver dans des œuvres, un jeu dédié aux éventails ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à coller des morceaux de tissu afin d'habiller un personnage imprimé sur une feuille cartonnée.

**NOUVEAUTÉ MARS 2026** « **Objets de musée** » **MS-CP** Pour la partie atelier, nous proposons un memory, un jeu de plateau sur l'espace d'exposition d'un musée et un jeu de détails d'œuvres, ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à réaliser une œuvre de son choix à l'intérieur d'un cadre imprimé, et éventuellement à l'accrocher ensuite en classe afin de faire une exposition.

**NOUVEAUTÉ MARS 2026** « **Objets d'artistes** » **GS-CE1** Pour la partie atelier, nous proposons un memory, un jeu associant des artistes et les objets qu'ils créent et un jeu associant des artistes et les objets qu'ils utilisent pour travailler, ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à attribuer des outils à une silhouette d'artiste. Pour les élèves en CE1, les trois premiers jeux peuvent être remplacés par des devinettes à lire et à associer à des cartes-images.

## ● Parcours pédagogique « L'animal dans l'art »

« **Animaux de la ferme** » **PS-MS** Pour la partie atelier, nous proposons un jeu de plateau « Tous au bercail », un memory, un loto participatif et un jeu d'association à colorier.

« **Animaux de la forêt** » **PS-MS** Pour la partie atelier, nous proposons un jeu de plateau « Cache-cache à la source », un memory, un jeu de plateau « La vie dans la forêt » et un jeu de recherche & trouve.

**NOUVEAUTÉ JANVIER 2026** « **Animaux mal-aimés** » **PS-GS** Pour la partie atelier, nous proposons un memory, un jeu « Un animal, deux œuvres », un jeu d'observation ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à fabriquer un attrape-rêves en papier.

« **Animaux marins** » **MS-CP** Pour la partie atelier, nous proposons un memory, un jeu « Un animal, deux œuvres », un jeu de plateau « Comme un poisson dans l'eau » ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à imaginer un fond marin autour d'un poulpe.

« **Animaux du ciel** » **MS-CP** Pour la partie atelier, nous proposons une lecture d'un conte, un jeu « Un animal, deux œuvres », un jeu de plateau « À table ! » ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à fabriquer un animal du ciel à partir d'éléments à découper, et à le faire voler.

« **Observons les animaux** » **MS-CP** Pour la partie atelier, nous proposons une lecture d'un conte suivie d'une activité, un memory, un jeu de plateau « La nature en détail » et l'activité « Y'a un os ! ».

« **Animaux du monde** » **MS-CP** Pour la partie atelier, nous proposons un jeu de plateau « Où suis-je ? », un memory, un jeu de plateau « La migration des animaux » et un jeu de tri « À poils, à plumes ou à écailles ? ».

« **Animaux imaginaires** » **GS-CE1** Pour la partie atelier, nous proposons un jeu « De quoi suis-je fait ? », des puzzles, un memory ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à créer un animal imaginaire à partir d'animaux découpés dans des magazines. Pour les élèves en CE1, les trois premiers jeux peuvent être remplacés par des devinettes à lire et à associer à des cartes-images.

## ● Parcours pédagogique « Le portrait dans l'art »

« **Du modèle à l'œuvre** » **CE1-CM2** Pour la partie atelier, nous proposons un jeu de « Portraits sur un plateau » comportant des défis ainsi qu'une activité de pratique artistique qui consiste à réaliser un portrait, d'après un modèle vivant, en utilisant une surface transparente.

« **Portrait d'expression** » **CE1-CM2** Pour la partie atelier, nous proposons de questionner « Qu'est-ce qu'une expression ? », de comparer des représentations d'humeurs, d'associer des humeurs à des œuvres ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à réaliser, en papier, un visage animé afin qu'il puisse changer d'expression.

« **Autoportrait** » **CE1-CM2** Pour la partie atelier, nous proposons des questionnements afin d'appréhender la notion d'autoportrait, un jeu de comparaison entre des portraits et des autoportraits des mêmes artistes ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à réaliser son autoportrait en utilisant un miroir.

## ● Parcours pédagogique « Le paysage dans l'art »

**NOUVEAUTÉ JANVIER 2026** « **Les 4 saisons du paysage** » **GS-CP** Pour la partie atelier, nous proposons la découverte de paysages des 4 saisons qui appartiennent à trois familles artistiques différentes ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à dessiner et à colorier un arbre des 4 saisons et éventuellement à imaginer une 5<sup>ème</sup> saison.

**NOUVEAUTÉ JANVIER 2026** « **Paysages mystérieux** » **CE1-CM2** Pour la partie atelier, nous proposons de découvrir les éléments mystérieux de plusieurs paysages ainsi qu'une activité qui consiste, en groupe, à inventer une histoire mystérieuse, à partir d'une ou deux oeuvre(s), en imaginant un personnage, un obstacle et un but. L'histoire imaginée peut être écrite, dessinée, ou même partagée à l'oral.

**NOUVEAUTÉ MARS 2026** « **Paysages de jardin** » **CE1-CM2** Pour la partie atelier, nous proposons un jeu de devinettes à associer à des cartes-images ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à réaliser un nénuphar en origami et à l'insérer dans un paysage.

« **Paysages marins** » **CE1-CM2** Pour la partie atelier, nous proposons un jeu de devinettes à associer à des cartes-images, un jeu des expressions à associer à des œuvres ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à fabriquer un paysage marin en identifiant le 1<sup>er</sup> plan, le 2<sup>ème</sup> plan et l'arrière-plan.

« **Du paysage à l'œuvre** » **CE1-CM2** Pour la partie atelier, nous proposons un jeu de plateau « Paysages sur un plateau » comportant des défis ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à dessiner et à colorier une « fenêtre ouverte sur un paysage ».

« **Paysages du monde** » **CE1-CM2** Pour la partie atelier, nous proposons un jeu de devinettes à associer à des cartes-images ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à compléter un paysage du monde découpé dans un magazine afin d'en faire un visuel de carte postale.

« **Paysages oniriques** » **CE1-CM2** Pour la partie atelier, nous proposons un jeu de vignettes « ça n'existe pas ! » ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à créer un paysage onirique par superposition de deux paysages, « en miroir », préalablement choisis et découpés dans des magazines.

« **Paysages de ciels** » **CE1-CM2** Pour la partie atelier, nous proposons le jeu « Quel est ce phénomène atmosphérique ? » ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à dessiner le ciel de son choix afin de compléter un paysage préalablement découpé - sans sa partie supérieure - dans un magazine.

« **Paysages impressionnistes** » **CE1-CM2** Pour la partie atelier, nous proposons un jeu de plateau « Impression de mystères » comportant des énigmes ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle qui consiste à expérimenter les techniques des impressionnistes en dessinant le reflet d'un motif.

« **Paysages urbains** » **CM1-6<sup>ème</sup>** Pour la partie atelier, nous proposons un jeu d'énigmes ainsi qu'une activité de pratique artistique collective qui consiste à créer une ville idéale en papier afin de travailler les notions de plans et d'échelle.

## ● Parcours pédagogique « Le sport, tout un art ! »

« **Le sport, tout un art !** » **CP-CE2** Pour la partie atelier, nous proposons le « Triathlon des images » en trois manches (niveau 1), un jeu de mimes et des défis sportifs.

« **Le sport, tout un art !** » **CM1-6<sup>ème</sup>** Pour la partie atelier, nous proposons le « Triathlon des images » en trois manches (niveau 1), un jeu de « mimes et chorégrafolie » ainsi qu'un jeu de cartes à replacer chronologiquement (niveau 1).

« **Le sport, tout un art !** » **5<sup>ème</sup>-3<sup>ème</sup>** Pour la partie atelier, nous proposons le « Triathlon des images » en trois manches (niveau 2), un jeu de « mimes et chorégrafolie », des défis sportifs ainsi qu'un jeu de cartes à replacer chronologiquement (niveau 2).

## ● Parcours pédagogique « Cultures en partage »

« **Cultures en partage** » **CM1-6<sup>ème</sup>** La partie conférence, **sans les tablettes**, est dédiée à l'observation comparée d'œuvres issues du musée d'art et d'histoire du Judaïsme et de l'Institut du monde arabe. Pour la partie atelier, nous proposons un jeu sur les ressemblances entre des mots en arabe et en hébreu ainsi qu'une activité de création géométrique rappelant les mosaïques ornementales et d'initiation à la calligraphie arabe.

« **Cultures en partage** » **à partir de la 5<sup>ème</sup>** La partie conférence, **sans les tablettes**, est dédiée à l'observation comparée d'œuvres issues du musée d'art et d'histoire du Judaïsme et de l'Institut du monde arabe. Pour la partie atelier, nous proposons un jeu sur les ressemblances entre des mots en arabe et en hébreu ainsi que deux activités de pratique individuelles : réalisation d'un calendrier hébraïque et/ou hégirien et initiation à la calligraphie arabe.

## ● Médiations « Histoires de migrations » (mini-conférence)

« **Histoires de migrations** » **CM1-6<sup>ème</sup>** Cette conférence est principalement dédiée à l'observation de contenus conservés par le Musée de l'Histoire de l'immigration et à l'analyse d'œuvres contemporaines. **(Conférence d'1h à 1h30)**

« **Histoires de migrations** » **à partir de la 5<sup>ème</sup>** Cette conférence est principalement dédiée à l'observation de contenus conservés par le Musée de l'Histoire de l'immigration et à l'analyse d'œuvres contemporaines. **(Conférence d'1h30)**

## ● Médiations scientifiques (mini-conférence)

« **Histoire du vivant** » **à partir du CM1** Cette conférence est dédiée à la découverte de contenus traitant du premier organisme vivant à nos jours. **(Conférence d'1h30)**

« **Histoire des sciences** » **à partir du CM1** Cette conférence est dédiée à la découverte des premiers gestes scientifiques à la complexité des outils actuels. **(Conférence d'1h30)**

- **Parcours pédagogique « La citoyenneté dans l'art »**

« La citoyenneté dans l'art » à partir de la 5<sup>ème</sup> Pour la partie atelier, nous proposons un jeu d'énigmes, une activité consistant à organiser une exposition citoyenne en fonction de thématiques (liberté, égalité, fraternité, protection de l'environnement et action citoyenne) et, en option, un jeu d'analogie.

- **Parcours pédagogique « Art et spiritualité »**

« Art et spiritualité » à partir de la 5<sup>ème</sup> Pour la partie atelier, nous proposons un jeu d'association d'une œuvre à son cartel et à son usage ainsi qu'une activité de pratique artistique individuelle à partir de l'étude de la croyance le « Temps du rêve » des Aborigènes d'Australie.



Ateliers de pratique artistique et activités à partir, entre autres, des mallettes pédagogiques du GrandPalaisRmn : <https://grandpalaisrmn.fr/les-mallettes-pedagogiques>

Photos : association Stimuli

## Informations pratiques

- **Micro-Folie Dieulefit – Montélimar**  
Espace culturel – LA HALLE  
1 rue Justin Jouve, 26220 Dieulefit  
<https://micro-folie-dieulefit-montelimar.fr/>
- **Baptiste Pitois**  
Administrateur Micro-Folie & médiateur culturel  
Association Stimuli  
Tél. : 06 70 12 17 43  
[stimuli.drome@gmail.com](mailto:stimuli.drome@gmail.com)
- **Emma Margiotta**  
Médiatrice culturelle  
Association Stimuli  
[mediation.stimuli@gmail.com](mailto:mediation.stimuli@gmail.com)