

—
**fiches
pédago-
giques
cycle 1**

—
**visites
guidées**

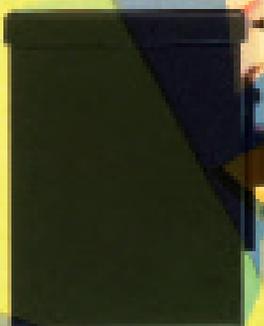
—
**ateliers
découverte**

—
**informations
pratiques**

|||
ami
**atelier-musée
de l'imprimerie**

renseignements : info@a-mi.fr
a-mi.fr | 02 38 33 22 67
billetterie en ligne : a-mi.fr
   **#amialesherbes**

70, av. du Général Patton
Malesherbes
45330 - Le Malesherbois



Depuis son ouverture en 2018, l'AMI conduit une politique d'éducation scientifique, artistique et culturelle ambitieuse et volontariste qui fait de l'accueil et de l'accompagnement pédagogique des publics, notamment scolaires, une priorité.

Les sujets traités sont nombreux et essentiels : la longue histoire du livre et de la lecture, l'histoire agitée de la presse et de ses enjeux contemporains, l'histoire technique et industrielle de l'imprimerie, les relations difficiles et plus complémentaires qu'il n'y paraît entre l'écrit et l'écran, la place éminente et méconnue de l'imprimé...

Afin de faciliter l'accès à ces savoirs, il a été établi des fiches pédagogiques par cycles et par niveaux, en lien avec les programmes scolaires, proposant :

- Des visites générales et thématiques accompagnées ;
- Des ateliers découverte et démonstratifs animés ;
- Des ateliers de pratiques artistiques et techniques pour s'initier ;
- Des parcours-jeux et des activités en autonomie ;
- Des rendez-vous programmés : Printemps des poètes, Semaine de la presse, Journées Européennes des Métiers d'Art...

Les propositions, s'adressant aux scolaires et aux enseignants mais aussi aux centres de loisirs et aux familles, est particulièrement riche.

Une équipe de médiateurs – professionnels de l'imprimerie, historiens, artistes et artisans du papier, de l'écriture, de la typographie, de la lithographie, de la sérigraphie et de la reliure – est présente et attentive pour partager savoirs et savoir-faire.

Si l'AMI est un musée qui a mis l'éveil, l'émancipation et la transmission au cœur de ses pratiques en faisant le choix de déployer des histoires qui s'entrecroisent et se complètent, des récits originaux, des médiations multiples, son lien avec l'Éducation nationale, à consolider et à élargir encore, est essentiel.

Au quotidien, toutes nos équipes sont mobilisées pour vous renseigner et préparer avec vous – enseignants, animateurs... – votre visite et offrir à vos élèves une découverte active et interactive de l'Atelier-Musée de l'Imprimerie.

Au plaisir de vous retrouver prochainement.

Les fiches pédagogiques présentées dans ce livret vous permettent de découvrir et d'orienter vos choix d'activités en vue de votre prochaine visite avec votre classe.

Il importe et il nous importe que ce moment soit adapté à vos élèves, à vos envies et aux programmes. Aussi, nous nous tenons à votre disposition pour **préparer avec vous les thématiques abordées** : références, lexique... Un élève qui a des connaissances sur les sujets abordés est un élève qui pose et se pose des questions, un élève qui s'intéresse et avec lequel toute l'équipe aura plaisir à échanger et à transmettre.

Des **cycles d'ateliers**, s'insérant dans un projet de classe, in-situ ou dans votre établissement, sont proposés pour aller plus loin :

- « Le processus de création d'un livre » : création de papier, impression d'un texte typographique, façonnage d'un livre.
- « Les possibilités artistiques du papier » : création de papier, coloration de papier, impressions végétales.

Une programmation culturelle, dédiée aux publics scolaires, autour d'initiatives et de rendez-vous nationaux est mise en place : Les petits champions de la lecture, Journée(s) de l'écriture, Printemps des poètes, Semaine de la presse et des médias, Journées Européenne des métiers d'art...

JEU DE PISTE

- ↘ Sur les traces de Gutenberg

ATELIERS DECOUVERTES

- ↘ La p'tite fabrique du papier
- ↘ Initiation à la marbrure
- ↘ La calligraphie des animaux

INFORMATIONS PRATIQUES

- ↘ Organiser et réserver votre visite
- ↘ Tarifs
- ↘ Venir à l'AMI

Sur les traces de Gutenberg

Durée 45 min | 12 élèves maximum

Ce jeu de piste propose aux élèves une découverte du musée sur un mode ludique. Il s'agit de partir à la recherche d'indices visuels et d'énigmes dissimulés à travers le musée. Chaque arrêt du parcours devient prétexte à repérer des éléments-clés de l'histoire de l'imprimerie. À la fin de la visite, les élèves rassemblent les indices et objets trouvés pour faire à leur tour l'expérience de l'impression, grâce à des tampons, des feuilles de papier et des encres colorées.



COMPETENCES MOBILISEES

- Communiquer avec les adultes et les autres enfants par le langage.
 - Reconnaître les lettres de l'alphabet.
 - Se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés.
 - Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
 - Situer des objets par rapports à d'autres, par rapport à des objets repères.
-

La p'tite fabrique du papier

Durée 45 min | 12 élèves maximum

L'atelier découverte offre aux plus jeunes l'occasion d'exercer leurs sens : visuel, avec la reconnaissance de plantes rentrant dans la composition du papier ; tactile, avec la manipulation et la fabrication d'une feuille de papier. Les élèves reproduisent les gestes du papetier au-dessus d'une cuve remplie de pâte à papier. Ils comprennent les processus et les étapes de la fabrication du papier. Le médiateur transmet du vocabulaire lié aux outils, et l'histoire du papier.



COMPETENCES MOBILISEES

- Communiquer avec les adultes et les autres enfants par le langage.
- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner, etc.).
- Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux.

Initiation à la marbrure

Durée 45 min | 12 élèves maximum

Inventée au Japon au XIIe siècle, arrivée en Europe au XVe siècle, la marbrure est une technique de décoration qui consiste à faire flotter des couleurs sur un liquide, à y dessiner des motifs et à transférer la composition obtenue sur une feuille de papier. Au cours de l'atelier, les élèves choisissent leurs encres colorées, dessinent des arabesques avant que le médiateur ne plonge le papier dans la solution liquide et n'obtienne un résultat spectaculaire. Chaque élève repart avec son « oeuvre ».



COMPETENCES MOBILISEES

- Communiquer avec les adultes et les autres enfants par le langage.
- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner, etc.).
- Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux.

La calligraphie des animaux

Durée 45 min | 12 élèves maximum

L'atelier découverte combine l'imagination, la dextérité et le plaisir de dessiner. À partir des modèles proposés par le médiateur, les élèves apprennent à utiliser l'encre, moduler l'angle d'inclinaison du calame et à respecter l'ordre et le sens dans lesquels doivent être tracés les traits composant le motif. Plusieurs animaux sont proposés à l'exécution : l'oiseau, le chat, la chauve-souris, le crabe, le chameau, le canard... À la fin de l'atelier, chaque élève repart avec sa production.



COMPETENCES MOBILISEES

- Communiquer avec les adultes et les autres enfants par le langage.
- Reconnaître les lettres de l'alphabet, connaître leur nom.
- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.
- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.

Organiser et réserver votre visite

Contactez le service des Publics, par courriel : reservations@a-mi.fr, en précisant :

- Nom, coordonnées postales et électroniques de l'établissement ;
- Nom, coordonnées téléphoniques et électroniques du référent du projet ;
- Date, horaires d'arrivée et de départ envisagés ;
- Nombre d'élèves et d'accompagnants ;
- Niveau(x) des élèves ;
- Choix des animations ;
- Informations particulières (élève en situation de handicap, non francophone, etc.).

Tarifs

1 visite guidée + 1 atelier découverte (1h30 de médiation) : 4€/élève.

Activité supplémentaire : + 2€/élève.

Possibilité d'ateliers hors les murs et prestations sur mesure.

Possibilité d'accueillir plusieurs classes simultanément.

1 accompagnant gratuit pour 8 élèves.

Venir à l'AMI

70 avenue du Général Patton, Malesherbes - 45330 Le Malesherbois

Du mardi au vendredi : 9 h - 17h 30

Samedi : 14 h - 17 h 30

Dimanche : 10 h - 17 h 30

Arrêt Malesherbes du **RER D** à 15 min à pieds.

Parking gratuit (jusqu'à 5 bus).

Espaces pique-nique intérieur et extérieur.

Rafraîchissements et boissons chaudes disponibles à l'accueil.

Librairie-boutique accessible.