

HOP!

Ressources pédagogiques

- 1 *Une invitation*
 - 1.1 Bienvenue à Kanal
 - 1.2 Démarche pédagogique
- 2 *Au fil de la visite*
 - 2.1 Volumes en mouvement
 - 2.2 Lignes et formes en mouvement
 - 2.3 Œuvres en mouvement
- 3 *Proposition d'activités à réaliser en classe*
 - 3.1 Prends la pose !
 - 3.2 Danse serpentine
 - 3.3 Le voyage de petit rond
- 4 *Répertoire des compétences*
- 5 *Suggestions de lectures*

Ce dossier pédagogique est conçu et diffusé exclusivement afin de permettre aux établissements scolaires, aux membres du corps enseignant et aux élèves de découvrir les contenus des expositions de KANAL, notamment en préparation, en accompagnement ou dans le prolongement d'une visite.

Les textes, reproductions d'œuvres, photographies, illustrations et autres contenus figurant dans ce dossier sont mis à disposition exclusivement à des fins d'information, d'illustration de l'enseignement et d'utilisation pédagogique dans le cadre d'activités scolaires.

Sous réserve des exceptions prévues par la législation applicable, toute utilisation du présent dossier ou de l'un de ses éléments à d'autres fins est interdite. **La gratuité d'une utilisation ne suffit pas, à elle seule, à la rendre autorisée.**

Une invitation

1.1 BIENVENUE À KANAL

Et si ce document était déjà le point de départ de notre rencontre? Un avant-goût, un petit cadeau de bienvenue, une invitation à entrer doucement dans la découverte à Kanal.

Lors de votre visite, vous explorerez « *A Truly Immense Journey* », 350 **œuvres d'art moderne et contemporain** en partenariat avec le Centre Pompidou à Paris.

Pour vous préparer, Kanal propose: la démarche pédagogique au musée, avec quelques clés de compréhension pour les thèmes abordés pendant la visite, des activités à réaliser en classe, des liens avec le programme scolaire dans le répertoire de compétences, ainsi que des suggestions de lectures.

1.2 DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

A bord d'Azimut, un mille-pattes géant, les enfants partent à l'aventure pour un voyage où le corps devient leur outil de découverte. La visite alterne des temps d'observation et des mises en action, toujours en prenant les **œuvres** comme point de départ. *Que provoque l'art en moi ? Comment m'invite-t-il à bouger, à ressentir des émotions, à éveiller mes perceptions ?*

Pour cette rencontre, Kanal propose, la découverte sensible des **œuvres** :

Via un point d'ancrage

La visite part des observations directes des élèves pour entrer en contact avec l'**œuvre**, avec peu d'explications contextuelles. Cette exploration s'appuie sur un mille-pattes géant : les élèves se déplacent entre les **œuvres**, s'assoient en rond, se placent dedans ou dehors, à gauche ou à droite, en le suivant comme repère dans l'espace.

Via l'eurythmie

Les enfants explorent leur corps en résonance avec les **œuvres**. La musique, les **rythmes** et les gestes spontanés ouvrent à une expérience corporelle directe, sensible et accessible. Cette approche s'inspire de l'**eurythmie**, une pratique développée par **Rudolf Steiner**, qui relie le corps, le **rythme** et le son à travers le mouvement. Elle permet aux enfants d'entrer en relation avec les **œuvres** autrement, en mobilisant une mémoire corporelle, intuitive et vivante.

Au fil de la visite

Pendant votre visite, différentes thématiques jalonnent la découverte, voici trois axes principaux qui structurent l'expérience:

2.1 VOLUMES EN MOUVEMENT

*Comment le volume peut-il faire ressentir le **mouvement** ?* Le **volume** désigne une forme en trois dimensions et l'espace qu'elle occupe, avec ses parties pleines et ses parties vides. Dans les **œuvres** sélectionnées, le mouvement peut être suggéré, comme une **sculpture** qui semble suspendue à un fil invisible, prête à tomber ou se transformer. Il peut aussi être réel, comme un **mobile** qui bouge dans l'air !

On peut aussi y vivre différentes expériences: se déplacer, se pencher, changer de point de vue et imaginer comment la forme pourrait bouger. Ces déplacements font sentir l'équilibre et le déséquilibre, la tension et la stabilité, et laissent place à l'imagination : **que se passerait-il si je bougeais autrement ?**

2.2 LIGNES ET FORMES EN MOUVEMENT

Paul Klee dit : "La ligne est un point qui est parti marcher". *Et si un trait pouvait courir, tourner en rond ou sauter partout ?* Les lignes et les formes semblent parfois bouger, même immobiles. Les élèves prennent le temps de les regarder, découvrent ce que l'artiste a voulu exprimer, puis expérimentent avec le corps pour les vivre pleinement: la **silhouette** peut s'étirer, le corps se balance à gauche et à droite, les bras tournent pour tracer des formes dans l'air, les doigts suivent les lignes sans toucher les tableaux !

2.3 ŒUVRES EN MOUVEMENT

Et si une œuvre d'art pouvait bouger toute seule ? Certaines **œuvres** intègrent le mouvement en elles : elles tournent, se balancent ou réagissent à l'air, comme dans l'**art cinétique** ou les **mobiles** de l'artiste **Alexander Calder** ou l'**œuvre** de **Jesús Rafael Soto** qui bouge doucement et change selon l'air et la lumière.

Les enfants observent le **mouvement** de l'**œuvre** et ses variations selon la **perspective**. Les élèves se déplacent autour d'elle pour suivre les trajectoires et percevoir l'**équilibre** des formes. Cette exploration fait ressentir l'**énergie** et les interactions entre les **volumes**.

Activités à réaliser en classe

Kanal propose des activités créatives, simples à réaliser en classe. Dans ce document, une proposition est chaque fois liée à une **œuvre** de l'exposition et quelques explications.

Un espace est prévu à Kanal pour exposer les créations que vous réaliserez en classe, comme un souvenir de cette rencontre. N'hésitez pas à nous les apporter, ce serait une joie de les exposer !

3.1 PRENDS LA POSE !

Faire connaissance

Alberto Giacometti (1901-1966) est un sculpteur suisse connu pour ses **figures** longues et fines. À Paris, il observe les gens pour comprendre comment le corps bouge et se tient. Ses **sculptures** montrent à la fois la fragilité et la force de l'être humain. Pour Giacometti, marcher n'est pas juste se déplacer : chaque pas devient un moyen d'observer, de comprendre le corps et le mouvement, et de transformer cette expérience en art.

Dans **Homme qui marche I**, il représente un homme seul, simplifié au maximum, comme un dessin devenu **bronze**. Son corps penché en avant et ses jambes très fines donnent l'impression qu'il vacille, mais continue toujours à avancer. Le **bronze** irrégulier rend sa **silhouette** légère et fragile, et chaque pas semble un petit défi. On sent le mouvement et l'instabilité, comme s'il marchait vers quelque chose d'inconnu, sans jamais s'arrêter.

Activité créative

Exploration du mouvement du corps à partir d'une statue et de différentes poses. S'inspirer d'une statue pour créer sa propre composition.

Fun fact

Alberto Giacometti aimait beaucoup **observer** les gens **marcher** dans la rue pour comprendre leurs gestes, il mesurait tout dans la rue pour que ses **sculptures** gardent les **proportions** exactes du réel. Il était en effet obsédé par la perception visuelle et **mesurait** constamment les **proportions** des personnes et des objets dans la rue ou les cafés, cherchant à saisir la **réalité** telle qu'il la voyait. .



“Danse Serpentine [II]”,
anonyme fait en 1897–1899
[video link](#)

© Photo credit: Centre Pompidou, MNAM-CCI/Dist. GrandPalaisRmn.
Copyright Artwork : Domaine public. Sous réserve de droits.

Durée	15 min
Espace	Libérer un grand espace au sol dans la classe ou s'installer dans une salle vide
Matériel	Impression couleur de l'œuvre (A4)
	Ficelles (de minimum 1 mètre de long par enfant)
	Appareil pour faire une photo

1. Observer et incarner

On regarde la photo de la statue et on observe le corps en prêtant de l'attention à chaque partie du corps (pieds, jambes, tronc, bras, mains, cou et tête.)

Les enfants se mettent debout et essaient d'incarner la **sculpture** de manière immobile pendant minimum 30 secondes. Après ce temps, l'enseignant.e donne le feu vert pour que la classe se mette en mouvement.

La classe marche alors pendant quelques minutes en imitant le personnage jusqu'à ce que le signal de la pause soit donné. Tous les enfants s'arrêtent net et peuvent observer la statue qu'ils incarnent.

2. Exploration du mouvement

Chaque enfant reçoit un grand morceau de ficelle. Ils prennent les deux extrémités et tendent la ficelle entre leurs mains.

Ils se déplacent dans l'espace en veillant à ce que la ficelle soit toujours tendue.

La classe marche alors pendant quelques minutes, bras et ficelles tendues jusqu'à ce que le signal de la pause soit donné. Tous les enfants s'arrêtent net et peuvent observer la statue qu'ils incarnent.

Une variante de l'exercice est possible avec la contrainte de la ficelle détendue entre les mains.

3. Prendre la pause

Tout le monde choisit sa pose préférée et l'enseignant.e prend la classe en photo. N'hésitez pas à l'apporter pour l'exposer à Kanal. :-)

3.2 DANSE SERPENTINE

Faire connaissance

« *Je veux créer une nouvelle forme d'art, un art qui n'a rien à voir avec les théories habituelles, un art qui donne un plaisir total pour l'âme et les sens à la fois.* »

Loie Fuller (1862-1928) est une **chorégraphe** et artiste américaine pionnière de la **danse moderne**. Elle invente la **danse serpentine**, transformant le corps, la lumière et le tissu en une véritable **œuvre** d'art qui marque une révolution artistique au tournant du 20^e siècle. Sa chorégraphie et ses expériences **scénographiques** ouvrent la voie à l'**abstraction** dans la danse, privilégiant les formes, les mouvements et l'expression des émotions plutôt que l'histoire ou le **réalisme**.

Drapée dans des centaines de mètres de soie blanche, elle transforme son corps en une **sculpture** ondulante, qui évoque tantôt un papillon, tantôt une fleur. Ses mouvements jouent avec la lumière et la couleur et font ressentir ensemble le **rythme**, le geste et le son. Loie Fuller exécute sa danse des centaines de fois aux États-Unis et en Europe, notamment aux **Folies Bergère** à Paris, et s'impose comme une icône de la **Belle Époque** parisienne (1871–1914).

Fun fact

Loïe Fuller est fascinée par les **jeux** de **lumière** et les **tissus** de ses robes, dans lesquelles elle installe parfois de **petites ampoules** cachées pour illuminer ses **mouvements** sur scène ! Cela lui vaut le surnom de « **fée électrique** »

Activité créative

L'enseignant.e raconte l'histoire de Bat et anime son foulard en même temps, les enfants écoutent l'histoire et la vivent en ayant eux-même leur propre chauve-souris à déplacer. L'histoire écrite ci-dessous est à utiliser comme des pistes pour raconter et inventer en direct une histoire qui permet aux enfants de se mouvoir et de vivre autrement ce moment collectif. Les enfants peuvent choisir un prénom pour leur chauve-souris.

Durée	30 min
Espace	Libérer un grand espace au sol dans la classe ou s'installer dans une salle vide
Matériel	Foulards, tissus légers (un par enfant)
	Écran pour regarder la vidéo
	Enceinte pour écouter la musique

1. Observer

Regarder la vidéo en silence. *Inviter les élèves à regarder juste les yeux et voyager sur les formes et les couleurs.*

2. Imaginer

Relancer la vidéo. *À quoi ça vous fait penser ? Qu'est-ce que vous voyez ? Quel titre donneriez-vous à cette danse ?*

3. Danser en histoire

Écouter Le bal de Berlioz quelques secondes, sans bouger, pour ressentir la musique. La classe s'assoit en cercle et chacun.e a devant soi un petit foulard ou un morceau de tissu léger.

Histoire

«Connaissez-vous l'histoire de Bat, la chauve-souris ? Bat habitait dans le grenier d'un château hanté, toute seule. Elle dormait le jour et s'ennuyait la nuit. Un soir, alors qu'elle se réveillait.»

Prendre le foulard doucement à deux mains (pour créer les deux ailes de Bat).

«Et se déplaçait dans son grenier pour contrer l'ennui.»

Les enfants sont debouts et font bouger doucement leur chauve-souris.

«Elle décida de partir à l'aventure. Bat sortit du grenier et descendit les escaliers.» *Les chauves-souris se déplacent et descendent vers le sol comme si elles descendaient des escaliers.*

«Traversa une très grande salle appelée "le grand salon".» *Les chauves-souris se déplacent vite tout droit.*

«Puis elle tourna vers la droite rapidement.» *Tout le monde tourne.*

«Et s'arrêta net.» *Tout le monde s'arrête.*

«Elle s'était perdue. Par où est la porte d'entrée pour sortir? Elle commença à voler dans tous les sens, mais en silence pour ne pas réveiller les princes et princesses du château.» *Les enfants se déplacent rapidement en silence dans tous les sens.*

«Ha mais voilà une fenêtre, Bat peut sortir par là vu qu'elle sait voler.» *Les enfants sautent sur place comme s'ils sautaient par une fenêtre et leurs chauves-souris continuent à s'envoler.*

«Bat décide de partir loin, elle s'envole dans la forêt, zigzaguant entre les arbres.» *Les enfants zigzaguent dans l'espace.*

«Elle vole au-dessus des arbres.» *Les enfants se déplacent sur la pointe des pieds pour mettre leur chauve-souris le plus haut possible dans le ciel.*

«Mais aussi au ras du sol». *Idem au ras du sol.*

«Soudain, Bat s'arrête, elle sort de la forêt et entre dans une grande ville !»
Les chauves-souris sont curieuses mais un peu peureuses et avancent lentement).

«Elle entend une belle musique et la suit doucement, jusqu'à se retrouver devant une salle de spectacle. Elle entre par une fenêtre.»
Les enfants font voler leur chauves-souris doucement et discrètement.

«Et découvre une femme qui danse avec de grands tissus, comme dans la vidéo de tout à l'heure, Bat décide de tourner et voler comme elle.»
Les enfants vont voler leurs chauves-souris en tournoyant dans tous les sens.

«Elle tournoie tellement que ...OUPS! Elle est arrivée sur la scène, à côté de Loïe Fuller! Vite elle repart dans les coulisses.»
Les enfants font voler leur chauves souris jusque dans une petite cachette ou un petit coin de la salle).

«Et là, Bat est tellement fatiguée de son aventure, qu'elle finit par s'endormir paisiblement.» *Les enfants reposent leur chauve-souris par terre et lui souhaitent "bonne nuit".*

3.3 LE VOYAGE DE PETIT ROND

Faire connaissance

En 1924, Henryk Berlewi développe une nouvelle façon de faire de l'art : la **Mechano-Faktura**, ce qui signifie «créer avec des moyens mécaniques».

Il assemble des formes **géométriques** simples et répétées comme des pièces de machine, pour créer un **rythme** visuel. Tout est plat, précis, ordonné. Son approche rejette l'illusion de la profondeur tridimensionnelle pour de la peinture en deux dimensions et mécanique.

Berlewi appartient au mouvement **constructiviste**, qui rêve d'un art utile et tourné vers la société. Il applique ses idées en peinture et aussi en publicité et en architecture.

Activité créative

L'activité propose une exploration des formes à partir du geste et du son.

Durée	15 min
Espace	Libérer un grand espace au sol dans la classe ou s'installer dans une salle vide
Matériel	Impression couleur de l'œuvre

1. Observer
Regarder attentivement les formes et les couleurs présentes. Les enfants les nomment, les positionnent les unes par rapport aux autres (à côté, en dessous, au-dessus, à gauche, à droite, plus petite, plus grande...).
2. Gestes collectifs
Avec le doigt tendu, les élèves suivent les lignes des formes et les reproduisent dans les airs.
3. Associer gestes et sons
Attribuer un son à une forme ou une ligne : ligne couchée, ligne debout, carré, triangle, rond,... *Montrer la succession des formes, les élèves font le son.*
4. Chorale collective
La classe se divise en 5 groupes, un par forme. Ensemble, ils forment la chorale. Elle est menée par un-e chef-fe d'orchestre. En avant la musique !



"Kontrasty mechano-fakturowe"
de Henryk Berlewi, fait en 1923

© Photo credit: Centre Pompidou, MNAM-CCI/Georges Meguerditchian/Dist.
GrandPalaisRmn. Copyright Artwork : © Estate Berlewi. Sous réserve de droits.

Fun fact

Ses **œuvres** sont exposées pour la première fois dans un showroom de **voitures** à Varsovie, aux côtés de **moteurs** et d'**automobiles** : un clin d'œil assumé au monde **industriel**.

Répertoire des compétences

Disciplines visées

Éducation culturelle et artistique (formes, matières, couleurs, textures), éveil scientifique (corps), éducation physique, mathématiques et langage.

M2-M3

CONNAÎTRE

Reconnaître et nommer, en situation, quelques couleurs de base (rouge, jaune, bleu, noir, blanc, brun).

S'approprier progressivement le vocabulaire lié à l'activité artistique, aux actions corporelles

PRATIQUER

S'approprier, lors d'une réalisation artistique, les actions pour réaliser une danse, un mime : bouger, danser, se déplacer, sauter, tourner, mimer ; rester immobile.

S'approprier, en situation, un tempo donné, un balancement (pulsation) : en se déplaçant (marche ou course) ; en utilisant son corps/un instrument de musique

S'engager dans une réalisation verbale ou corporelle collective en utilisant : soit sa voix ; soit son corps.

RENCONTRER

Découvrir une œuvre exposée et observer ses couleurs, ses formes et son organisation dans l'espace.

Mettre en lien sa propre production avec l'œuvre observée (comparer les couleurs, les formes, les façons d'occuper l'espace)

S'initier à un vocabulaire spécifique muséal (exposition, musée)

Exprimer verbalement et/ou non verbalement une information récoltée : lors d'une rencontre avec un artiste (observation d'une œuvre) ou lors d'une sortie culturelle

Répertoire des compétences

EDUCATION PHYSIQUE, BIEN-ÊTRE ET
SANTÉ

Se positionner en fonction de la consigne énoncée par un tiers : courir jusqu'à, s'arrêter à, à l'intérieur de, à l'extérieur de, dedans, dehors, au-dessus, en dessous, à côté de.

Se déplacer selon un rythme simple montré par l'adulte.

MATHÉMATIQUES

Connaître les termes utilisés pour désigner des formes.

Reconnaître la forme : ronde, carrée, triangulaire, rectangulaire.

FRANÇAIS

Oser prendre la parole face aux autres pour exprimer un ressenti et ses observations.

SCIENCES

Désigner et nommer au moins six parties du corps parmi les suivantes : tête, bras, main, doigt, dos, jambe, pied, genou, bouche, nez, œil, oreille.

Suggestions de Lectures

LIVRES	OH !	Jérôme Ruillier, Isabelle Carrier <i>Saltimbanque</i> 2025
	LE LIVRE DES CINQ SENS	Lucie Lučanská <i>Ricochet</i> 2024
	2 YEUX ?	Lucie Félix <i>Grandes personnes</i> 2012
BOEKEN	DIT IS SLAK	Lotte Meeuwissen <i>Gottmer</i> 2026
	DE VIJF ZINTUIGEN	Hervé Tullet <i>Lamnoo</i> 2004
	HOREN, ZIEN, PROEVEN, RUIKEN	Kathleen Amant <i>Abimo</i> 2014