

Arts, textiles et costumes

*Il est obligatoire
de toucher !*

Atelier pédagogique
pour les enfants
de 8 à 12 ans

FICHE PRATIQUE
À DESTINATION
DES ENSEIGNANTS



CONTACT
Robert Porret
Conseiller chargé
des actions pédagogiques
04 79 60 58 98
06 09 90 47 28
robert.porret@fondation-facim.fr

fondation
facim
www.fondation-facim.fr



1. Présentation de l'atelier

Une mallette qui aborde

- les différents textiles (matériaux, types de tissage et de façonnage),
- les différents codes sociaux (usages et métiers), le costume à différentes époques et dans différents pays.

Un atelier qui valorise le patrimoine textile de la Savoie, animé par un guide du *Pays d'art et d'histoire des Hautes vallées de Savoie*[®].

L'atelier se compose de deux modules en salle.

Il peut être suivi d'une visite sur le terrain (musée, centre d'interprétation, filature...) pour découvrir la spécificité des costumes et des traditions savoyardes.

Public cible : enfants 8-12 ans (cycles 3 et classes de 6^e et 5^e)
Durée : 3h pour la mallette (temps de récréation compris)

2. Inscription de l'atelier dans les programmes de l'Éducation Nationale

Cette activité s'intègre dans l'enseignement de :

- l'histoire (Bulletin Officiel hors-série n° 3 du 19 juin 2008) : les costumes font partie des "traces" qui permettent à l'élève de comprendre, dès l'école primaire, la spécificité de l'histoire, au même titre que l'écrit, l'architecture, la photo...
- l'histoire des arts en cycle 3 (Bulletin Officiel n°32, 28 août 2008, p. 6-7), notamment deux des grands domaines artistiques définis par le BO :
- les "arts du quotidien" : métiers d'art, arts populaires, costumes, bijoux...
- les "arts du visuel" : arts plastiques (peinture, sculpture, photographie...)

Objectifs :

- Se repérer dans l'espace et le temps (frise chronologique).
- Développer la curiosité, le sens de l'observation et le sens critique.
- Développer le sens esthétique.
- Rechercher, trier et organiser des informations.
- Acquérir des connaissances.

3. Lieu et matériel à prévoir

- Une salle avec 4 groupes de table pour répartir les enfants,
- Un support mural pour l'accrochage de la frise chronologique (crochets), faire en sorte que son accrochage ne gêne pas une éventuelle projection. Sinon, poser la frise à plat sur des tables.
- Un mur ou tableau blanc pour la projection de photos (si besoin, le guide-conférencier peut apporter ordinateur et vidéoprojecteur).

4. Ressources

- Des photographies peuvent être mises à votre disposition par la Fondation
- Site régional de la DRAC : http://www.histoiredesarts.culture.fr/hda_front/
- Sites de musées : Musée des tissus et arts décoratifs et Association Soierie Vivante à Lyon, musée des arts décoratifs de Paris, musée du chapeau à Chazelles-sur-Lyon, Ardelaine (Saint Pierreville d'Ardèche)

Arts, textiles et costumes

*Il est obligatoire
de toucher !*

Atelier pédagogique
pour les enfants
de 8 à 12 ans

FICHE PRATIQUE
À DESTINATION
DES ENSEIGNANTS



CONTACT
Robert Porret
Conseiller chargé
des actions pédagogiques
04 79 60 58 98
06 09 90 47 28
robert.porret@fondation-facim.fr

fondation
facim
www.fondation-facim.fr



5. Déroulement de l'atelier

Module 1 : Atelier textile "il est obligatoire de toucher" (durée : 1h20)

Faire asseoir les enfants en 4 groupes autour des tables.

Les différentes séquences du module s'appuient tous sur le contenu de la matériauthèque (liste des objets en annexe).

Temps 1.1 - De quels textiles se composent vos vêtements ?

Séquence introductive courte, qui peut être réalisée à l'avance par l'enseignant.

Objectif : découvrir la variété des textiles par le toucher des vêtements et la lecture des étiquettes.

Temps 1.2 - Les matières premières textiles. Les différentes matières textiles et les étapes de la fibre au vêtement

Objectif : associer les illustrations de vêtements avec celles des textiles et des fibres correspondants. Avec des jeux de cartes, les élèves sont amenés à reconstituer les filières, de la matière première brute au vêtement fini (coton, laine, soie, polyester).

Le guide-conférencier présente des échantillons des différents matériaux (cocons de soie, fleurs de coton, laine de mouton...).

Temps 1.3 - De la fibre au tissu. Les procédés de la fabrication du tissu

Objectif : comprendre qu'entre les matières textiles et le vêtement, il y a de nombreux procédés :

le tissu est un assemblage régulier de fils textiles entrelacés, soit maillés (tricot), soit tissés (tissage). Des échantillons de différents textiles sont donnés aux élèves pour observation.

Démonstration présentée par le guide-conférencier (aiguilles à tricoter, métier à tisser). Projection possible de courtes séquences filmées montrant un métier à tisser et un ver à soie tissant son cocon.

Temps 1.4 - Textile ou non ? Pas si simple de reconnaître la matière textile... Attention, il y a des intrus

Objectif : deviner la matière de quelques objets à partir de cartes. Temps de conclusion sous forme de jeu afin d'ouvrir sur les textiles d'aujourd'hui (textiles "intelligents").

Module 2 : Atelier textile "l'habit fait le moine" (durée : 1h20)

Comment s'est-on habillé au cours des siècles, selon les pays, selon son sexe ou son rang social ?

Temps 2.1 - Pourquoi s'habille-t-on le matin ? Les vêtements sont signes d'une époque et répondent à différents usages

Objectif : avec des cartes, retrouver l'activité de quelques personnages en fonction de leurs tenues vestimentaires. Iconographie qui permet d'évoquer la Savoie, de montrer que le vêtement est une protection, mais aussi un code.

Temps 2.2 - Le costume comme code. Les mots du costume

Objectif : acquérir du vocabulaire sur des formes particulières de vêtements + ouverture sur le monde (le vêtement renseigne sur la provenance géographique (sari, kimono...)).

Temps 2.3 - Le costume dans le temps

Objectif : montrer que les vêtements sont le signe d'une époque, en remplaçant sur une frise du temps des représentations (tableaux, statues, photos...).

Support : la frise doit pouvoir être accrochée verticalement. Chaque élève vient compléter la frise en accrochant une carte représentant des costumes à des époques différentes.

Option pour les plus grands :

Les expressions liées au vêtement

Ce peut être aussi un prolongement possible par l'enseignant en classe : recherche par les élèves des expressions liées au vêtement, ou recherche de la signification des expressions (ex : « Chausser ses bottes de sept lieues », « Avoir plus d'un tour dans son sac », « Avoir plusieurs casquettes », « Avoir un fil à la patte »...)

