

Arts, textiles et costumes

Il est obligatoire de toucher !

Atelier ludique pour les enfants de 8 à 12 ans

FICHE PRATIQUE



1. Présentation de l'atelier

La Fondation Facim vous propose un atelier ludique pour explorer les différents textiles utilisés aujourd'hui pour se vêtir.

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.

Cette activité est animée par un guide du *Pays d'art et d'histoire des Hautes vallées de Savoie®*.

Public cible : enfants 8-12 ans

Durée : 1h à 1h30

2. La mallette pédagogique

Elle aborde

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

Objectifs :

- Développer chez les enfants la curiosité, le sens de l'observation
- Développer leur sens esthétique
- Rechercher, trier et organiser des informations
- Comprendre que le vêtement n'est pas seulement une façon de se protéger le corps, mais correspond également à des codes sociaux, à travers les siècles et les continents
- Se repérer dans l'espace et le temps

3. Lieu et matériel à prévoir

- Une salle avec des tables et des chaises
- Un support mural pour l'accrochage de la frise du temps (crochets)

4. Déroulement de l'atelier

Module 1 : Atelier textile "il est obligatoire de toucher"

Introduction - De quels textiles se composent nos vêtements ?

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

Jeu 1.1 - 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 enfants sont amenés à reconstituer les filières, de la matière première brute au vêtement fini (coton, laine, soie, polyester).

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

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE

Arts, textiles et costumes

*Il est obligatoire
de toucher !*

Atelier ludique
pour les enfants
de 8 à 12 ans

FICHE PRATIQUE



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

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE

Les enfants peuvent :

- manipuler des échantillons des différents matériaux (cocons de soie, fleurs de coton, laine de mouton...).
- faire du tissage sur un petit métier à tisser
- tricoter avec des aiguilles.

Jeu 1.2 - 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 qui peut permettre d'ouvrir sur les textiles d'aujourd'hui (textiles "intelligents").

Module 2 : Atelier textile "l'habit fait le moine"

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

Jeu 2.1 - Pourquoi s'habille-t-on le matin ?

Les vêtements sont signes d'une époque et répondent à différents usages

Objectif : reconstituer des paires de cartes avec des costumes anciens / actuels en Savoie.

Jeu 2.2 Des vêtements différents selon les régions du monde

Objectif : reconnaître des formes particulières de vêtements, avec une ouverture sur le monde (sari, kimono...).

Jeu 2.3 - Le costume dans le temps

Objectif : replacer sur une frise du temps différents costumes (tableaux, statues, photos...).

Chaque enfant vient compléter la frise en accrochant une carte représentant un costume d'une époque particulière.



5. Prolongations possibles de l'atelier

- Activité tissage (notions de « dessus / dessous ») : A partir de bandes de tissus fixées de façon orthogonale sur un support, création d'un tissage.
- Réalisation d'un tableau en tissu, en jouant sur les différences des étoffes.
- Activité impression sur tissu, à partir d'un tissu uni : utiliser des tampons encreurs pour créer des dessins.
- Sortie sur le terrain / rencontres : visite d'un éco-musée / musée de costumes, d'un atelier de fabrication de tissu, rencontre avec une personne qui porte un costume traditionnel savoyard ou d'un autre pays...
- Pour les plus grands : s'amuser avec des expressions liées au vêtement : « chausser des bottes de sept lieues », « avoir plus d'un tour dans son sac », « avoir plusieurs casquettes », « avoir un fil à la patte », etc.

