

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
Chargé des activités
pédagogiques
04 79 60 58 98
06 09 90 47 28
robert.porret@fondation-facim.fr

fondation

facim



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 (du CE2 à la 5^è)

Durée : 2 modules de 1h30 chacun

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

Cette activité s'intègre dans l'enseignement de :

- l'histoire : les costumes permettent à l'élève de se confronter aux traces concrètes de l'histoire et à leur sens, en lien avec leur environnement (ordonner les faits et les situer dans une époque ou une période donnée, utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps (frise chronologique, les sources de l'histoire).
- l'histoire des arts : éducation de la sensibilité, lien entre œuvres d'art et usages, contexte historique et culturel d'une création.

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 tables pour répartir les enfants,
- Un support mural pour l'accrochage de la frise chronologique,
- 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-Pierre-ville-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
Chargé des activités
pédagogiques
04 79 60 58 98
06 09 90 47 28
robert.porret@fondation-facim.fr

fondation

facim



5. Déroulement de l'atelier

Module 1 : Atelier textile "il est obligatoire de toucher" (durée : 1h30)

Temps 1.1 - De quels textiles se composent nos 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 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). Ils manipulent 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 (tissage, tricot) :
Des échantillons de différents textiles sont donnés aux élèves pour observation.
Démonstration présentée par le guide-conférencier (aiguilles à tricoter, métier à tisser). Les enfants peuvent s'essayer au tricot et au tissage. 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 : 1h30)

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 d'autrefois et d'aujourd'hui en fonction de leurs tenues vestimentaires. Iconographie qui permet d'évoquer la Savoie.

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

Objectif : acquérir du vocabulaire sur des formes particulières de vêtements avec une ouverture sur le monde.

Temps 2.3 - Le costume dans le temps

Objectif : montrer que les vêtements sont le signe d'une époque, en replaçant 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 un costume à une époque particulière.

Option pour les plus grands : Les expressions liées au vêtement

Recherche par les élèves des expressions liées au vêtement.

Exemples :

- « Chausser ses bottes de sept lieues »,
- « Avoir plus d'un tour dans son sac »,
- « Avoir plusieurs casquettes »,
- « Avoir un fil à la patte », etc...

