

GROUPES SCOLAIRES

Septembre 2023-mars 2024



EXPOSITION 2024

Le monde fabuleux de Nicolas Eekman

6 avril > 8 septembre 2024

À compter du 6 avril et durant toute la durée de l'exposition, l'offre scolaire sera adaptée et certaines visites du parcours permanent pourront être amenées à disparaître temporairement.



Né à Bruxelles en 1889, le peintre belge Nicolas Eekman est rapidement tombé dans l'oubli après sa mort. Pourtant, son Œuvre polymorphe, traversé par de multiples influences, mérite d'être redécouvert.

De ses expériences expressionnistes à ses tentatives cubistes, Eekman passera par tous les courants mais c'est une voie très personnelle en dehors des sentiers artistiques de l'époque qu'il choisit finalement.

Incontestablement, il puise son inspiration dans la peinture flamande du 16^e siècle créant ainsi des ponts entre hier et aujourd'hui. Diableries, drôleries, créatures hybrides : son univers onirique et fantastique le place dans la lignée de grands maîtres flamands comme Hieronymus Bosch. Mais ses créations, profondément ancrées dans la réalité, le rapprochent aussi de l'œuvre humaniste de Pieter Bruegel l'Ancien.

Le musée de Flandre, un musée insolite, un voyage à travers l'art flamand



Vue de la façade arrière du musée de Flandre © Dominique Silberstein

Unique en Europe, le musée de Flandre porte l'ambition de montrer la diversité et la richesse de l'art flamand du 15^e siècle jusqu'à aujourd'hui. Abrisé dans l'Hôtel de la Noble-Cour, superbe monument historique du 16^e siècle, le parcours de visite favorise le dialogue entre art ancien et création contemporaine et permet aux visiteurs de découvrir des œuvres de différentes natures (dessins, estampes, peintures, sculptures, mobilier, objets d'art...), preuves de l'extraordinaire inventivité des artistes flamands.

Avec une offre de visites et de visites-ateliers variée et adaptée à tous les niveaux de la TPS à la Terminale, le musée propose aux élèves de venir « prendre l'art » en suivant des visites guidées spécifiques conçues en lien avec le cursus Histoire des arts.

Un musée accessible à tous, labellisé « Tourisme et handicap »

Le musée départemental de Flandre est labellisé « Tourisme et Handicap » pour les 4 handicaps.

Nous accueillons les classes spécialisées et les classes dans lesquelles des élèves à besoins particuliers sont intégrés .

N'hésitez pas à nous prévenir à l'avance des spécificités de vos élèves afin que nous adaptions l'accueil et la visite à leurs besoins.

Les outils disponibles |

- Maquettes tactiles pour les mal et non voyants [disponibles dans le parcours muséographique]
- Un livret en Facile à Lire et à Comprendre [gratuit, sur demande à l'accueil]
- Un livret en pictogramme pour les non lecteurs [gratuit, sur demande à l'accueil]

Dans notre équipe, des guides sont formés aux visites |

- en langue des signes française (LSF) [sur réservation]
- en audiodescription [sur réservation]
- pour les personnes en situation de handicap mental [sur réservation]

Le musée est entièrement accessible aux personnes à mobilité réduite.



LA MAGIE DES 5 SENS | De la TPS au CP – 2h

En rentrant de l'école de magie, Manou le hibou raconte aux enfants ce qu'il a appris aujourd'hui : les tableaux ont le pouvoir d'éveiller nos 5 sens !

Le parcours invite les enfants à découvrir une sélection d'œuvres flamandes à travers des jeux qui stimulent la vue, l'ouïe avec des jeux sonores, l'odorat avec la mémoire olfactive, le toucher grâce à des matières et jeux tactiles et enfin le goût autour des fruits et légumes représentés dans les œuvres.

ATELIERS D'ARTS PLASTIQUES I

Les enfants recréent une nature morte colorée en utilisant des pigments naturels à la place de la peinture : chocolat, épices, citron, feuilles d'arbre...



CAP SUR LES ÉMOTIONS ! | De la TPS au CP – 2h

Enfermés dans un coffre magique, de drôles d'objets accompagnent les enfants à la découverte des émotions.

Durant leur visite, les enfants se demandent comment les émotions s'expriment dans leur corps et pourquoi une œuvre d'art peut faire peur ou rendre joyeux. Ils le découvriront grâce à des jeux sensoriels, corporels et à l'aide de la Langue des Signes Française (LSF).

ATELIERS D'ARTS PLASTIQUES I

Papiers déchirés, collages, coulures... Les enfants explorent les quatre émotions à travers des expérimentations plastiques et créent une carte aux trésors inspirée des œuvres découvertes en visite.





Manou et ses amis les animaux, activité sur le goût, © Musée de Flandre



Le coffre des émotions et outils de médiation, © Musée de Flandre



HORS LES MURS

Coco et sa valise magique | De la TPS au CE2

Une intervention en 3 temps pour comprendre ce qu'est un musée...

→ La valise magique de Coco | 50 min en classe

Coco est un drôle de petit hibou doté d'étonnants pouvoirs magiques. Pour sa première visite en classe, il a fait entrer le musée de Flandre... dans sa valise !

→ Les lettres de Coco | 3 lettres à exploiter en autonomie

Coco écrit et dessine aux enfants de drôles de lettres. Il leur fait découvrir en images et en histoires ses œuvres préférées autour d'un thème au choix : les 5 sens, les émotions ou la Flandre.

→ Coco invite les enfants au musée | 2h au musée

Les enfants découvrent enfin le musée dont Coco leur a tant parlé ! La visite reprend la thématique des lettres et permet aux enfants de voir les tableaux abordés à l'école et dans les courriers de Coco.

LES MYSTÈRES DE L'ATELIER I Du CE1 au CM2 - 2h



Il y a 400 ans, la gouache en tube n'existait pas... Mais alors, comment les peintres réalisaient-ils leurs tableaux ?

Les élèves découvrent les secrets de fabrication d'une œuvre d'art depuis la préparation du support en passant par le dessin préparatoire et la recette de la fameuse peinture à l'huile.

ATELIERS D'ARTS PLASTIQUES I

Les élèves enfilent leur tablier pour réaliser un cercle chromatique. À la manière des apprentis des maîtres flamands, ils fabriquent les couleurs et apprennent à maîtriser les mélanges. Parviendront-ils à créer le noir parfait ?



PAYSAGE EN CONSTRUCTION I Du CE1 au CM2 - 2h



Les élèves se promènent dans le musée à la découverte de paysages construits par les peintres flamands.

Ils observent les détails infiniment petits de ces espaces infiniment grands. Ils découvrent le vocabulaire de la description d'une œuvre et les termes techniques liés au paysage en peinture.

ATELIERS D'ARTS PLASTIQUES I

Par un jeu de superposition de plans, les élèves construisent un paysage de papier en utilisant la palette du peintre flamand pour créer la sensation de profondeur. Ils s'initient à la technique du dégradé et expérimentent des textures avec des pastels à l'huile.



LE GRIMOIRE À HISTOIRES | Du CE1 au CM2 - 2h

Savez-vous que les œuvres d'art sont de véritables livres d'images comportant plusieurs niveaux de lecture ?

Grâce à un épais et très ancien grimoire, les élèves découvrent les célèbres histoires qui ont alimenté et alimentent encore l'imaginaire flamand.



ATELIERS D'ARTS PLASTIQUES I

Les élèves deviennent auteur de leur propre grimoire. Ils investissent un petit livret mêlant défis d'écriture, collages créatifs et dessins...

HORS LES MURS

Dire ! | CM1-CM2* - 2h



Et si les œuvres d'art aidaient les élèves à dépasser la peur de se tromper en donnant plus de place à l'interprétation personnelle ? Et si l'observation attentive d'une œuvre d'art permettait à l'élève non seulement de la comprendre mais aussi d'identifier, d'analyser et d'interpréter ses propres émotions ?

À partir d'œuvres de la collection permanente, la séance se construit autour d'une série d'expériences sensorielles et sonores, de temps d'observation et d'introspection, de moment de développement des argumentations. Une visite-atelier pour inciter les élèves à trouver par eux-mêmes le sens de l'œuvre, en faisant appel à leurs émotions et leurs ressentis.

* Pour les CP-CE1-CE2 voir la page maternelle « Coco et sa valise magique »

ROMPEZ LE SORT ! | Du CM2 à la 5^e - 2h



Depuis quelques temps, des phénomènes étranges se déroulent au musée : des portes claquent, des objets disparaissent, des inscriptions apparaissent sur les murs.

On soupçonne le fantôme d'une femme du 16^e siècle, accusée de sorcellerie. Le musée fait appel aux élèves pour l'aider à entrer en contact avec cette sorcière et mettre fin à la malédiction qui la tient prisonnière des murs du musée...

Les épreuves font appel à leurs connaissances en technologie, EPS, mathématiques, français, histoire, sciences, etc. Ils mettent en œuvre des compétences liées aux programmes, découvrent la culture flamande et les caractéristiques des œuvres d'art et surtout apprennent en s'amusant.

Le parcours est suivi d'une discussion avec les élèves pour revenir sur les notions clés abordées.



Accueil obligatoire de 2 classes en simultané.

Prévoir 3 accompagnateurs par classe : un enseignant est sollicité le jour-même sur la prise en charge d'une énigme après un temps de préparation avec un médiateur.



LES EXPERTS À CASSEL | De la 4^e à la Terminale - 2h



Une Vierge à l'Enfant d'un artiste flamand du 15^e siècle a été récemment offerte au musée de Flandre. Il faut désormais expertiser l'œuvre afin de s'assurer qu'il ne s'agit pas d'un faux.

Entre SVT, mathématiques et physique-chimie, les élèves sont confrontés par groupe de 5-6 à une série d'épreuves scientifiques mêlant manipulations et expérimentations, et destinées à faire d'eux des experts.

Au terme de ce parcours, ils auront accès au dossier d'analyses scientifiques de l'œuvre (dendrochronologie, infrarouge, UV, ...). Ils devront alors expertiser le tableau et déterminer s'il s'agit bien d'un original.



Accueil d'une seule classe à la fois.

Prévoir 3 accompagnateurs par classe.





•
Que se passe-t-il dans la tête d'un artiste lorsqu'il crée une œuvre d'art ? Où trouve-t-il l'inspiration ?

Les élèves découvrent les sources d'inspiration des artistes : la Bible, les traditions populaires, les faits historiques, les autres artistes. Avec l'aide des médiateurs, ils analysent la transposition des sources dans les œuvres d'art.

ATELIERS D'ARTS PLASTIQUES I

Les élèves réalisent une chimère inspirée des personnages de Hieronymus Bosch en utilisant les techniques du collage et de l'encre de Chine.

À la manière de Bruegel, ils associent leur image à un proverbe revisité.



C'EST QUOI TON JOB ? | Collège | Lycée - 2h

•
Qu'est-ce qu'un musée et comment fonctionne-t-il ?

En passant de l'autre côté du miroir, les élèves découvrent les hommes et les femmes qui travaillent à la conservation, à l'étude et à la mise en valeur de notre patrimoine.



La visite, conçue sous forme de jeux de rôle et de discussions, permet la découverte interactive et ludique des missions fondamentales du musée et des métiers associés (conservateur du patrimoine, régisseur des œuvres, agents techniques, agent d'accueil, médiateur culturel, agent de sécurité, etc.).

DES PIGMENTS À L'ŒUVRE D'ART | Collège | Lycée - 2h



Les peintres flamands mettent au point au 15^e siècle la technique de la peinture à l'huile sur bois. Un secret jalousement gardé pendant plusieurs décennies.

De la découverte de l'origine des pigments (minéral, végétal ou animal puis chimique de synthèse) à l'analyse de la composition des couleurs, cette visite entraîne les élèves au cœur de l'atelier du peintre flamand.

ATELIERS D'ARTS PLASTIQUES I

En atelier, les élèves expérimentent le lien entre pigments et couleurs et testent les différents liants et diluants utilisés par les peintres (aquarelle, peinture à l'huile, tempera).



SUR LA TOILE... VISITE RÉSEAUX SOCIAUX | À partir de la 3^e - 2h



Et si les artistes des 16^e et 17^e siècles avaient eu à leur disposition internet et les réseaux sociaux pour se faire connaître et diffuser leurs œuvres ?

Les élèves découvrent les mécanismes de la commande d'une œuvre d'art, la notion de notoriété publique à travers les moyens de communication d'hier et d'aujourd'hui.

ATELIERS NUMÉRIQUE I

Un maître flamand venu du passé recherche son *community manager*. Les élèves, par groupe de 3-4, ont une heure pour convaincre le peintre qu'ils sauront faire de lui une célébrité sur les réseaux sociaux...



HORS LES MURS

Dire ! | De la 6^e au lycée* - 2h



Et si les œuvres d'art aidaient les élèves à dépasser la peur de se tromper en donnant plus de place à l'interprétation personnelle ? Et si l'observation attentive d'une œuvre d'art permettait à l'élève non seulement de la comprendre mais aussi d'identifier, d'analyser et d'interpréter ses propres émotions ?

À partir d'œuvres de la collection permanente, la séance se construit autour d'une série d'expériences sensorielles et sonores, de temps d'observation et d'introspection, de moment de développement des argumentations. Une visite-atelier pour inciter les élèves à trouver par eux-mêmes le sens de l'œuvre en faisant appel à leurs émotions et leurs ressentis.

*Adaptation de l'atelier en fonction du niveau scolaire.

HORS LES MURS

C'est quoi ton job ? * | De la 4^e au lycée - 2h



Que fait-on toute la journée quand on travaille dans un musée ? L'atelier permet de déconstruire les clichés sur le musée et de découvrir les différents professionnels qui y travaillent tous les jours.

Quoi de mieux pour découvrir un métier que de le pratiquer ? Durant 2h, les élèves se mettent à la place des différents agents d'un musée et remplissent leurs missions. L'objectif étant qu'ils identifient les différentes compétences qui permettent de travailler dans un musée : recherches intellectuelles, créativité, techniques scientifiques, connaissances techniques...

* Il existe aussi une version de la visite proposée au musée.

PROJETS SPÉCIFIQUES | AVEC LE MUSÉE & LES DISPOSITIFS LOCAUX ET NATIONAUX



Le musée de Flandre s'implique dans les dispositifs nationaux - La classe l'œuvre ! , Dis moi dix mots, la Semaine de la presse et des médias...



Tous niveaux

Nous sommes également partenaires du Contrat Local d'Éducation Artistique (CLEA) de la Communauté de Communes de Flandre Intérieure (CCFI).

N'hésitez pas à nous solliciter pour concevoir un projet pédagogique sur mesure | **Contact : Virginie Quenson**, médiatrice chargée des publics scolaires | +33 (0)3 59 73 45 63 | virginie.quenson@lenord.fr

SCIENCE COLLÈGE NORD | Dispositif du Département du Nord



Sciences Collège Nord est une opération innovante et originale, invitant les collégiens du Département du Nord à la découverte de la culture scientifique, technique et industrielle grâce à la visite d'un site et l'animation d'un outil.



Pour en savoir plus | Le détail des outils est disponible sur le site du Forum départemental des Sciences | <http://www.forumdepartementaldessciences.fr/science-college/presentation/>

Pour tout autre renseignement, vous pouvez contacter le Forum départemental des Sciences | +33 (0)3 59 73 96 00 | sciencescollegenord@lenord.fr

Une journée en Flandre

Le musée départemental de Flandre s'associe à différentes structures des environs de Cassel pour proposer aux groupes qui le souhaitent une découverte thématique de la Flandre sur une journée.



© Dominique Silberstein

Renseignez-vous sur les packs à la journée proposés par notre partenaire touristique Destination Cœur de Flandre | <https://www.coeurdeflandre.fr/a-faire-sur-place/venir-en-groupes/groupes-enfants/>



La Casseline / Cassel



À 300 m de la Grand Place de Cassel, La Casseline est un site agricole pédagogique de 4 ha offrant de nombreuses possibilités d'activités au cœur de la nature...



Ce refuge pour pollinisateurs et la faune sauvage permet l'observations de nombreuses espèces locales lors de balades panoramiques : faucon, chevreuil, papillon, abeille, syrphe... Découvrez les fleurs et plantes aromatiques de l'état brut à la transformation en gelée, sirop et boisson.

Renseignement | 06 30 53 36 81 | info@lacasseline.fr | www.lacasseline-59.fr
Ouvert toute l'année | Horaires modulables | Espace de pique-nique en plein air | Tarif sur demande | à 10 minutes à pied du musée de Flandre

La Maison de la Bataille / Noordpeene

La Maison de la Bataille relate la 3^e bataille de Cassel (ou du Val de la Peene) au 17^e siècle dans un des villages où elle s'est déroulée, Noordpeene.



Elle présente au public la maquette du champ de bataille où se sont affrontées les armées de Guillaume d'Orange et de Louis XIV en 1677. Les salles suivantes invitent les visiteurs à découvrir comment la frontière Nord de la France a été fixée.

Renseignements | 03 28 40 67 36 |

maisondelabataille-noordpeene@wanadoo.fr | www.musee-noordpeene.eu

Ouvert de février à novembre, du mardi au samedi | Tarif : 4.50€ / enfant |

Distance en bus Noordpeene / Cassel : 7 km

Villa Marguerite Yourcenar / Saint-Jans-Cappel

Située au cœur des Monts de Flandre, à la frontière avec la Belgique, la Villa Marguerite Yourcenar, centre de résidence d'écrivains européens, accueille chaque année, durant un à deux mois, des écrivains



venus du monde entier pour y poursuivre ou y achever un manuscrit sur le site exceptionnel de l'ancienne propriété familiale de Marguerite Yourcenar (1903-1987), désormais classé Espace naturel sensible.

Renseignements | 03 59 73 48 90 | villayourcenar@lenord.fr |

Ouvert toute l'année pour les scolaires dans le cadre d'un projet de rencontre avec un écrivain en résidence |

Distance en bus Saint-Jans-Cappel / Cassel : 20 km

Musée Sandelin / Saint-Omer

Occupant un magnifique hôtel particulier datant de la fin du 18^e siècle, le musée Sandelin renferme de riches collections très diverses allant du Moyen Âge au 19^e siècle.



Au sein du parcours Beaux-Arts, mobilier, cabinets de curiosités, objets de la vie quotidienne et chefs-d'œuvre de la peinture européenne reflètent le goût des collectionneurs et l'art de vivre du 16^e au 19^e siècle.

Renseignements | 03 21 38 00 94 | musees-accueil@ville-saint-omer.fr |
Tarif : 55€ pour une visite guidée d'1h30 / 75€ pour une visite-atelier de 2h |
Tarif dégressif à partir du 2^e groupe | Ouvert toute l'année pour les groupes
de 10h à 12h et de 14h à 18h | Distance Saint-Omer / Cassel : 25 km

Conservatoire botanique national / Bailleul

Le Conservatoire botanique national de Bailleul (CBN) est un organisme scientifique agréé par l'État pour des missions de connaissance et de conservation de la flore sauvage et des végétations dans les

Hauts-de-France et en Normandie orientale. Il mène des actions d'éducation et de formation auprès de publics variés.

Deux jardins sont ouverts à la visite : le Jardin des plantes sauvages (9 000 m² et 1 000 espèces de plantes) et le Jardin des plantes médicinales (1 500 m et 500 espèces).



Renseignements | 03 28 49 00 83 |
infos@cbnbl.org | <http://www.cbnbl.org/> |
Espace pique-nique abrité | Ouvert toute
l'année du lundi au jeudi de 8h30 à 12h et de 13h30 à 18h et le vendredi de 8h30
à 12h et de 13h30 à 17h |
Distance Bailleul / Cassel : 25km

HORAIRES & JOURS D'OUVERTURE

- Le musée de Flandre est ouvert du mardi au vendredi de 10h à 12h30 et de 14h à 18h. Le samedi et le dimanche de 10h à 18h.

Fermeture les lundis et jours fériés (1^{er} janvier, 1^{er} mai et 25 décembre).

Accueil des groupes dès 9h30 le matin et 13h30 l'après-midi.

Le musée, labellisé *Tourisme et handicap*, est accessible aux personnes en situation de handicap.

Le musée de Flandre se situe 26 Grand'Place à Cassel, à 40 min de Lille et 35 min de Dunkerque. Accès par l'autoroute A25.

OÙ STATIONNER ?

- **Dépose minute** : sur la Grand place devant le musée.

Parking pour autocars : place du Général Vandamme à 450 m du musée.



TARIFS



VISITES LIBRES | gratuit pour les moins de 26 ans et accompagnateurs

VISITES GUIDÉES ET VISITES-ATELIERS * | Tarif par classe de 32 élèves maximum

- ◆ 100€ pour 1h de visite en demi-classe et 1h d'atelier en demi-classe
- ◆ 60€ pour 2h de visite en classe entière (uniquement à partir de la 5^e)
- ◆ 40€ pour 1h d'animation en hors les murs**
- ◆ 20€ pour toute heure supplémentaire (visite ou atelier)

* Pour les visites avec ateliers d'arts plastiques, une partie du matériel est à la charge de l'établissement. La liste est téléchargeable sur le site internet. Elle est aussi envoyée au moment de la réservation.

** Défraiement déplacement dans les établissements situés à plus de 20km de Cassel : 0.33€/km

L'entrée au musée est gratuite (sur présentation du contrat de réservation) pour les enseignants qui souhaitent venir préparer leur visite in situ.

Toutes nos animations peuvent être réservées via le PASS CULTURE. Merci de le préciser au moment de la réservation.



Un contrat en double exemplaire est envoyé par courrier ou par mail dès la réservation. **Un exemplaire doit être retourné signé 2 semaines au plus tard** avant la date d'animation.

Le règlement s'effectue le jour de l'animation par chèque à l'ordre du Trésor Public ou Bon de commande pour mandat administratif. En cas de non fourniture du bon de commande, un chèque sera demandé au responsable du groupe.

En cas d'annulation, veuillez prévenir **par écrit au minimum 7 jours ouvrables** avant la date de venue. Dans le cas contraire, la prestation vous sera facturée.

Règlement intérieur



Nous demandons aux classes d'arriver **10 minutes avant l'heure de début de visite**. Pour un meilleur confort de visite, prévoir dans le planning 15 minutes supplémentaires à la fin de l'animation (passage aux toilettes, vestiaire).

Si le groupe arrive en retard ou doit repartir plus tôt, la visite sera écourtée en conséquence. Le médiateur se réserve le droit de supprimer certaines étapes et commentaires dans son animation.

Si le groupe arrive sans le matériel ou une partie du matériel demandé pour l'atelier, l'animation choisie ne sera pas nécessairement réalisée. Le médiateur se réserve le droit d'adapter son atelier en fonction de l'âge, du nombre d'élèves et du matériel disponible.

Merci de noter que l'utilisation des stylos est interdite dans les salles. Veuillez prévoir des crayons de papier.

Responsabilité



Les enfants sont placés sous l'entière responsabilité des parents, enseignants ou accompagnateurs. Ces derniers sont garants du comportement du groupe dont ils ont la charge. Ils veillent au respect des règles et consignes données par le personnel du musée. Les élèves doivent toujours être accompagnés d'un adulte de l'établissement.

La présence de médiateurs ou de guides conférenciers ne dispense pas les accompagnateurs de leur autorité durant tout le temps de présence au musée.

Pour le confort de votre journée



Le musée ne dispose pas de salle permettant l'accueil de groupes scolaires sur le temps du repas. Veuillez anticiper d'éventuels intempéries en contactant :

Mairie de Cassel |

23 Grand' Place, 59670 Cassel | 03 28 42 40 13

Office du tourisme de Cassel |

20 Grand' Place, 59670 Cassel | 03 74 54 00 77

Ecole Till L'Espiègle |

18 rue de Bergues, 59670 Cassel |

ce.0596464F@ac-lille.fr | 03 28 48 46 12

Collège Robert le Frison |

9 rue de Bergues, 59670 Cassel |

ce.0594872a@ac-lille.fr | 03 28 42 43 28

Les toilettes du musée restent accessibles durant toute la journée de votre réservation sur demande à l'accueil.

Vous pouvez laisser les travaux des élèves à l'accueil du musée et les récupérer avant votre départ.

Anticiper les besoins spécifiques



Pour un projet spécifique, une préparation à la visite et pour indiquer les besoins spécifiques et difficultés de vos élèves, veuillez vous adresser au service des publics.

Contact | Virginie Quenson, médiatrice chargée des publics scolaires
virginie.quenson@lenord.fr | 03 59 73 45 63

Musée de Flandre

26 Grand'Place BP 38

59670 CASSEL

+33 (0)3 59 73 45 60

reservations.museedeflandre@lenord.fr

museedeflandre.fr

Un musée
du Département

Nord
le Département est là →