

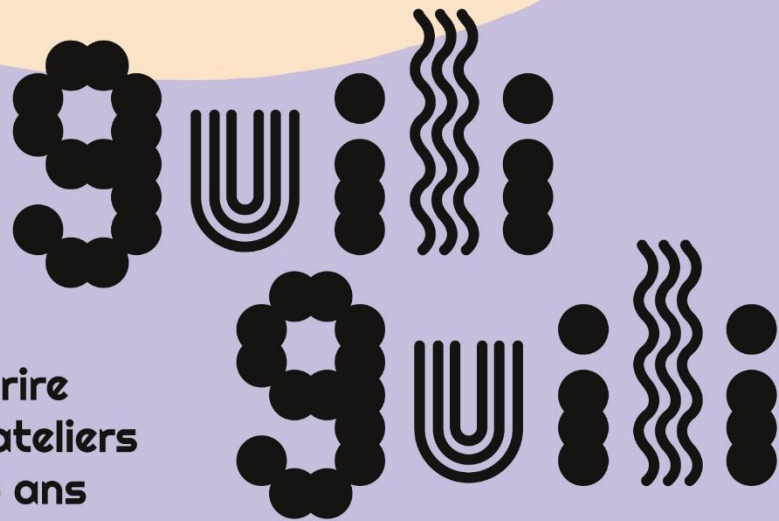
DOSSIER DE PRESENTATION



Du 27 février
au 28 juillet 2022



À la découverte
de nos rires!



sciences du rire
exposition-ateliers
pour les 3/6 ans

design graphique : Ling Wang

www.lesclevos.com

une expo de



avec la participation de



un équipement de



avec le soutien de



Les Clévos, cité des savoirs, ont été imaginés pour donner le goût des sciences, des techniques et de l'art au plus grand nombre, par l'expérimentation et la manipulation ; réaliser et promouvoir des actions de médiation scientifique et culturelle ; proposer des outils pour les acteurs du monde de l'éducation.

Ce lieu, unique en Drôme, de découvertes et d'expérimentations art et science programme deux expositions interactives par saison, conçues par des partenaires de renommées nationales.

Guili Guili

à la découverte de nos rires

Une [EXPO-ATELIER] conçue par
ART'M Créateurs Associés

Prérequis pour la visite

Afin que la visite se passe dans les meilleures conditions pour chacun, visiteurs et médiatrices, il est préférable de préparer en amont cette sortie avec la classe.

Ce dossier a été rédigé pour vous accompagner dans cette démarche.

PRESENTATION GENERALE

Nous sommes tous des rieurs !

Ce comportement universel est un sujet extrêmement riche : le rire permet d'aborder les émotions, le corps, le rapport aux autres et bien d'autres thématiques. Le rire est également un sujet idéal pour proposer des expériences sensorielles et ludiques et apprendre en riant !

À travers une vingtaine de modules, le jeune visiteur, à l'honneur sur cette [expo-atelier], pourra explorer les différents types de rires et ses déclencheurs.



EN SCÈNE

Un théâtre d'ombre et des objets à disposition pour rire et faire rire en inventant une histoire

OBJECTIF : être tour à tour spectateur et acteur. Créer avec ses doigts des animaux ou construire avec quelques objets choisis des saynètes



BIZARIUM

Un vrai bureau réalisé à partir d'un dessin d'enfant, renfermant des objets intrigants

OBJECTIF : expérimenter l'incongruité à travers un meuble familier qui devient insolite et qui déclenche le rire



LA FABRIQUE DE FOUS RIRES

De grands dominos en mousse illustrés de personnages rieurs pour créer une réaction en chaîne

OBJECTIF : aborder et illustrer l'aspect contagieux du rire



PASSAGE PEUTON

Un parcours pédestre à parcourir en chaussettes

OBJECTIF : explorer des sensations tactiles tout en développant sa coordination et son équilibre



MOKROSS

Un conte en 6 épisodes à écouter. Des saynètes en papiers découpés illustrent l'histoire

OBJECTIF : aborder la thématique de la moquerie et des comportements à adopter face à cette situation



MEMO'RIRE

Un jeu de mémoire auditive proposant des sons de rires à appairer

OBJECTIF : exercer sa discrimination auditive



COIN LECTURE

Coin lecture avec une sélection d'ouvrages sur le thème du rire et des émotions

OBJECTIF : découvrir une sélection d'ouvrages en lien avec l'exposition. Cible adultes



NA-NA-NERE

Un jeu de carte présentant les différents déclencheurs du rire

OBJECTIF : suivre les consignes d'un jeu de société ou en réinventer les règles, en intégrant les thématiques de l'expo : moquerie, incongruité, blague, grimace, chatouilles



RIGOLONANIMO

Sept peluches parlantes d'animaux

OBJECTIF : découvrir les cris de certains animaux et leur signification



RANGE TES ORGANES

Un puzzle en 3D représentant un corps d'enfant à compléter avec des pièces en crochets à l'échelle 1.

OBJECTIF : découvrir les muscles et organes impliqués dans le rire



MIMES ET MOUES

3 livrets à spirale, illustrés de photos d'enfants faisant la grimace. Jeu d'imitation à deux joueurs et à difficulté croissante.

OBJECTIF : développer la motricité faciale, la capacité d'imitation et explorer la communication non verbale à deux



HISTOIRE DE RIRES

Une cabane à conte, accompagnée de bruitages, de jeux de lumières et de silhouettes. (5mn)

OBJECTIF : explorer la position de spectateur et la réceptivité émotionnelle à travers une histoire simple. Comprendre les effets de la moquerie.



LA TROUPE DES PETITS RIEURS

Propositions de jeux simples à effectuer en groupe.

OBJECTIF : expérimenter le rire volontaire ou spontané et l'aspect contagieux du rire



1001 BOUILLES

Des visages expressifs à recomposer en assemblant trois pièces d'un cube

OBJECTIF : identifier, distinguer et nommer différentes émotions. Etre capable de reconstruire par la manipulation un même visage



CHATOUILLOUX ?

Des objets insolites à disposition pour chatouiller ou se faire chatouiller

OBJECTIF : identifier les zones chatouilleuses de son propre corps



UN POUR TOUS, TOUS POUR RIRE

Un parcours relais consistant à faire rouler une balle le long de gouttières tenues à bout de bras

OBJECTIF : développer la coopération, la motricité, l'ajustement, la précision

LES MODALITES D'ACCUEIL

Deux classes d'un même établissement sont présentes simultanément dans les espaces d'exposition. Chaque classe est accueillie par une médiatrice des Clévos pour une durée comprise entre 1h30 et 2h maximum décomposées comme suit :

POUR LES PS / MS / GS / CP :

- ✓ **1 h dans la salle d'exposition n° 1** : après un temps d'introduction, un parcours de visite axé sur des expériences sensorielles est accompagné par une médiatrice.
- ✓ **1 h dans la salle d'exposition n° 2** : après une présentation de la salle, les élèves expérimentent les modules en petits groupes guidés par la médiatrice et les adultes accompagnateurs.

L'intégralité de la visite se fait en chaussettes.

Un retard important de bus pourra amener les médiatrices à adapter le temps de la visite dans chacun des espaces. L'équipe de médiation s'appuie sur les enseignants et leurs accompagnants pour garantir une ambiance de classe favorable à une visite enrichissante.

LES INFOS PRATIQUES

Niveau	De la PS de maternelle au CP
Durée	1 h 30 à 2 h
Tarif	Forfait 70 € / classe
Réservation	administration@lesclevos.com ou 04 75 60 27 33

RESSOURCES COMPLEMENTAIRES

Site internet ressource :

www.exporire.org

La version numérique de l'exposition Rire, vous permet d'accéder gratuitement à des jeux, vidéos et ressources sur la thématique du rire

Ouvrages jeunesse présentés :

Sur les chatouilles

Les orteils n'ont pas de nom, Jean Leroy et Matthieu Maudet ; l'école des loisirs

Sur les émotions

La couleur des émotions, Anna Llenas ; Quatre Fleuves

Sur les grimaces

C'est quoi cette tête ? Jean Jullien ; Phaidon

Pour le théâtre d'ombre

Ombres chinoises, Natalie Jarvis ; mineedition

LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

CYCLE 1

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

L'oral : oser entrer en communication, comprendre et apprendre, échanger et réfléchir avec les autres

L'écrit : écouter de l'écrit et comprendre, découvrir la fonction de l'écrit

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets, adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées, communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique, collaborer, coopérer, s'opposer

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE ARTISTIQUE

Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix, jouer avec sa voix, acquérir un répertoire de comptines et de chansons, explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps, affiner son écoute, pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Construire le nombre pour exprimer les quantités, stabiliser la connaissance des petits nombres

EXPLORER LE MONDE

Se repérer dans le temps et l'espace : découvrir différents milieux

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière : découvrir le monde vivant, utiliser, fabriquer, manipuler des objets

CYCLE 2

FRANÇAIS

Comprendre et s'exprimer à l'oral / Lire - **Domaine du socle : 1, 2, 3, 5**

ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE

Les arts plastiques : Expérimenter, produire, créer / S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs, établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité - **Domaine du socle : 1, 2, 3, 4, 5**

L'éducation musicale : Écouter et comparer, Explorer et imaginer, Échanger et partager - **Domaine du socle : 1, 3, 4, 5**

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Développer sa motricité et construire un langage du corps, S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre - **Domaine du socle : 1, 2**

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

Identifier et partager des émotions et des sentiments, Respecter les règles de la vie collective - **Domaine du socle : 3**

QUESTIONNER LE MONDE

Pratiquer des démarches scientifiques, S'approprier des outils et des méthodes – **Domaine du socle : 2, 4, 5**