

O

U

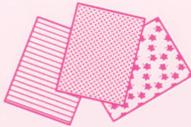
R

I

L

S
CRP

Carte de l'Archiviste



De 1983 à 1985, le CRP/ a mené une importante campagne d'achat d'œuvres pour la création d'une artothèque.

Si une bibliothèque permet d'emprunter des livres, une artothèque, quant à elle, propose d'emprunter des œuvres d'art !

Il existe plusieurs artothèques en France mais celle du CRP/ est la première à s'être entièrement consacrée à la photographie.

L'artothèque du CRP/ constitue un outil formidable d'éducation à l'image, de sensibilisation et de transmission. En effet, elle permet un accès direct à des œuvres dans des lieux inhabituels, en bibliothèque, en musée ou encore à l'école.

CRP/



Des outils et du matériel à emprunter



OUTILS PÉDAGOGIQUES

p. 5-14



• Jeux de mémoire

- *Photomémo*, Instantanés ordinaires
- *Le mémo de la photo*, Pyramyd
- *Memory Fetart*, Festival Circulation(s)
- *FlashCard*, Pierre Mascret
- *Les grimaces*, Djeco

• Analyse d'images

- *Les cartes des eXploreurs*, CRP/
- *Les Archives de la Planète*, Musée Albert-Kahn
- *Les boîtes Photo*, Musée français de la Photographie
- *Le viseur*, Espace de l'Art Concret

• Observation et verbalisation

- *Les mots du Clic*, Stimultania
- *Questions obliques*, La Kunsthalle
- *L'œil en coin*, Lumière des roses
- *Le cliché du siècle*, CORAX Games

• Initiation et pratique du graphisme

- *Ludographe*, CNAP
- *Série graphique*, CNAP

• Image et société

- *L'art & ma carrière*, Olivia Hernaiz
- *Images et mots du travail*, Stimultania
- *Médiasphère*, CANOPE
- *Phototime*, PV

MATÉRIEL PHOTO

p. 15-16



DVD AUTOUR DE LA PHOTO

p. 17

- *Contacts – Les plus grands photographes*,
- *PHOTO*.

En tant que pôle ressources pour la région Hauts-de-France en matière de création photographique contemporaine, le CRP/ dispose d'outils variés pour accompagner les porteurs de projets.

Allant de la mise à disposition de la documentation au prêt de matériel photographique, en passant par les outils d'éducation à l'image, le CRP/ peut également apporter conseil et expertise pour tous les projets relatifs à la photographie.

Contact CRP/ :

Manon Brassart,
Chargée des publics
accueil@crp.photo
03 59 61 71 17

Modalités d'emprunt du matériel :

- Porteur de projet autour de l'image (enseignant, éducateur, animateur, ...)
- Adhérents au CRP/
- Tarif emprunt des outils concernés

Jeux de mémoire

CHORÉGRAPHIE
MEMORY
OBSERVATION

Photomémo

Instantanés ordinaires

Un memory de portraits au format photomaton des années 1920.



Memory Fetart

Festival Circulation(s)

Un Memory édité par Fetart Play avec les photographies de Bruce Krummenacker.

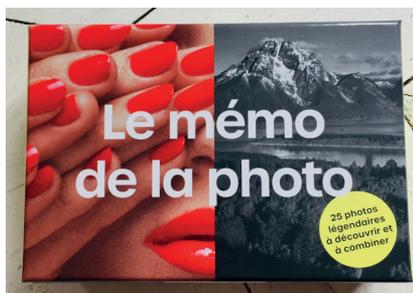


Le mémo de la photo

PYRAMYD

Ce jeu propose de recomposer 25 photographies emblématiques de l'histoire de la discipline sous la forme d'un jeu de mémoire.

Chaque image est divisée en deux parties. Les joueurs doivent retourner deux cartes et mémoriser leur emplacement pour reformer les clichés dans leur intégralité et gagner la partie.



FlashCard

Pierre Mascret

FlashCard est un jeu composé de cartes Pose et de cartes Mouvement, à partir desquelles vous serez amené à créer différentes chorégraphies.

Un jeu collectif qui demande de la mémoire et de la synchronisation !



Les grimaces

Djeco

Mettez votre mémoire à l'épreuve grâce à ce jeu de cartes. Par équipes, vous ferez deviner les grimaces piochées sur les cartes après les avoir mémorisées.



Poker Face

Kensuke Koike

Poker Face est un puzzle représentant un portrait. Il est composé de 72 cartes avec lesquelles vous pouvez composer des visages avec une multitude de possibilités.



Analyse d'images

ANALYSE
COLLECTION
FORME
STATUT
USAGE

Les Boîtes Photo

Musée français de la Photographie

Ces 4 boîtes abordent la photographie à travers le genre du portrait.

Approche historique, photographie amateur, diffusion de presse ou dispositif muséal, acquis techniques, ces boîtes peuvent fonctionner de manière complémentaire ou indépendante.



Le Viseur

Espace de l'Art Concret

Cet outil pédagogique pour « apprendre à regarder », est composé de formes géométriques simples et colorées qui permet aux enfants une approche de l'art concret.



Les cartes des eXplorateurs

CRP/

Ce jeu de cartes s'appuie sur 465 photographies de l'artothèque du CRP/.

Conçu dans une volonté de rendre accessible une partie du fonds du CRP/, l'outil est développé suivant quatre axes : « lire », « identifier », « associer » et « raconter », pour accompagner les usagers dans la découverte des œuvres et de leur lecture.



Les Archives de la planète

Musée Albert-Kahn

Cette mallette, conçue par le Musée départemental Albert-Kahn, invite à découvrir sa collection de photographies et de films recueillie au début du XXème siècle par les explorateurs d'Albert Kahn.

Elle propose des activités ludiques et pédagogiques pour appréhender une collection d'images et de découvrir les contextes de prise de vue.



Observer, jouer et verbaliser

ANALYSE
DESCRIPTION
ESPRIT CRITIQUE
PERCEPTION
RÉFLEXION

Questions obliques

La Kunsthalle

Créées par l'auteur-poète Frédéric Forté, les cartes de « Questions Obliques », avec leur trois niveaux de difficulté, interrogent le visiteur d'une exposition sur sa perception d'une œuvre.



Les Mots du Clic

Stimultania

Sous la forme d'un jeu de cartes, cet outil permet de donner des entrées et de travailler le vocabulaire de la lecture d'images, en amenant les participants à s'interroger sur la forme, la composition et le fond.



L'œil en coin

Lumière des roses

Un joueur imagine une histoire pour une carte qu'il a précédemment sélectionnée. À partir de cette histoire, les autres joueurs devront choisir une de leur carte s'y rapprochant le plus. Le gagnant est celui qui retrouvera la photographie du légendeur.



Le cliché du siècle

CORAX Games

Glissez-vous dans la peau d'un photographe et immortalisez le moment. Mais attention, chaque invité a des envies particulières !

Arriverez-vous à toutes les satisfaire ?



Initiation et pratique du graphisme

COMPOSITION
FORMES
SENSIBILISATION
SIGNALETIQUE
TYPOGRAPHIE

Ludographe

CNAP

Le Ludographe est un kit adressé aux enseignants du premier degré, il propose une initiation au Design graphique pour les élèves.

Constitué d'un ensemble d'outils, il permet aux élèves d'apprendre à décoder les différents éléments graphiques qui composent notre culture visuelle, avec notamment la découverte du pictogramme et de la typographie.



Série graphique

CNAP

Ce kit permet de sensibiliser les élèves de collège aux pratiques du Design graphique.

Il peut également être utilisé en lien avec des travaux scolaires, comme une aide pour la mise en page, pour les choix des typographies ou des couleurs. Il questionne également les relations entre les mots et les images.

Il accompagne les élèves dans la compréhension du monde et de leur environnement.



Images et société

FÉMINISME
HISTOIRE
MÉDIA
MÉTIER
REPRÉSENTATION

Images et mots du travail

Stimultania

Cette extension du jeu Les Mots du Clic, approfondie la dimension linguistique de l'outil pour répondre au mieux aux besoins des travailleurs sociaux : parler du travail, soutenir le cheminement vers l'emploi et accompagner l'apprentissage de la langue française.



L'art & ma carrière

Olivia Hernaiz

L'Art & Ma Carrière est une réinterprétation du classique américain "Career". Dans la version d'Olivia Hernaiz, on va se mettre dans la peau d'une femme entamant sa carrière dans l'art.

Un tour de plateau = 1 an de vie professionnelle.



Médiasphère

CANOPE

À travers ce jeu de société, questionnez les notions de média et de réseaux sociaux. Engagez des réflexions et débats sur l'usage du numérique dans le quotidien des élèves.



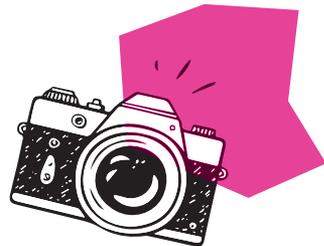
Phototime

PV

Phototime est une immersion dans le monde de la photographie de la création à aujourd'hui. Du reportage à la mode, tous les domaines artistiques sont abordés à travers 119 photographies d'hommes et de femmes du monde entier.



Matériel photo empruntable



Le CRP/ dispose d'un ensemble de matériel audiovisuel varié qu'il peut mettre à disposition dans le cadre de vos projet autour de l'image.

■ Appareils photo à batteries avec carte SD

10 x Nikon Coolpix

■ Appareil polaroïd / numérique

1 x Instax Square SQ20

■ Appareils argentiques

9 x Olympus trip AF 61 35mm

1 x Lubitel 166

9 x Agfa compact 35mm

■ Accessoires photo

1 x Mini trépied

1 x Trépied

2 x Mandarine

1 x Mini imprimante

Canon Selfy

1 x Fond studio photo mobile

■ Audio

1 x HP Bose Companion

5 x Dictaphones Brandt

■ Vidéo

1 x Tablette Samsung

■ Vidéo projecteur

5 x Picopix Philips

Le CRP/ vous accompagne dans la prise en main du matériel photo pour la mise en œuvre de vos ateliers.



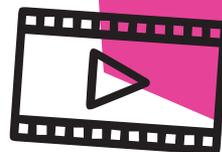
Sur demande, nous vous proposons des temps de formation autour de la prise en main des appareils photos et des techniques de tirages (argentique, cyanotype).

La mallette Lewis Carroll, développée par le CRP/

Élaborée en collaboration avec l'artiste Rémi Guerrin, cette mallette permet de mener un travail de sensibilisation aux origines de la photographie, à travers l'expérimentation de quelques procédés anciens tels que le sténopé, la cyanotypie ou encore le photogramme.



DVD vidéo autour de la photo



Contacts – Les plus grands photographes.

Produit par ARTE France, KS VISIONS, le Centre national de la photographie et le Jeu de Paume.

Cette collection de films permet de découvrir la démarche artistique d'une trentaine de grands photographes contemporains. Ces films peuvent être prêtés aux enseignants sur demande.

Coffret de 3 DVD empruntables.

PHOTO.

Produite par ARTE France et Camera Lucida productions.

La collection rassemble les grands courants de la photographie de ses débuts à aujourd'hui.

Coffret de 3 DVD empruntables.