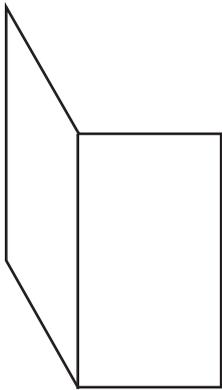
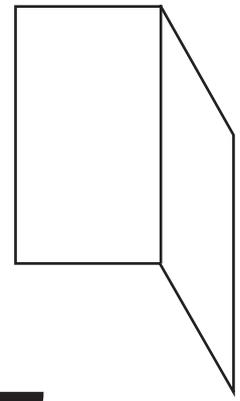
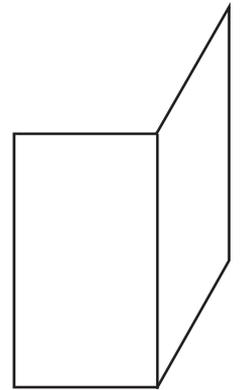


4-12 ANS

PLUS COLORE



Atelier à emporter !



Cet atelier invite à créer des cartes animées qui jouent avec les formes et les couleurs. Il permet de transformer des aplats noirs et mystérieux en animaux ou bâtiments rayonnants de couleurs. Il s'appuie sur le livre *Tout noir* d'Annette Tamarkin.

MATÉRIEL



© Éditions Les Grandes Personnes

Annette Tamarkin est née en 1955 à Bruxelles. Après des études de communication graphique à l'École nationale supérieure des arts visuels de La Cambre et quelques travaux publicitaires, elle s'oriente vers la création de livres pour la jeunesse. Son livre *Tout noir* présente des silhouettes de papier noir évoquant un bestiaire énigmatique. En soulevant des rabats en papier dissimulés çà et là, des couleurs apparaissent soudain et métamorphosent ces figures sombres en animaux à l'aspect joyeux et pétillant.



COLLE



CISEAUX

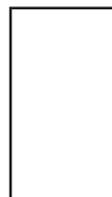


CRAYONS

Feutres
Pastels
Couleurs



PEINTURE



FEUILLES

A4
80g
A4
160G



FEUILLE

A4
Noire

MODE D'EMPLOI

1



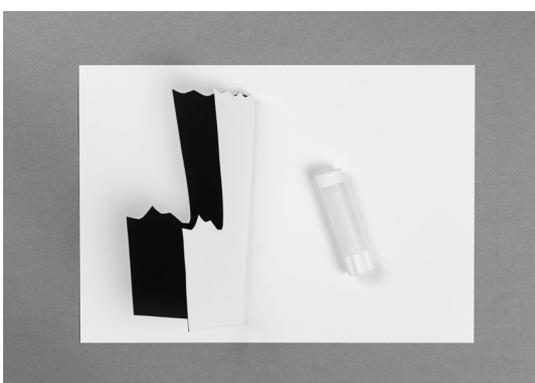
Coller une feuille noire sur une feuille blanche fine.

2



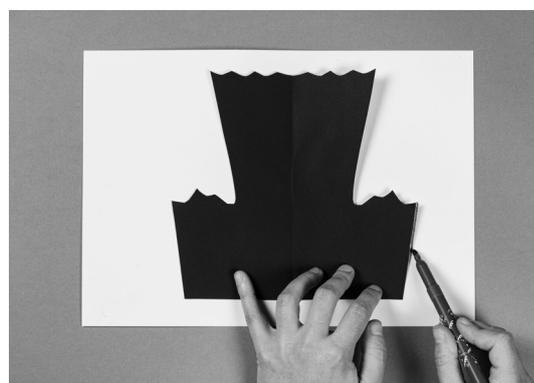
Plier ce collage en deux et découper une forme en symétrie à partir de la pliure centrale.

3



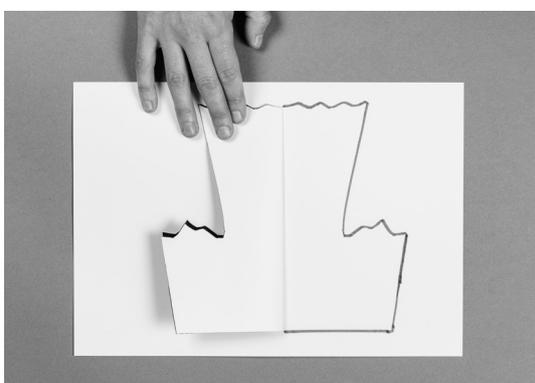
Coller la moitié de la face blanche du pliage sur une feuille blanche épaisse.

4



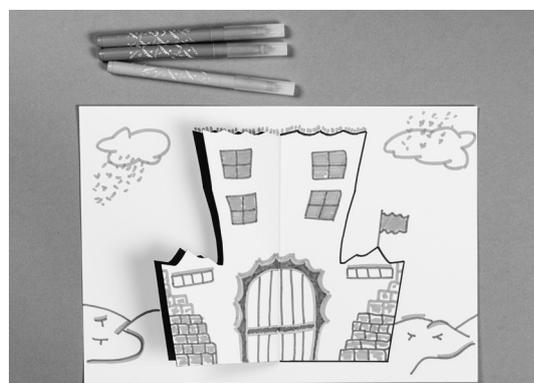
Déplier la forme et tracer finement avec un crayon à papier le contour de la partie qui n'est pas collée.

5



Replier la forme afin de ne laisser apparaître que la face blanche.

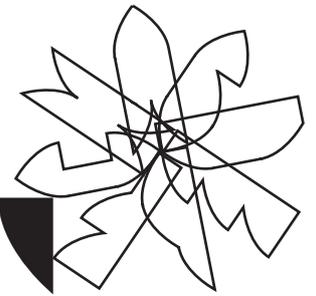
6



Colorier les parties blanches de la forme et le reste de la page pour faire apparaître une image.

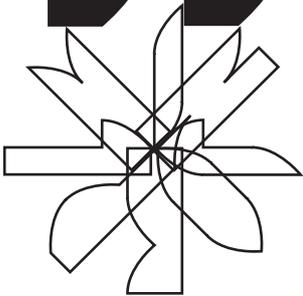
Cet atelier à emporter a été conçu par Mathilde Chéreau en 2024 avec l'accompagnement de l'Atelier des publics de Passerelle Centre d'art contemporain. La création graphique de ces supports et la police de caractères des titres ont été réalisées par Raphaëlle Chever, étudiante en DSAA Graphisme. Photos : Rémy Castan.

4-12 ANS



BOUQUET DE LETTRES

Atelier à emporter !



Cet atelier invite à jouer avec la typographie en dessinant et en découpant des lettres aux formes, aux matières et aux couleurs variées, comme autant de fleurs insolites. Il s'appuie sur *l'Abécédaire en kit* de Mathis, qui fait de la lettre un véritable terrain de création.

MATÉRIEL



© La maison est en carton

Mathis est un illustrateur né en 1965 à Mont-de-Marsan. Diplômé des écoles d'art d'Épinal et de Nancy, il a publié de nombreux ouvrages. *L'Abécédaire en kit* se compose de 26 cartes qui se déplient. Sur la page de gauche figurent pêle-mêle les éléments graphiques d'une image dispersée, comme les pièces détachées d'un kit. Sur la page de droite apparaît l'image recomposée, qui illustre chacune des lettres de l'alphabet : A comme Arbre, B comme Ballon, C comme Château,...



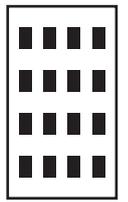
COLLE



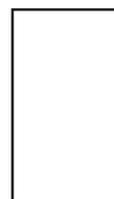
CISEAUX



FEUTRES



GOMMETTES



FEUILLE
A3



PAPIER
Coloré
Plastique
Aluminium



TISSU

MODE D'EMPLOI

1



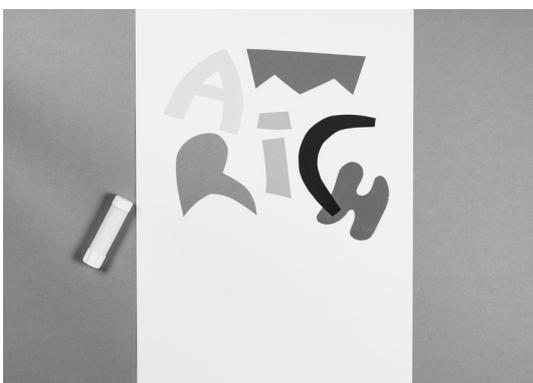
Dessiner 8 lettres sur du papier ou du tissu de différentes couleurs et matières.

2



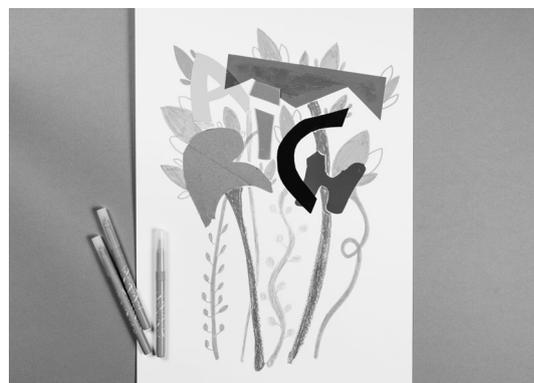
Découper ensuite ces 8 lettres.

3



Disposer puis coller les lettres sur la feuille A3 de façon à former un bouquet.

4



Sous chaque lettre, dessiner les tiges des lettres pour donner vie à cet alphabet fleuri.

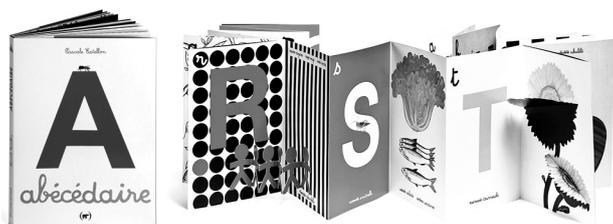
0-12 ANS

CRÉER SON ABÉCÉDAIRE

Atelier à emporter !

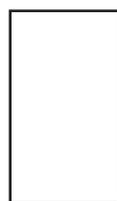
Cet atelier permet de créer simplement un abécédaire personnel en s'inspirant de celui publié par Pascale Estellon aux éditions Les grandes personnes. Classiques d'apprentissage de la lecture et de l'écriture, les abécédaires invitent à envisager l'alphabétisation comme une véritable expérience plastique et visuelle.

MATÉRIEL

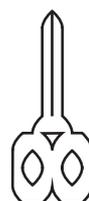


© Éditions Les Grandes Personnes

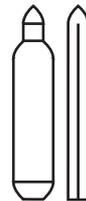
Pascale Estellon, née en 1953, est une autrice, éditrice et illustratrice jeunesse française. Ses ouvrages, souvent accessibles dès le plus jeune âge, comportent une dimension ludique et sensorielle. Son *Abécédaire* est un leporello qui se déploie sur plus de 5 mètres. C'est aussi un imagier graphique et poétique avec des volets à soulever pour découvrir des dessins cachés. C'est enfin un livre sculpture qui prend place dans l'espace une fois déplié et autour duquel on peut se déplacer.



FEUILLE
A3



CISEAUX



CRAYONS
Feutres
Pastels
Couleurs



ÉLASTIQUE

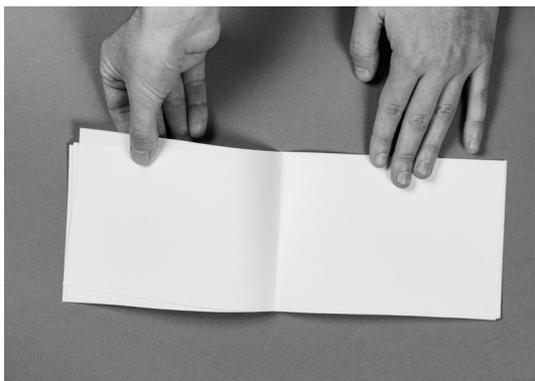
MODE D'EMPLOI

1



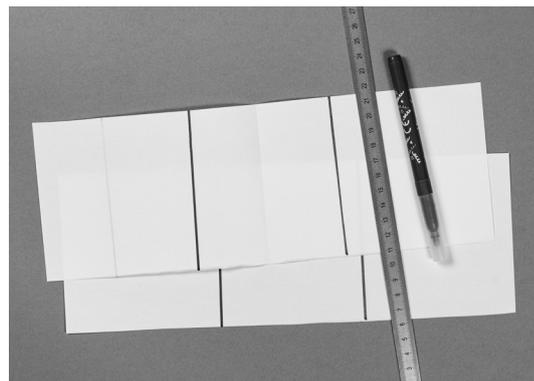
Découper une feuille A3 en 4 bandes de taille égale.

2



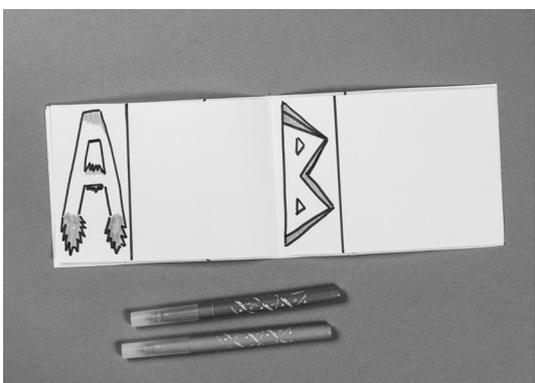
Superposer les bandes et plier la liasse en deux pour réaliser un petit livret de 8 pages.

3



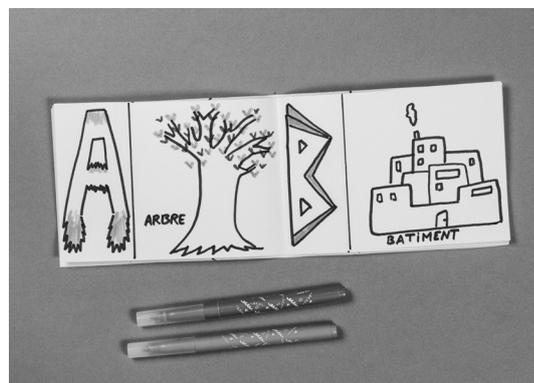
Sur chacune des 8 pages, tracer un trait vertical pour créer deux parties : une petite et une grande.

4



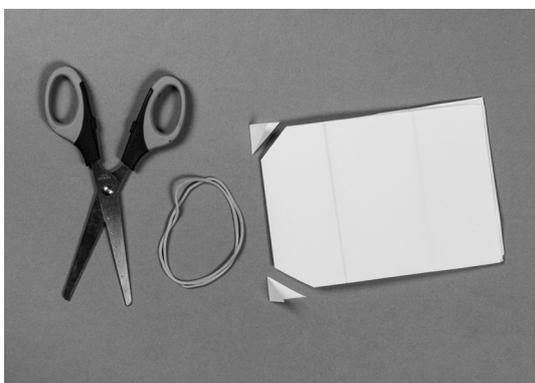
Dessiner ensuite 8 lettres dans la petite partie de chaque page en variant les tailles et les styles.

5



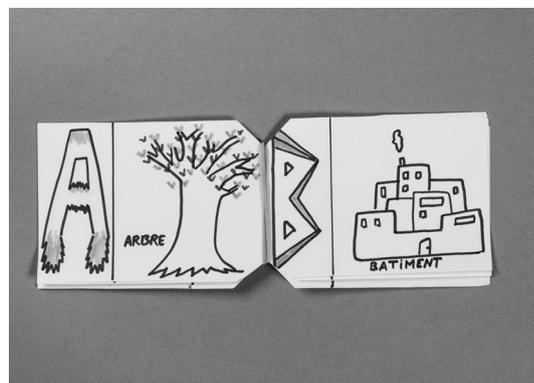
Dans la grande partie, dessiner quelque chose qui commence par la lettre de la page.

6



Couper les coins intérieurs du livret en triangle et passer un élastique entre les deux encoches pour le relier.

7

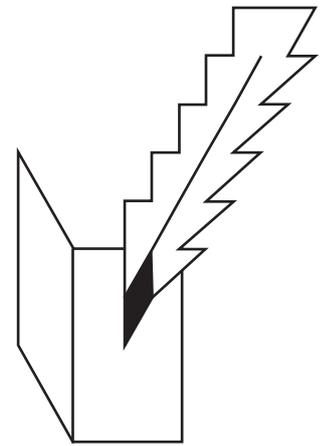
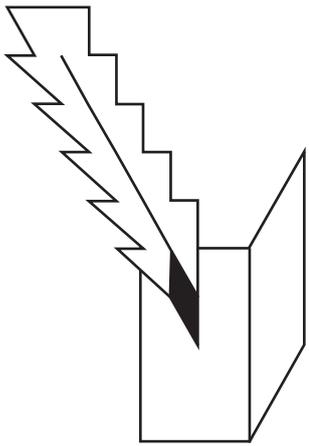


Cet abécédaire peut être complété par de nouvelles pages glissées dans l'élastique au fur et à mesure.

Cet atelier à emporter a été conçu par Mathilde Chéreau en 2024 avec l'accompagnement de l'Atelier des publics de Passerelle Centre d'art contemporain. La création graphique de ces supports et la police de caractères des titres ont été réalisées par Raphaëlle Chever, étudiante en DSAA Graphisme. Photos : Rémy Castan.

6-12 ANS

LIVRET POÉTIQUE



Atelier à emporter !

Cet atelier s'inspire du livre *13 824 jeux de couleurs, de formes et de mots* de Patrick Raynaud pour créer un surprenant livret poétique. Après avoir composé un poème au hasard, il s'agira d'illustrer les mots qui le composent pour réaliser de façon spontanée une édition qui joue avec les mots et les images.

MATÉRIEL

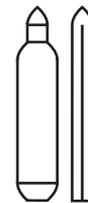


© Éditions MeMo

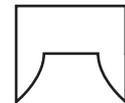
Patrick Raynaud est un artiste français né en 1946. Il vit et travaille à Paris et à Marseille et œuvre dans les domaines de la sculpture, l'installation in situ, le dessin et la photographie. Publié en 1972, *13 824 jeux de couleurs, de formes et de mots* est un livre qui permet, en feuilletant ses nombreuses pages découpées en lamelles, de composer exactement 13 824 combinaisons de mots et de formes colorées. Sur la page de gauche, les mots s'assemblent en poèmes déroutants et sensibles, tandis que sur la page de droite, un ovale s'emplit de formes abstraites et colorées, comme un kaléidoscope de papier.



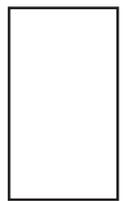
CISEAUX



CRAYONS
Feutres
Pastels
Couleurs



AGRAFEUSE



FEUILLE
A3



PAPIER
Journal ou
imprimé avec
du texte

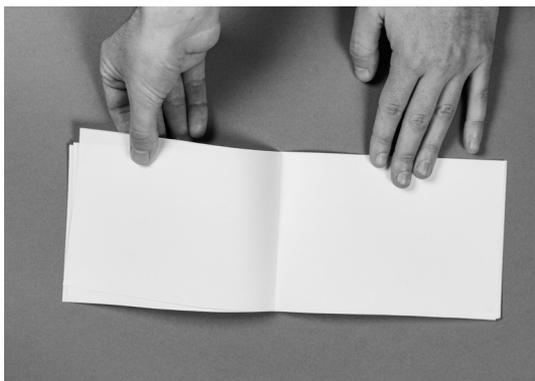
MODE D'EMPLOI

1



Découper une feuille A3 en 4 bandes de taille égale.

2



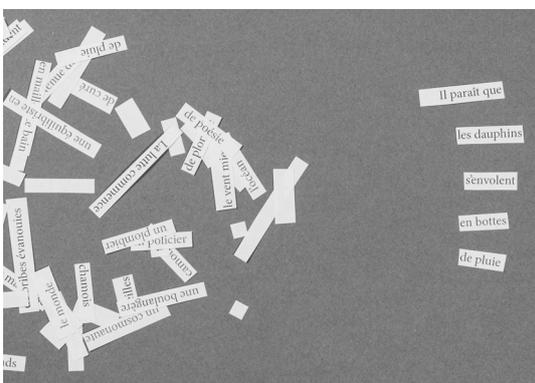
Superposer les bandes et plier la liasse en deux pour réaliser un petit livret de 8 pages.

3



Dans du papier journal ou n'importe quelle feuille comportant du texte, découper les mots un à un.

4



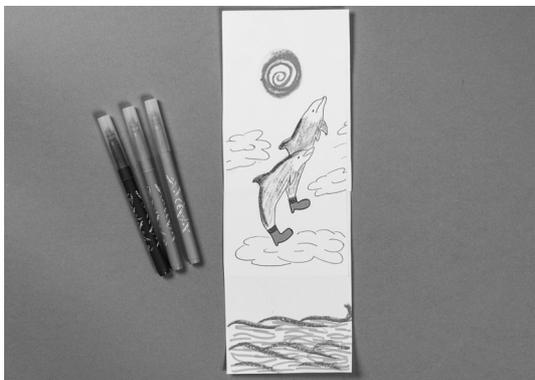
Piocher quelques mots au hasard. Assembler ces fragments afin de composer un poème original.

5



Écrire le poème sur une double-page du livret en jouant avec les couleurs et la forme des lettres.

6



Illustrer ensuite ce poème par un dessin sur une autre double-page.

7

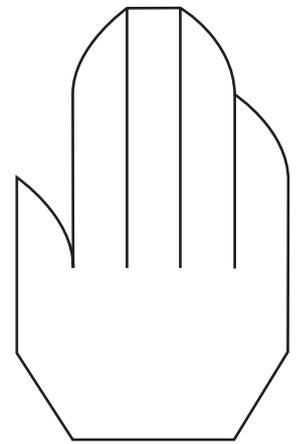


Agrafer enfin le livret sur la pliure centrale et ajouter un titre sur la couverture. Le livret poétique est créé.

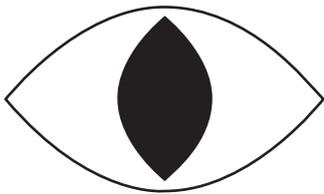
Cet atelier à emporter a été conçu par Mathilde Chéreau en 2024 avec l'accompagnement de l'Atelier des publics de Passerelle Centre d'art contemporain. La création graphique de ces supports et la police de caractères des titres ont été réalisées par Raphaëlle Chever, étudiante en DSAA Graphisme. Photos : Rémy Castan.

À partir de 4 ANS

LIBRE SENSORIEL



Atelier à emporter !



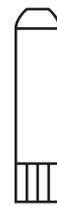
Cet atelier invite à employer une diversité de matières pour créer un livre à toucher, à chiffonner, à caresser. Il s'inspire des *Prélivres* créés en 1980 par l'artiste italien Bruno Munari. Appréhendé ici comme objet, le livre ne contient pas de mots mais une grande variété de sensations.

MATÉRIEL



© Les Trois Ourses

Bruno Munari (1907-1998) a exercé dans de nombreux domaines : design, graphisme, peinture, sculpture, dessin. Il est connu pour ses travaux pionniers en direction de la jeunesse, à qui il a consacré environ 30 albums, livres et jeux visuels. Les *Prélivres* est une série de 12 petits livres carrés rangés dans un grand livre, qui fait office de bibliothèque. Chaque livre est fait d'une matière différente (plastique, papier, bois,...) et contient une surprise. Les reliures sont variées (spirale, colle, laine,...), permettant aux tout-petits d'expérimenter plusieurs façons de feuilleter un livre et de s'initier aux gestes de la lecture : ouvrir, fermer, tourner, toucher, s'étonner, s'amuser,...



COLLE



CISEAUX



FEUTRES



AGRAFEUSE

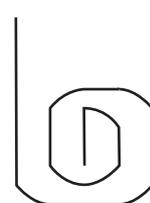


PERFOREUSE



MATÉRIAUX

Tissu
Carton
Feutrine



RELIURE

Ficelle
Serflex
Laine
Rafia

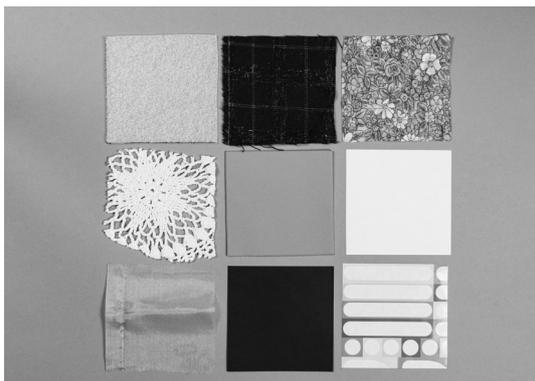


PAPIER

Coloré
Plastique
Aluminium
Transparent

MODE D'EMPLOI

1



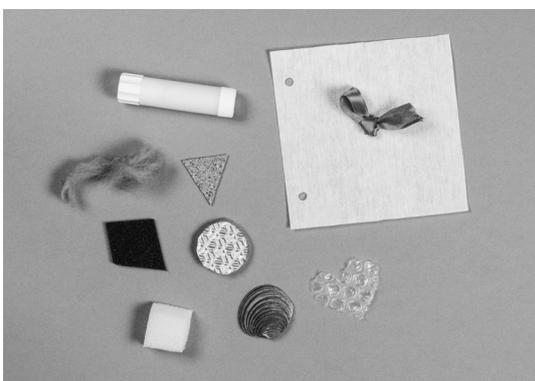
Découper les différents matériaux (tissu, papier, plastique, carton,...) en carrés de taille égale.

2



Poinçonner les carrés. Ce sont les différentes pages du livre.

3



Choisir une page qui contiendra une surprise et coller dessus un petit élément : bouton, coquillage,...

4



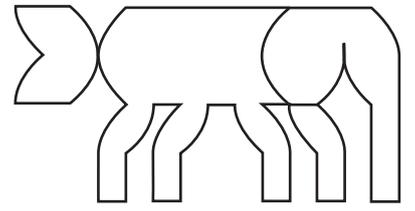
Glisser la page surprise entre les autres pages.

5



Assembler enfin les pages du livre sensoriel avec la reliure choisie : serflex, ficelle, ruban, raphia,...

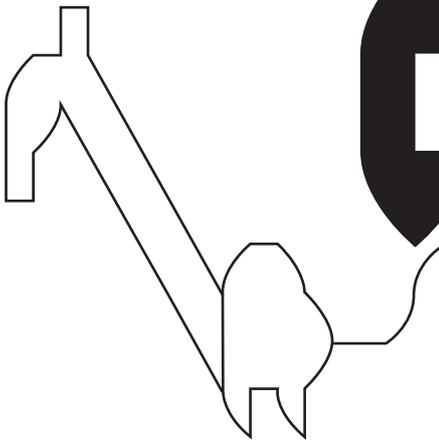
Cet atelier à emporter a été conçu par Mathilde Chéreau en 2024 avec l'accompagnement de l'Atelier des publics de Passerelle Centre d'art contemporain. La création graphique de ces supports et la police de caractères des titres ont été réalisées par Raphaëlle Chever, étudiante en DSAA Graphisme. Photos : Rémy Castan.



6-12 ANS

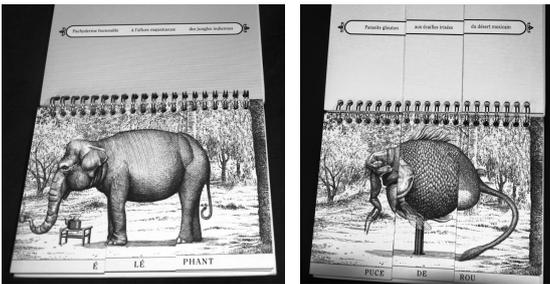
DROLE DE CHIMÈRE

Atelier à emporter !



Cet atelier revisite le genre du bestiaire et invite à créer des chimères, créatures fantastiques mélangeant plusieurs animaux. Il s'appuie sur *Le bestiaire universel du professeur Revillod* de Miguel Murugarren et Javier Sáez Castán, un ouvrage qui permet de reconstituer pas moins de 4096 animaux légendaires.

MATÉRIEL



© Tous droits réservés

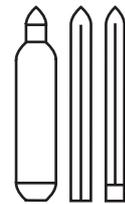
Miguel Murugarren, l'auteur du texte (1961, Espagne), a étudié la philosophie et la littérature. Javier Sáez Castán, l'illustrateur (1964, Espagne), a reçu le Prix national espagnol de l'illustration en 2016. *Le bestiaire universel du professeur Revillod* est un carnet à spirales qui contient de magnifiques gravures d'animaux, accompagnées de la description (presque) scientifique de leurs modes de vie. Divisée en trois languettes figurant une partie du corps, chaque gravure peut être décomposée afin de recréer des créatures extraordinaires et comiques aux têtes, corps et pattes disparates.



COLLE



CISEAUX

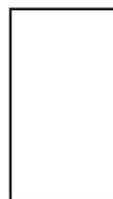


CRAYONS

Feutres
Pastels
Couleurs



PEINTURE



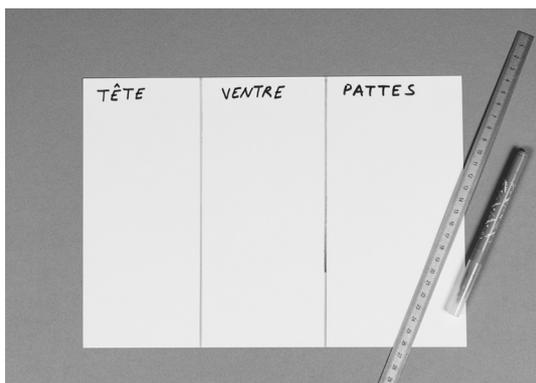
FEUILLES
A4



RÈGLE

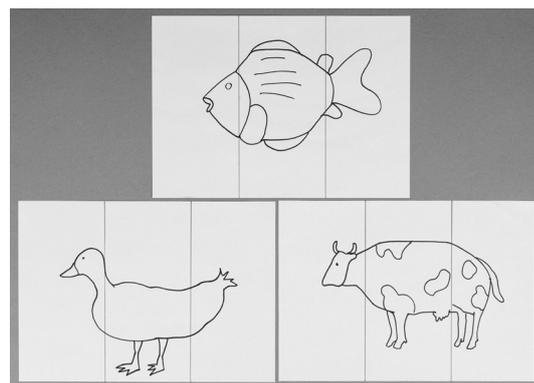
MODE D'EMPLOI

1



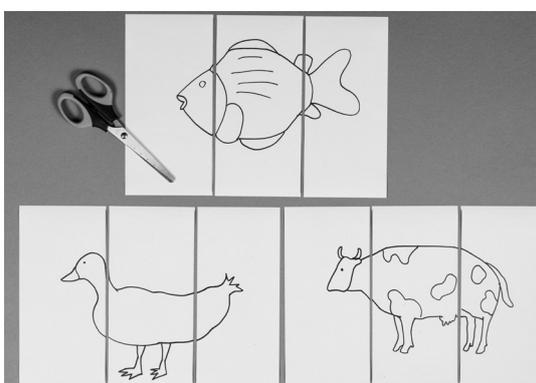
Tracer 3 colonnes sur 3 feuilles A4. Écrire le nom des parties du corps en haut de chaque colonne.

2



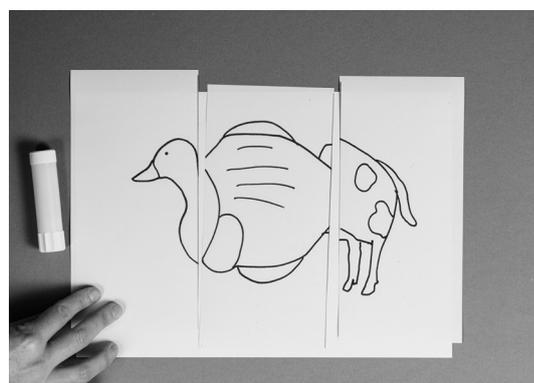
Dessiner un animal différent sur chaque feuille en remplissant les trois colonnes.

3



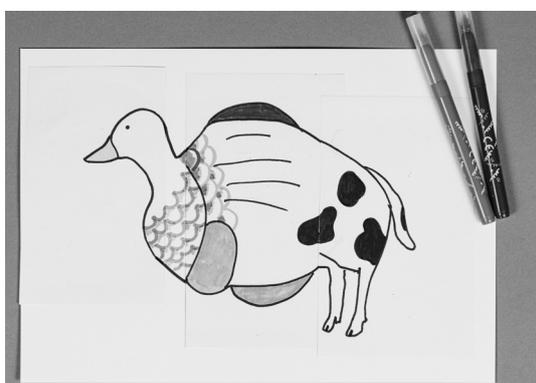
Découper chaque animal en trois parties afin de séparer la tête, le ventre et les pattes arrière.

4



Sur une nouvelle feuille, associer une tête, un ventre et des pattes provenant d'animaux différents.

5



Colorier enfin la chimère, dessiner autour d'elle le milieu où elle vit et écrire son nom.

Cet atelier à emporter a été conçu par Mathilde Chéreau en 2024 avec l'accompagnement de l'Atelier des publics de Passerelle Centre d'art contemporain. La création graphique de ces supports et la police de caractères des titres ont été réalisées par Raphaëlle Chever, étudiante en DSAA Graphisme. Photos : Rémy Castan.

4-12 ANS

LE PORELLO UNE HISTOIRE

Atelier à emporter !

Un leporello est un livre qui se déplie à la façon d'un accordéon. Il peut se lire page après page, comme un livre classique, ou d'un seul coup d'œil, comme un tableau. Cet atelier permet de réaliser un leporello sur le thème du paysage et fait écho au livre *Hello tomato* de Marion Caron et Camille Trimardeau.



© Éditions du livre

Camille Trimardeau est née en 1992 et a étudié les arts appliqués et la communication à Tours. Marion Caron est designer graphique et travaille principalement l'objet imprimé. *Hello tomato* est un livre-jeu qui permet de créer un surprenant jardin potager et fruitier. Les pages de ce leporello sont colorées d'une multitude de nuances de dégradés. 25 cartes pochoirs, découpées en forme de fruits et de légumes sont à superposer sur les pages de couleur. Les fruits et les légumes prennent ainsi forme, de façon parfois étonnante : dans ce jardin de poche poussent en effet des tomates bleues, des fraises vertes ou encore des poireaux jaunes.

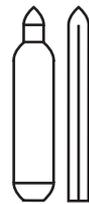
MATÉRIEL



COLLE



CISEAUX

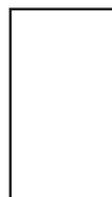


CRAYONS

Feutres
Pastels
Couleurs



PEINTURE



FEUILLE
A3



PAPIER
Cartonné

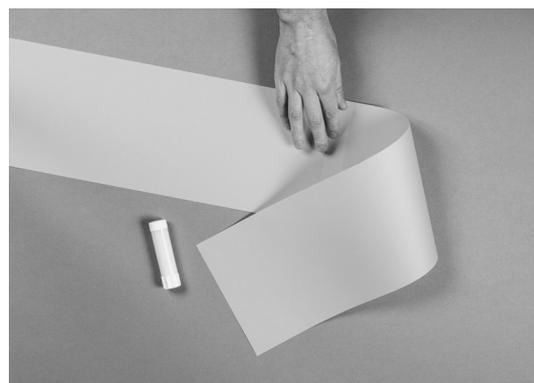
MODE D'EMPLOI

1



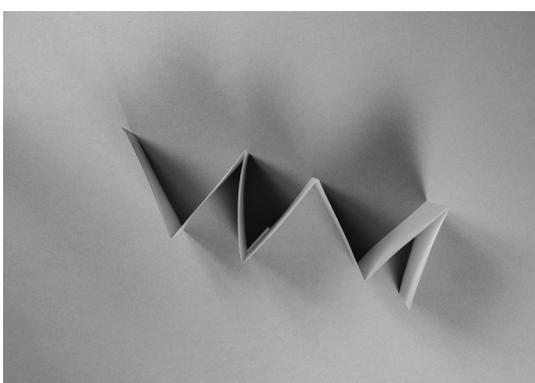
Découper la feuille A3 en deux dans le sens de la longueur.

2



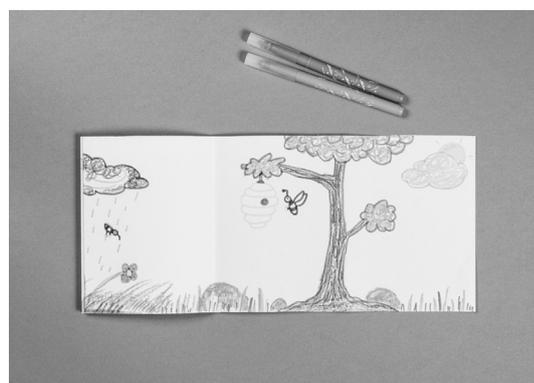
Coller les 2 morceaux de papier ensemble de façon à former une longue bande de papier.

3



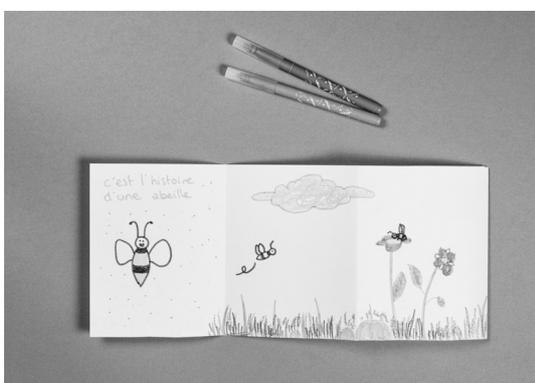
Plier la bande de papier en accordéon en formant des pages d'environ 15 centimètres de largeur.

4



Déplier la bande de papier et dessiner un paysage qui se déploie sur toute la longueur du leporello.

5



Dessiner un personnage qui se déplace dans le paysage. Imaginer ce qu'il fait au fil des pages.

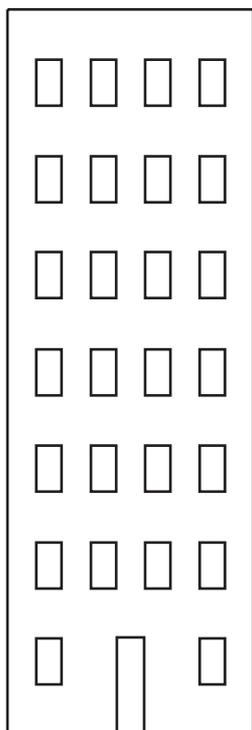
6



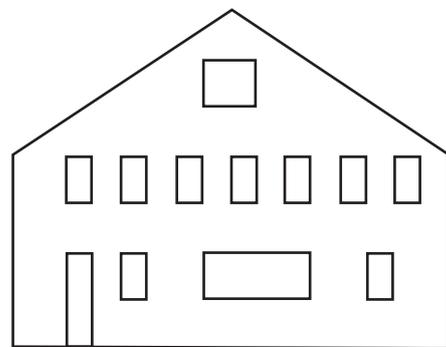
Coller un rectangle de carton sur la première et la dernière page et écrire le titre sur la couverture.

Cet atelier à emporter a été conçu par Mathilde Chéreau en 2024 avec l'accompagnement de l'Atelier des publics de Passerelle Centre d'art contemporain. La création graphique de ces supports et la police de caractères des titres ont été réalisées par Raphaëlle Chever, étudiante en DSAA Graphisme. Photos : Rémy Castan.

À partir de **BANS**

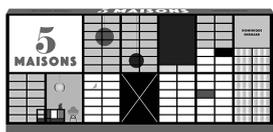


BÂTIMENTS DESSINÉS



Atelier à emporter !

Cet atelier invite à faire des liens entre la typographie et l'architecture en construisant des bâtiments à partir de lettres. Il s'appuie sur le livre **5 Maisons** de Dominique Ehrhard, un pop-up qui reproduit des maisons iconiques du XX^e siècle. Le même geste permet ici d'écrire et de construire : les boucles, traits et spirales qui composent les lettres de l'alphabet deviennent des espaces à habiter.



© Éditions Les Grandes Personnes



Dominique Ehrhard est né en 1958 en Alsace. Passionné par l'architecture, le design et le livre en volume, il a créé plusieurs pop-ups remarquables, comme **Paris Pop Up** en 2015, **10 Maisons** en 2016 et **5 Maisons** en 2017. Dans ce dernier, véritable musée portatif, il présente des modèles de papier miniaturisés de cinq maisons qui ont marqué le XX^e siècle, comme la Villa Savoye du Corbusier et de Pierre Jeanneret ou la maison Schröder de Gerrit Thomas Rietveld.

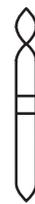
MATÉRIEL



COLLE



CISEAUX

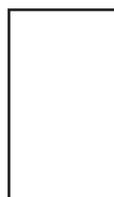


PEINTURE



CRAYONS

Feutres
Pastels
Couleurs



FEUILLE
A4



FEUILLE
A3
Colorée

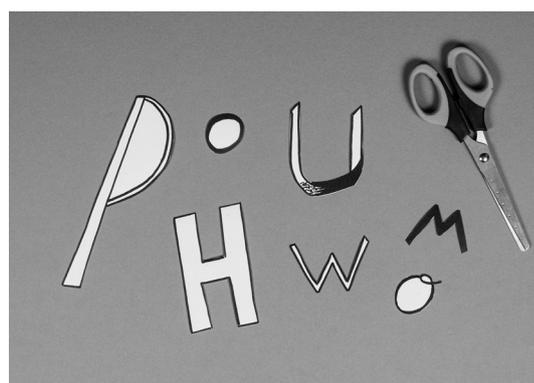
MODE D'EMPLOI

1



Dessiner des lettres sur une feuille A4 en variant la taille, l'épaisseur, les formes et les couleurs.

2



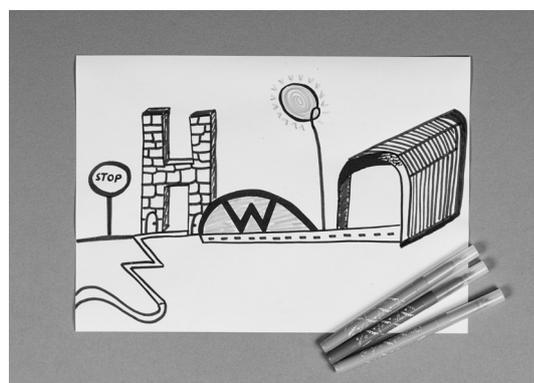
Découper ces lettres et imaginer qu'elles deviennent une partie d'un bâtiment : porte, mur, fenêtre,...

3



Assembler ces lettres sur une feuille A3 colorée pour construire un bâtiment ou une ville originale.

4



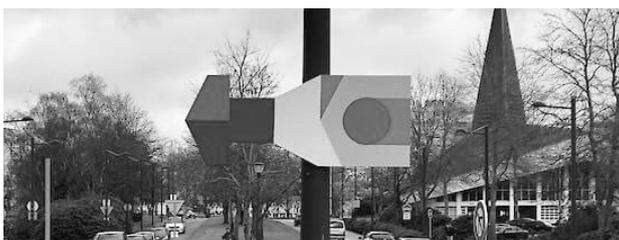
Coller les lettres sur la feuille et ajouter des détails en dessinant.

À partir de **HANS**

ATELIER TANGRAM

Atelier à emporter !

Cet atelier s'appuie sur les tangrams de Bastien Contraire pour créer une typographie originale à partir de formes géométriques. En jouant avec des formes découpées dans du papier, il s'agit de composer des lettres comme on ferait un puzzle.



© Bastien Contraire

Autodidacte, Bastien Contraire (1982, France) débute dans le monde de l'auto-édition avant de se consacrer aux livres pour enfants. Il s'est fait connaître en 2016 avec son premier livre, *Les Intrus*, des planches naturalistes qui cachent une anomalie. Il publie ensuite *Animaux*, *Véhicules*, *Aliments* et *Au contraire* en 2020. Parallèlement à son activité d'auteur et illustrateur, il crée des expositions pour enfants dans une démarche expérimentale et ludique. En 2024, il a créé un jeu de tangram inspiré de la forme des fenêtres d'un bâtiment du quartier de Bellevue à Brest. Les pièces du tangram permettent de créer des personnages, des bâtiments ou encore des flèches de signalisation.

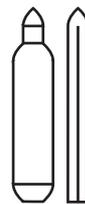
MATÉRIEL



COLLE



CISEAUX



CRAYONS

Feutres
Couleurs
Pastels



RÈGLE



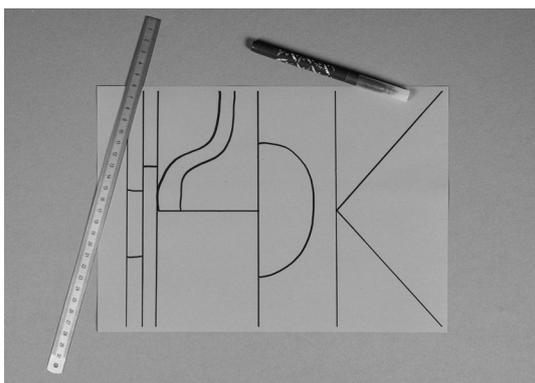
FEUILLE
A3



FEUILLE
A4
Colorée

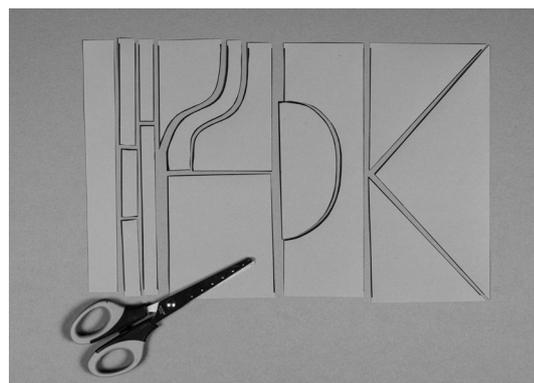
MODE D'EMPLOI

1



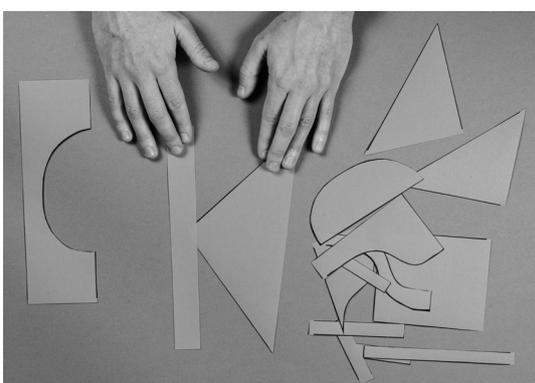
Sur une feuille A4 de couleur, tracer de façon spontanée des formes simples à l'aide d'une règle.

2



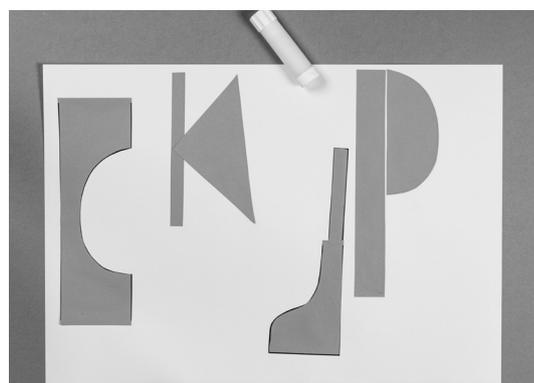
Découper ces formes en suivant les traits. Les morceaux de papier composent le tangram.

3



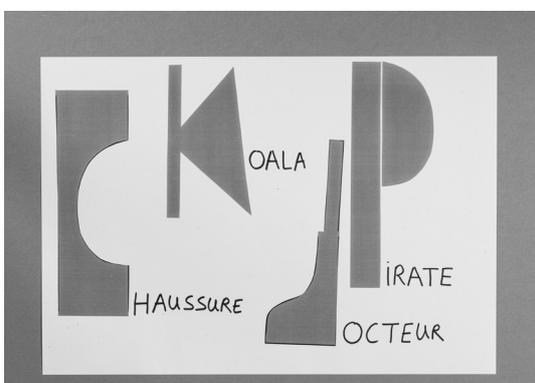
Assembler ensuite ces morceaux de papier pour faire apparaître des lettres ou des mots.

4



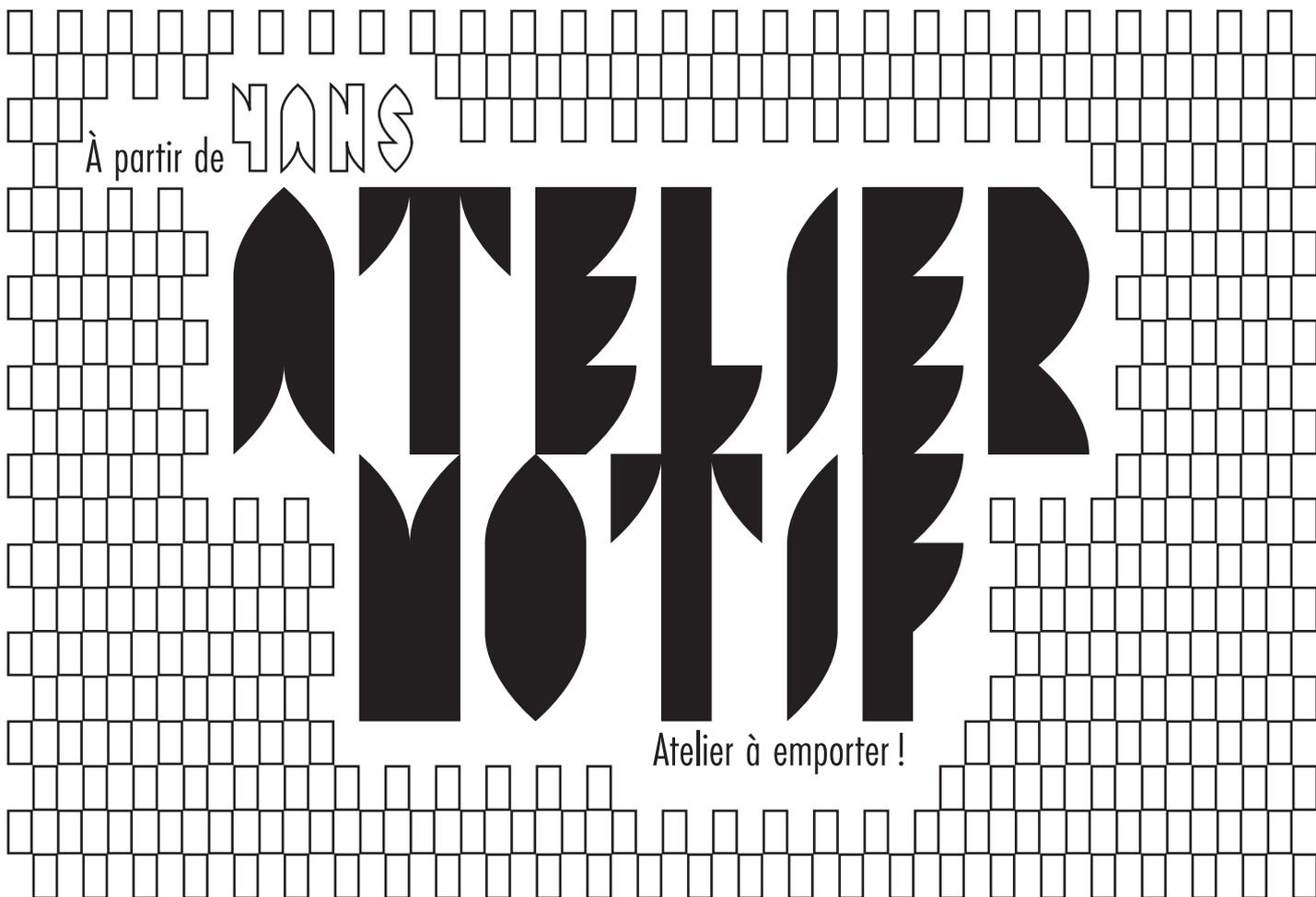
Une fois les lettres composées, coller les morceaux de papier sur une feuille A3.

5



À côté de chaque lettre, écrire ou dessiner quelque chose dont le nom commence par la lettre.

Cet atelier à emporter a été conçu par Mathilde Chéreau en 2024 avec l'accompagnement de l'Atelier des publics de Passerelle Centre d'art contemporain. La création graphique de ces supports et la police de caractères des titres ont été réalisées par Raphaëlle Chever, étudiante en DSAA Graphisme. Photos : Rémy Castan.



Cet atelier invite à explorer un élément essentiel du graphisme : le motif. En partant d'un motif simple (point, tiret, trait, ligne), il s'agit de créer une petite édition illustrée de formes régulières et rythmées. Cet atelier s'appuie sur le livre *Écrire c'est dessiner* de Gaby Bazin, qui s'intéresse aux nombreux motifs graphiques contenus dans l'écriture cursive.

MATÉRIEL

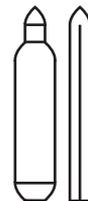


© Éditions MeMo

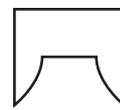
Gaby Bazin est née en 1992. Diplômée de l'École des Arts Décoratifs de Paris, elle se passionne pour la typographie, c'est-à-dire l'art de dessiner et d'imprimer des lettres. L'histoire de l'imprimerie et des techniques d'impression sont au cœur de ses ouvrages *La lithographe* (2021) et *Le typographe* (2022). Publié en 2017, *Écrire c'est dessiner* est un livre-jeu inspiré des livres d'écriture anciens. L'écriture cursive est décomposée en mouvements qui constituent les sept chapitres du livre. Ce livre part du dessin pour arriver progressivement à l'écriture et nous rappelle que ces deux gestes sont intimement liés.



CISEAUX



CRAYONS
Feutres
Pastels
Couleurs



AGRAFEUSE



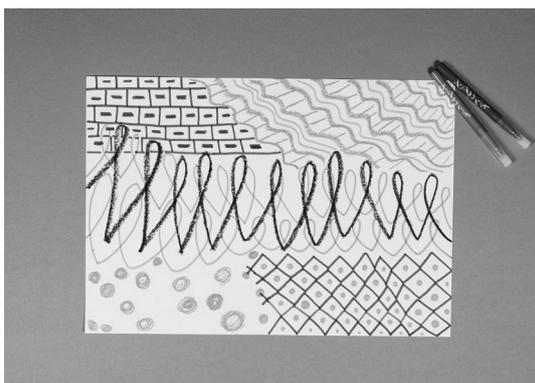
FEUILLE
A3



FEUILLE
A4
Cartonnée

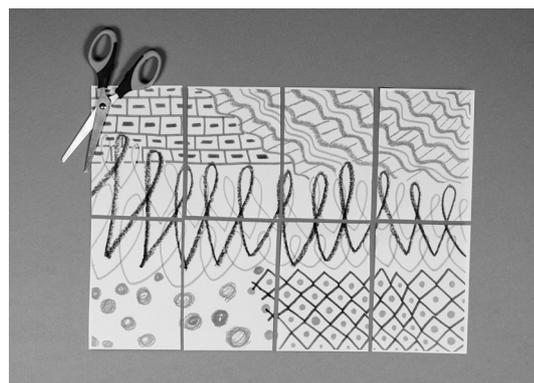
MODE D'EMPLOI

1



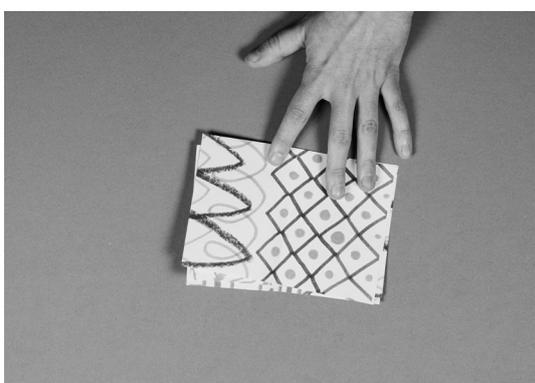
Sur une grande feuille, dessiner des motifs colorés de façon répétitive : boucles, traits, points, croix,...

2



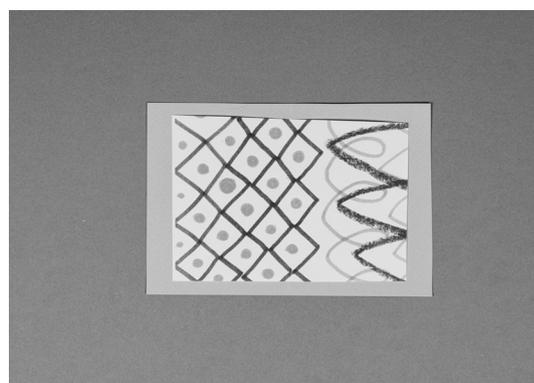
Découper ensuite cette grande feuille en 8 petites pages de taille égale.

3



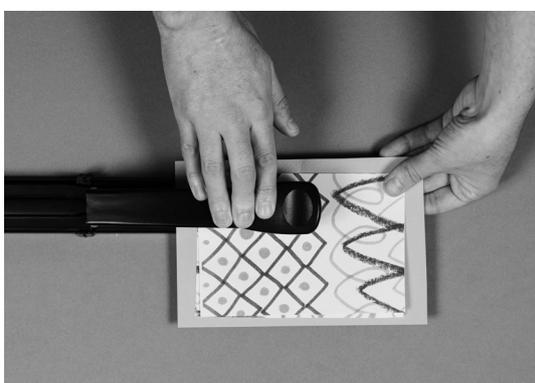
Superposer ces pages les unes sur les autres. Plier ensuite les pages en deux pour créer un petit livret.

4



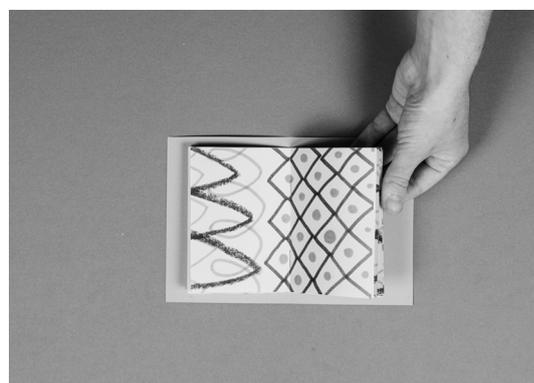
Ajouter une feuille cartonnée en guise de couverture.

5



Agrafer enfin le livret sur la pliure centrale.

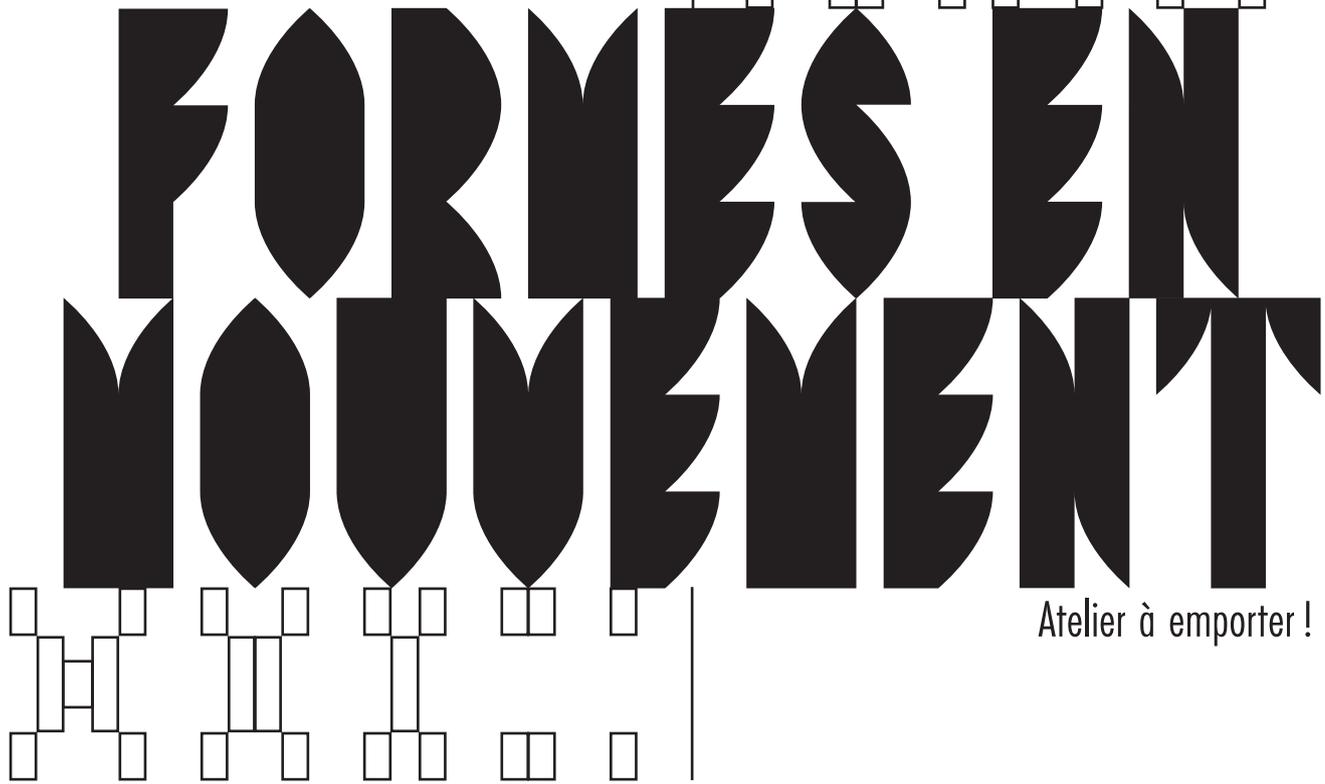
6



Le livret plein de motifs colorés est relié !

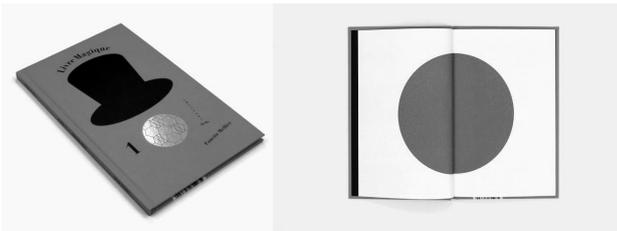
Cet atelier à emporter a été conçu par Mathilde Chéreau en 2024 avec l'accompagnement de l'Atelier des publics de Passerelle Centre d'art contemporain. La création graphique de ces supports et la police de caractères des titres ont été réalisées par Raphaëlle Chever, étudiante en DSAA Graphisme. Photos : Rémy Castan.

À partir de **TRANS**



Atelier à emporter !

Cet atelier invite à mettre les formes en mouvement. S'inspirant des flip-books et des *Livres magiques* de Fanette Mellier, il permet de créer un petit livre abritant une forme animée et vivante.



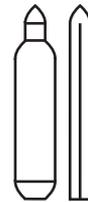
© Fanette Mellier

Fanette Mellier (1977) est une graphiste française, diplômée de l'École des arts décoratifs de Strasbourg. Spécialiste du graphisme imprimé, elle a publié plusieurs livres pensés comme de véritables performances d'impression : *Dans la lune, Le papillon imprimeur, Au soleil*,... Publiée aux éditions MeMo, la collection des *Livres magiques* décline un principe graphique simple : une forme abstraite monochrome est littéralement absorbée par le livre avant de réapparaître, au fil des pages, transformée en objet coloré. Fanette Mellier joue ici avec la trichromie, un procédé permettant de créer un très grand nombre de nuances à partir de trois couleurs primaires.

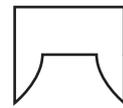
MATÉRIEL



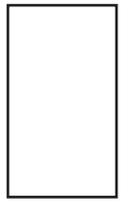
CISEAUX



CRAYONS
Feutres
Pastels
Couleurs



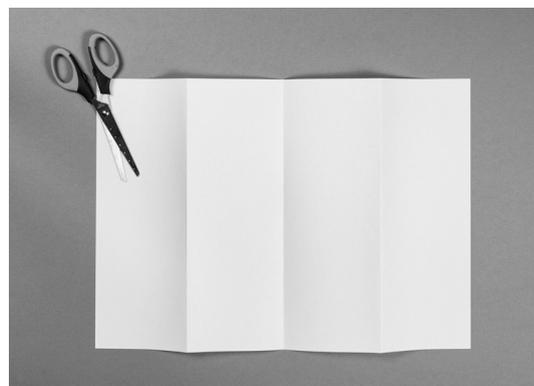
AGRAFEUSE



FEUILLE
A3

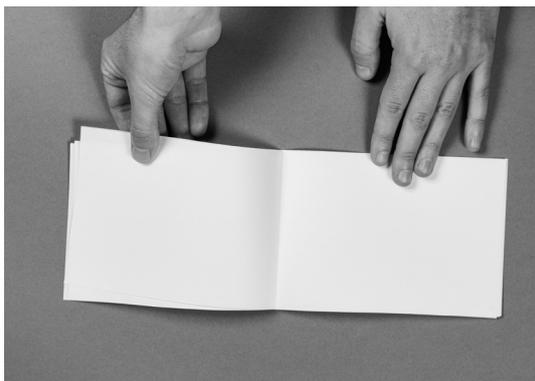
MODE D'EMPLOI

1



Découper une feuille A3 en 4 bandes de taille égale.

2



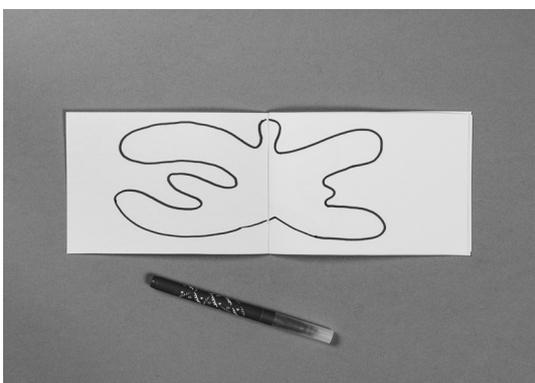
Superposer les bandes et plier la liasse en deux pour réaliser un petit livret de 8 pages.

3



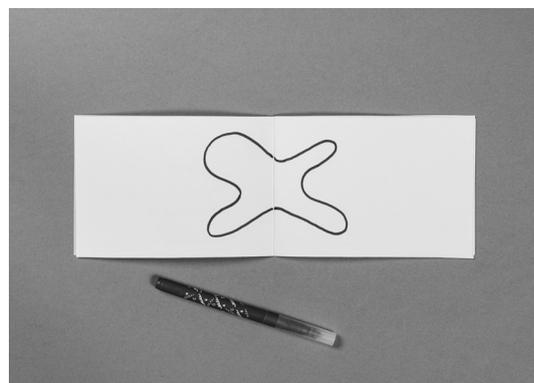
Agrafer le livret sur la pliure centrale.

4



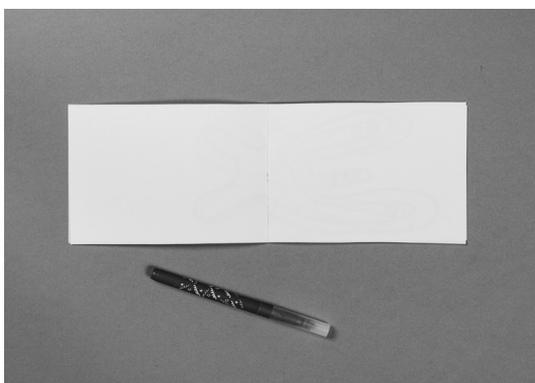
Sur la première double page, dessiner une forme abstraite.

5



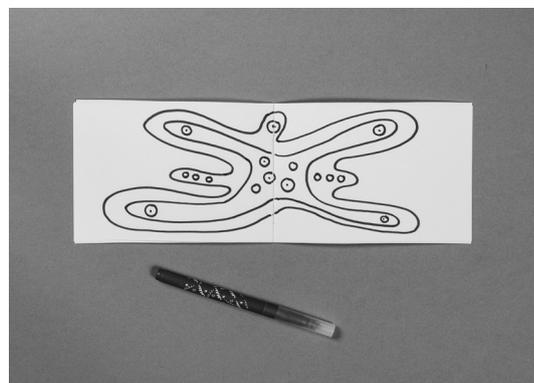
Faire ensuite évoluer cette forme au fil des pages : elle peut grossir, diminuer, changer de place.

6



Elle peut aussi disparaître dans la reliure.

7



Une fois le livret rempli, faire défiler les pages rapidement : on dirait que la forme bouge.

Cet atelier à emporter a été conçu par Mathilde Chéreau en 2024 avec l'accompagnement de l'Atelier des publics de Passerelle Centre d'art contemporain. La création graphique de ces supports et la police de caractères des titres ont été réalisées par Raphaëlle Chever, étudiante en DSAA Graphisme. Photos : Rémy Castan.