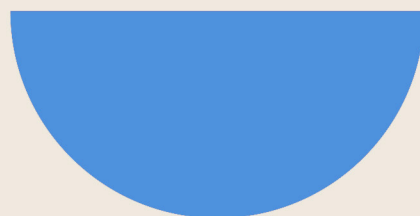


DOSSIER DE PRÉSENTATION



guili
guili

expo
3/6 ans



Vous consultez le descriptif d'une exposition en cours de conception.
Il est donc possible que des changements soient apportés au cours de la création.



PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Nous pouvons observer ces dernières années **un nombre croissant de propositions d'activités culturelles pour le très jeune public**

Cependant **le nombre de propositions reste très faible** par rapport aux demandes provenant des professeurs des écoles, des éducateurs, des animateurs et des familles.

Les activités de culture scientifique et technique sont **primordiales dès le plus jeune âge**, car elles permettent à la fois d'acquérir des connaissances, mais avant tout de **débuter la construction d'un esprit critique et d'une culture scientifique**.

Dans sa volonté de toucher **tous les publics** et de participer au fleurissement des activités originales de culture scientifique et technique, l'équipe d'**ART'M créateurs associés a décidé de dédier sa nouvelle création aux jeunes de 3 à 6 ans**.

Nous sommes toutes et 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 !

OBJECTIFS

- ✓ Apprendre par des jeux et des expériences sensorielles.
- ✓ Se questionner sur son rire, les différents rires, les déclencheurs du rire, le rire des autres animaux,...
- ✓ Débuter la découverte de la démarche scientifique.
- ✓ Mettre en avant l'importance de l'erreur, de l'expérimentation et de l'observation dans les sciences.
- ✓ Débuter la construction d'un esprit critique et d'une culture scientifique.
- ✓ Stimuler le développement psychomoteur et la motricité fine.
- ✓ Développer le rapport à l'espace, aux corps, aux autres et à la différence.
- ✓ S'amuser !

CARACTÉRISTIQUES

Superficie : 200 à 300 m²

Publics : à partir de 3 ans

Contenu : 20 modules (Jeux, activités collaboratives, expériences sensorielles, coin lecture...)

SOUTIENS

Avec la participation de



Avec le soutien de



En partenariat avec



Art'M propose également une exposition sur le rire à destination de l'ensemble du public familial : *Rire, Les sciences aux éclats*. Ces deux expositions sont indépendantes, mais elles peuvent également être présentées simultanément dans un même lieu : si le contenu thématique est semblable, les activités proposées dans chaque exposition sont uniques.

Pour plus d'informations sur l'exposition *Rire, Les sciences aux éclats*, nous vous invitons à consulter le dossier présentation [ici](#) ou notre site artm.fr.

DESCRIPTION DES MANIPS

La conception des 10 modules qui suivent a été finalisée en mars 2020.

LA SYMPHONIE DU RIRE

OBJECTIFS :

✓ Découvrir l'universalité du rire et la singularité de chaque rire.

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Il est proposé au visiteur de composer une symphonie toujours agréables à l'écoute à partir de rires provenant du monde entier. Il pourra également découvrir les lieux répartis dans le monde où les rires ont été récoltés.

CONTENU :

Le rire est présent dans toutes les cultures, et le son du rire est très semblable d'un humain à l'autre.



MÉMO'RIRE

OBJECTIFS :

- ✓ Découvrir que chaque rire est unique.
- ✓ Exercer les habiletés motrices et sensorielles (l'ouïe).

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Cette activité reprend le principe du Memory, mais les pièces du jeu sont des boîtes qui diffusent un son quand on les retourne. Installés autour d'une table, les joueurs devront retourner deux boîtes par tour pour en écouter le son et retrouver des paires de rires identiques.

CONTENU :

Mémo'rire explore les différences observables entre le rire de plusieurs individus.



RIGOLONIMO

OBJECTIFS :

- ✓ Découvrir les animaux qui rient.
- ✓ Ecouter le rire des animaux.
- ✓ Développer l'imaginaire.
- ✓ Engager la discussion.
- ✓ Exercer la motricité fine.

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

En chatouillant 7 peluches d'animaux, le visiteur entendra le rire de l'animal. Chaque son est suivi d'un court commentaire qui donne des précisions sur la signification du son diffusé.

CONTENU :

L'humain n'est pas le seul animal à rire ! Le rat, le chimpanzé, certains oiseaux, le chien rient, c'est-à-dire qu'ils produisent un son spécifique qui est l'expression d'un état d'esprit positif ou d'une envie de jouer. A l'inverse, certains animaux (comme la mouette et la hyène) produisent des sons qui ressemblent au rire humain mais ont des significations très différentes.



BIZARIUM

OBJECTIFS :

- ✓ Découvrir le point commun des nombreux déclencheurs du rire : l'incongruité.
- ✓ Questionner ce qui fait rire le visiteur et ce qui fait rire les autres.
- ✓ Découvrir différentes manières de déclencher un rire.

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Dans cet espace, le visiteur pourra essayer de se faire rire et de faire rire en inventant une histoire sous la forme d'un théâtre d'ombre. Il aura de nombreux objets à sa disposition pour l'aider à imaginer, agrémenter son histoire et déclencher le rire de son public.



CONTENU :

L'incongruité est vue comme l'ingrédient indispensable au déclenchement du rire par de nombreux chercheurs. En effet, la survenue d'un élément inattendu peut permettre de décrire la plupart des situations qui provoquent le rire (les lapsus, les blagues, les situations absurdes,...).

MILLE ET UNE BOUILLES

OBJECTIFS :

- ✓ Identifier et distinguer différentes émotions.
- ✓ Faire le lien entre le différents modes d'expression des émotions (la posture, le rire, les muscles du visage).

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Des visages exprimant des émotions différentes sont découpés en 3 parties. Les visiteurs pourront essayer de recomposer les émotions initiales ou créer de nouvelles émotions.

CONTENU :

Le rire est vecteur d'émotions, comme l'expression du visage ou le positionnement du corps. Pour comprendre l'autre, il faut savoir décoder ces signes afin d'identifier l'émotion ressentie par notre interlocuteur.



UN POUR TOUS, TOUS POUR RIRE

OBJECTIFS :

- ✓ Expérimenter l'aspect social du rire.
- ✓ Développer la coopération.
- ✓ Développer la motricité.

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Les visiteurs devront ici collaborer afin de faire rouler une balle tout au long d'un parcours. La balle émet un rire en roulant, et son rire augmente en intensité le long du parcours.

CONTENU :

Le rire est avant tout un comportement social, d'ailleurs nous avons 30 fois plus de chances de rire entouré plutôt que seul. Selon certains chercheurs, nous rions avant tout parce que le rire est un ingrédient essentiel à la construction et au maintien de relations sociales, et non parce que nous avons perçu quelque chose de drôle. Le comique n'aurait donc qu'un rôle secondaire dans le déclenchement du rire.



HISTOIRE DE RIRES

OBJECTIFS :

- ✓ Découvrir les différentes significations du rire.
- ✓ Apprivoiser ses peurs.
- ✓ Mieux appréhender la diversité des réactions et sentiments qu'un rire peut déclencher.
- ✓ Interroger son rapport à l'autre et ses propres comportements.

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

En entrant dans une pièce le visiteur pourra découvrir l'histoire d'Aymeric et Celeste. Une histoire de rires qui font peur, de moquerie, de peur, d'écoute et de gentillesse. Le conte sera diffusé sous forme audio et sera accompagné de bruitages et d'un jeu de lumières permettant de donner vie aux personnages et à leurs actions.

[...]

Aymeric : «Zui es-tu ? Où est la sorcière ?»

Céleste : «C'est moi la sorcière ! je m'appelle Céleste ! Et toi qui es-tu ?»

Aymeric : «Je suis Aymeric. Mais tu n'es pas terrifiante...»

Céleste : «... sauf quand je porte mon casque à pointes.»

Aymeric : «Et ta voix est douce...»

[rire gai de la sorcière]

Céleste : «... sauf quand je suis en colère.»

Aymeric : «Et ton rire ne fait pas peur...»

Céleste : «... sauf quand on me fait peur.»

Narrateur : «La sorcière fait visiter son manoir au paysan. Ils s'amuse à faire quelques potions magiques et elle lui apprend même quelques sortilèges.»

Aymeric : «Au village, tout le monde pense que tu es méchante...»

Céleste : «C'est au village que tout le monde est méchant ! ... sauf toi.»

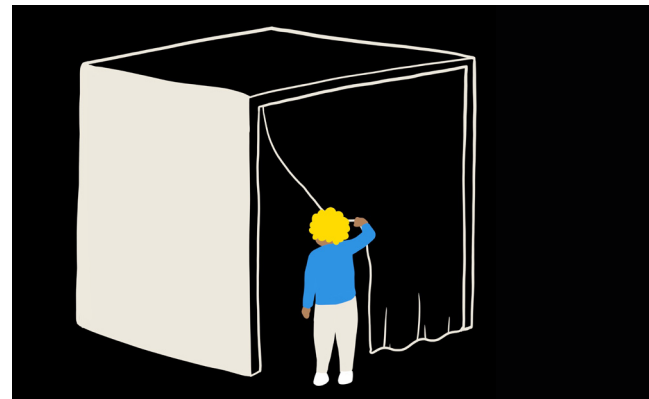
Aymeric : «Pourquoi dis-tu ça ! C'est ton rire qui les terrifie...»

Céleste : «Je sais. Mais c'est pour me défendre ...»

[...]

CONTENU :

Le rire n'indique pas toujours la joie. Un rieur peut exprimer la gêne, se moquer, faire peur,... Blagues et rires peuvent parfois avoir pour but de blesser. D'autres fois, ils peuvent froisser ou vexer sans que ce soit l'intention du rieur. L'aspect négatif du rire (la moquerie) et ses effets sur les personnes ciblées font partie des impacts du rire dans la sociabilité.



LE PARCOURS DES CHATOUILLES

OBJECTIFS :

- ✓ Explorer les sensations chatouilleuses.
- ✓ Identifier les zones chatouilleuses de son corps et mieux appréhender la représentation du corps.
- ✓ Développer les habiletés sensorielles, la coordination et l'équilibre.

CONTENU :

Chatouiller et se laisser chatouiller est une expérience que nous avons tous faite et continuons à pratiquer puisque, d'après une étude, 84% des personnes ont été chatouillées pendant l'année précédente. Mais que sont les chatouilles? Pour chatouiller quelqu'un, et provoquer un rire, il faut : se trouver dans un environnement sécurisé, toucher certaines zones du corps (comme les aisselles, la taille, les côtes, les pieds, les genoux, la gorge, le cou, la paume...) et provoquer une sensation spécifique chez le "chatouillé" (ni douloureuse, ni imperceptible).

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Le visiteur est invité à explorer pieds nus le parcours des chatouilles. Il traversera un tunnel, marchera sur des textures variées, sera frôlé par des matières différentes... Il sera également amené à identifier la zone la plus et la moins chatouilleuse de son corps et de les faire apparaître sur deux silhouettes taille réelle à l'aide de gommettes.



MIMES ET MOUES



OBJECTIFS :

- ✓ Expérimenter l'incongruité comme déclencheur de rire.
- ✓ Développer la motricité fine (faciale).
- ✓ Découvrir son corps.
- ✓ Encourager la communication non verbale.

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Mimes et moues est un jeu à deux joueurs durant lequel un joueur devra imiter le plus fidèlement une grimace et l'autre devra retrouver la grimace en questions dans une série de photos.



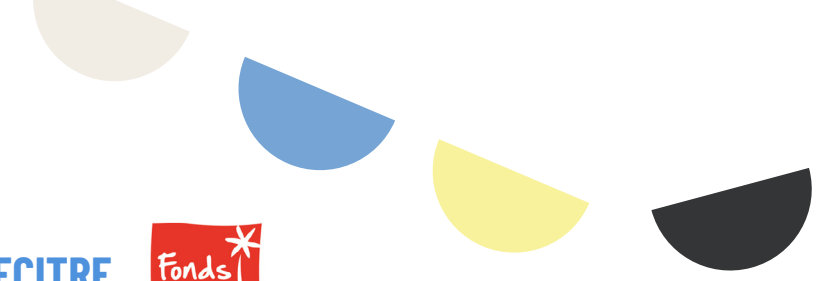
CONTENU :

Faire une grimace semble être la manière la plus efficace de faire rire un enfant. Mais les bonnes grimaces doivent respecter certaines règles : surgir sans prévenir, être variées et être très différentes des expressions habituelles du visage. En deux mots, la grimace doit être surprenante, c'est donc un très bon exemple d'un des éléments essentiels pour déclencher le rire : l'incongruité.



UN COIN LECTURE

Avec le soutien du **FONDS DECITRE**



Ouvrages jeunesse présentés



- Maman Ours Ryan T. Higgins ; Albin Michel Jeunesse
- Petits contes pour rire Mario Urbanet, Albena Ivanovitch-Lair ; P'tit Glénat
- Ça marche pas Jean Gourounas ; Atelier du Poisson Soluble
- Le livre le plus génial que j'ai jamais lu... Christian Voltz ; L'école des loisirs
- Dis Ours, tu dors ? Jory John, Benji Davies ; Jory John, Benji Davies
- Super cagoule Antonin Louchard ; Seuil jeunesse
- Le petit pou rit Jean-Marc Mathis, Aurore Petit ; Les Fourmis Rouges
- Gare au renard Pat Hutchins ; Circonflexe
- Madame Hortense Heinz Janisch, Helga Bansch ; Belin
- Un petit chaperon rouge Marjolaine Leray ; Actes Sud
- Fais-toi rire ! Vincent Mathy ; Milan jeunesse
- Drôles de cours pour Messieurs Ours Monika Spang, Magali Le Huche ; P'tit Glénat
- Grand Guili Jean Leroy ; Ecole des Loisirs (L')
- Cap de nous faire rire ? Nathalie Choux ; Milan (Editions)
- Guili-guili ! Anne Crahay ; Albin Michel Jeunesse
- C'est l'heure des chatouilles ! Olivier Latyk ; Nathan
- J'ai perdu mon sourire Philippe Goossens, Thierry Robberecht ; Mijade
- Les émotions Xavier Deneux ; Milan (Editions)
- La couleur des émotions Anna Llenas ; Quatre Fleuves
- Au fil des émotions Cristina Nunez Pereira, Rafael-R Valcarcel ; Gautier Languereau
- Le livre des émotions Alessandra Manfredi, Chiara Piroddi ; White Star Kids
- Pictoumou - Le hérisson qui a les pics tout mous Alexandra Néraudeau, Loïc Méhée ; 400 Coups (Les)
- Ça suffit ! Claudie Stanké, Barroux ; 400 Coups (Les)
- Le p'tit bossu qui en avait plein l'dos Gigi Bigot, Pauline Comis ; Didier Jeunesse
- Et de nombreux aux albums !



Les 10 modules qui suivent sont en cours de création et peuvent évoluer.
Leur conception sera finalisée en mai/juin 2020.

LE MONDE DES INCONGRUITÉS

OBJECTIFS :

- ✓ Découvrir le point commun des nombreux déclencheurs du rire : l'incongruité.
- ✓ Questionner ce qui fait rire le visiteur et ce qui fait rire les autres.
- ✓ Découvrir différentes manières de déclencher un rire.

CONTENU :

L'incongruité est vue comme l'ingrédient indispensable au déclenchement du rire par de nombreux chercheurs. En effet, la survenue d'un élément inattendu peut permettre de décrire la plupart des situations qui provoquent le rire (les lapsus, les blagues, les situations absurdes,...).

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Le visiteur sera invité à pénétrer dans un espace scénographié rappelant un salon. Cependant les objets présentés sortiront du quotidien : miroir déformant, coussins-galets, "boîte en diable", marteau géant en mousse, objets détournés, objets parlants...

LES MUSCLES DU RIRE

OBJECTIFS :

- ✓ Découvrir les muscles du visage impliqués dans le rire.
- ✓ Développer les capacités sensorielles (toucher).
- ✓ Découvrir les différents états du muscle.
- ✓ Découvrir que certains muscles ne peuvent pas être contrôlés.

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Le visiteur est invité à découvrir les muscles utilisés durant un rire en touchant des visages sculptés représentant des personnes en train de rire. Un mécanisme permettra de mettre en évidence les muscles impliqués dans le rire.

CONTENU :

De nombreux muscles du visage sont contractés pendant un rire. Pour certains chercheurs, des muscles spécifiques ne s'activeraient que si le rire est sincère : le zygomaticus majeur (qui provoque le soulèvement du coin des lèvres et l'inversion de leurs extrémités) et l'orbicularis oculi (qui soulève les pommettes et fait apparaître des ridules au niveau des yeux).

FRÉQUENCES RIRE

OBJECTIFS :

- ✓ Découvrir la singularité du rire.
- ✓ Observer les caractéristiques acoustiques universelles du rire.

CONTENU :

Le rire est un son très spécifique. Certaines caractéristiques du son du rire sont observables pour tous les rires humains, comme la durée et la fréquence moyenne des «exclamations» (HA!).

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Le visiteur est invité à enregistrer son rire, et obtient une représentation graphique de celui-ci. La fréquence du rire du visiteur est imprimée en direct sur un support papier, et distribuée.

LES RIRES PAS DRÔLES

OBJECTIFS :

- ✓ Découvrir les différentes significations du rire.

CONTENU :

Le rire n'indique pas toujours la joie. Un rieur peut exprimer la gêne, se moquer, faire peur,...

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Ce jeu de cartes se jouant à plusieurs permettra d'aborder et comprendre les différentes significations d'un rire

LE CORPS DU RIEUR

OBJECTIFS :

- ✓ Découvrir les muscles et organes impliqués dans le rire.
- ✓ Développer la motricité fine.
- ✓ Mieux appréhender la représentation du corps.

CONTENU :

Comme toutes productions vocales, rire implique le système respiratoire (les poumons, les muscles de la cage thoracique, les muscles de l'abdomen et le diaphragme). Le son du rire est produit par les vibrations des cordes vocales, et transformé par la langue et les muscles des joues. De plus, la production et la perception du rire sont contrôlées par le cerveau.

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Un corps humain à l'échelle 1 sera représenté. Les organes et muscles permettant de rire étant absents, le joueur devra les replacer au bon endroit afin de permettre au personnage de rire de nouveau.

UNE HISTOIRE DE MOQUERIE

OBJECTIFS :

- ✓ Mieux appréhender la diversité des réactions et sentiments qu'un rire peut déclencher.
- ✓ Interroger son rapport à l'autre et ses propres comportements.

CONTENU :

Blagues et rires peuvent parfois avoir pour but de blesser. D'autres fois, ils peuvent froisser ou vexer sans que ce soit l'intention du rieur. L'aspect négatif du rire (la moquerie) et ses effets sur les personnes ciblées font partie des impacts du rire dans la sociabilité.

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Ce sujet délicat et possiblement douloureux pour le visiteur sera abordé à l'aide d'une installation rappelant une machine de Rube Goldberg. Le visiteur sera amené à fabriquer une histoire se déroulant à la suite d'une moquerie en positionnant sur un panneau des éléments en bois sur lesquels se trouveront des illustrations. Les choix du visiteur auront une influence sur la fin de l'histoire.

Il posera ensuite une bille sur le premier élément de l'histoire, cette dernière roulera d'élément en élément pour se diriger vers une des fins possibles.

Il pourra ensuite modifier les différents éléments afin d'obtenir la fin qu'il souhaite.

LA CONTAGION

OBJECTIFS :

- ✓ Découvrir l'aspect contagieux du rire

CONTENU :

Souvent, le déclencheur du rire est le rire lui-même. Nous expérimentons cette caractéristique du rire quotidiennement, quand nous rions simplement parce qu'une autre personne rit. On parle aussi du phénomène de contagion du rire ; la tendance du rire à se propager dans un groupe par un effet de réaction en chaîne : c'est le fou rire!

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Le visiteur devra déclencher le rire de personnages animés à l'aide de son propre rire.

Un détecteur de rire permettra de reconnaître le rire du visiteur et modifiera le rire des personnages.

Si le visiteur rit suffisamment longtemps, il déclenchera un fou rire.

RIROTHÈQUE

OBJECTIFS :

- ✓ Découvrir que chaque rire est unique.

CONTENU :

Rire est un comportement universel, mais chaque rire est unique. De la même manière que l'on peut reconnaître une personne grâce à sa voix, on peut la reconnaître grâce à son rire. En effet, certaines caractéristiques du rire sont propres à une personne, comme la hauteur du son du rire. Mais une même personne ne rira pas toujours de la même manière ; les émotions que nous exprimons font varier le son de notre rire.

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Une bibliothèque proposera de nombreuses boîtes en bois qui, lorsque le visiteur les ouvrira, permettront d'écouter un rire laissé par un visiteur précédent.

Le visiteur pourra à son tour prendre une boîte, y déposer son rire et l'installer dans la bibliothèque.

RIR'O'PHONIE

OBJECTIFS :

- ✓ Découvrir que chaque rire est unique.
- ✓ Éveiller à la composition musicale.
- ✓ Collaborer à la création d'une oeuvre artistique.
- ✓ Garder un souvenir de l'exposition.

CONTENU :

Le contenu est le même que celui de la Rirothèque.

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Seul ou en groupe, les visiteurs seront amenés à choisir, sur un écran tactile, un style de musique. Ils seront ensuite guidés pas à pas et devront enregistrer différents types de sons et de rires. L'application incorporera les sons enregistrés dans une création musicale originale. Les visiteurs pourront écouter la musique ainsi créée, découvrir les musiques des autres groupes et recevoir par courrier électronique leur création.

RETIENS TON RIRE

OBJECTIFS :

✓ Découvrir l'aspect contagieux du rire

DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Deux visiteurs se feront face et devront se retenir de rire le plus longtemps possible. Des incongruités se déclencheront (sons, souffle d'air, odeurs...) au fur et à mesure que le temps passe. Celui réussissant à se retenir le plus longtemps gagnera la partie.

CONTENU :

Le contenu est le même que celui de la contagion.

LES CHERCHEUSES ET CHERCHEURS

Afin d'avoir un contenu en adéquation avec les recherches actuelles, nous travaillons toujours avec plusieurs chercheurs spécialisés dans les sujets traités dans nos projets. Nous avons échangé avec de nombreux chercheurs travaillant sur le thème du rire sous différents aspects :

Jeffrey S. Burgdorf (neurosciences comportementales, Université Northwestern, USA) s'intéresse, notamment, aux émotions chez le rat,

Marina Davila-Ross (psychologie comparée, Université de Portsmouth, GB) est spécialiste du rire chez les primates,

Pier Francesco Ferrari (neurosciences, CNRS, Lyon) et Pauline Hilt (sciences cognitives, Institut italien de technologie, Ferrara, Italie) nous ont renseignés sur les neurones miroirs,

Kay E. Holekamp (éthologie, Université de Californie, USA) et Kenna Lehmann (éthologie, Université de l'État du Michigan, USA) étudient le comportement des hyènes,

Nadine Lavan (psychologie et sciences du langage, University College de Londres, GB) est spécialiste de la perception de la voix,

Ximena Nelson (éthologie, Université de Canterbury, GB) étudie la communication et la cognition animale,

Catherine Pelachaud (interaction homme-machine, CNRS, Paris) s'intéresse particulièrement au rôle du rire dans la communication homme-machine,

Cécile Petitjean (linguistique appliquée, Université de Neuchâtel, Suisse) étudie notamment le rôle du rire dans les interactions sociales,

Piotr Popik (neuropharmacologie comportementale, Académie Polonaise des Sciences, Pologne) s'intéresse, entre autre, à l'aspect neuropharmacologique des émotions animales,

Raoul Schwing (éthologie, Université de Vienne, Autriche) étudie le comportement du Nestor Kea (un oiseau de Nouvelle-Zélande),

Elise Wattendorf (neurosciences, Université de Fribourg, Suisse) nous a conseillé sur l'aspect neuro-anatomique du rire.

Art'M Créateurs associés

10 rue Marius Patinaud
42000 Saint-Étienne

06.23.26.60.18

Kévin Fauvre / Directeur

contact@artm.fr

artm.fr

