CAN YOU ESCAPE?

Mme Coraline BIHAN
Professeur d'Arts Plastiques au lycée Jean Aicard, Hyères

2019 – 2020

Liberté • Égalité • Fraternité
République Française

académie Nice

Région académique
PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR

BAGN'ART

Créations sur le thème du Bagne de Toulon

I°/ OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

II°/ RELATION AUX PROGRAMMES

III°/ THEMATIQUE : LE BAGNE DE TOULON

IV°/ LE MUSEE DE LA MARINE

1) Visite
2) Un jeu dans le musée

V°/ L'ESCAPE GAME /JEU D'EVASION

1) Le scénario
2) Les énigmes
3) Appropriation de l'Espace du musée
4) Création des décors, des ambiances, couleurs et matières
5) Mise en fonction et maître du jeu
6) Création D'un Logo et communication autour du projet

VI°/ L'EXPOSITION DES TRAVAUX D'ELEVES

VII°/ LE TRAVAIL INTERDISCIPLINAIRE, INTER-ETABLISSEMENTS

VIII°/LES INTERVENANTS ET ROLES DE CHACUN

IX°/ LA SEMAINE DU BAGNE

I°/ OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Titre du Projet

BAGN'ART, MYSTÈRE AU BAGNE DE TOULON

-Découverte du Patrimoine de proximité : Le Musée de la Marine, Le Service Historique de la défense, l'évolution d'une ville Toulon.

UN JEU D'EVASION/ESCAPE GAME PEDAGOGIQUE ?

Un Escape Game (ou jeu d'évasion) consiste à intégrer un objectif d'apprentissage et des contenus pédagogiques dans un jeu d'évasion. C'est une activité ludique et interactive qui plonge un groupe d'individus dans un lieu clos dont ils doivent s'échapper en résolvant des énigmes. Les lieux sont aménagés selon des univers scénarisés.
La ludification des scénarios pédagogiques permet de développer l'appétence des élèves. L'Escape Game peut ainsi faire de l'élève un passeur de connaissances.

-Le rayonnement de la discipline : Travailler, produire, exposer, proposer, hors les murs de la classe

II°/ RELATION AUX PROGRAMMES

(Première Option ARTS PLASTIQUES)

LE BULLETIN OFFICIEL DE L'ÉDUCATION NATIONALE

« L'enseignement des arts plastiques au lycée a pour principe l'exercice d'une pratique plastique en relation étroite avec la construction d'une culture artistique. Fondé sur la création artistique, il met en relation les formes contemporaines avec celles léguées par l'histoire de l'art. »

Le Projet BAGN'ART s'inscrit dans les programmes des Arts Plastiques

Ce projet permet de travailler et d'évaluer toutes les compétences au programme

Pratiquer les arts plastiques de manière réflexive :

Expérimenter, produire, créer

- Choisir et expérimenter, mobiliser, adapter et maîtriser des langages et des moyens plastiques variés dans l'ensemble des champs de la pratique.
-S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique.
- Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.
-Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif

-Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques.
-Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique, en anticiper les difficultés éventuelles pour la faire aboutir.
-Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.
-Confronter intention et réalisation pour adapter et réorienter un projet, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.
-Questionner le fait artistique

Questionner le fait artistique

-Analyser et interpréter une pratique, une démarche, une œuvre.
-Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et situer des œuvres dans l'espace et dans le temps.
-Établir une relation sensible et structurée par des savoirs avec les œuvres et s'ouvrir à la pluralité des expressions.
-Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.

Exposer l'œuvre, la démarche, la pratique

-Prendre en compte les conditions de la présentation et de la réception d'une production plastique dans la démarche de création ou dès la conception.
-Exposer à un public ses productions, celles de ses pairs ou celles des artistes.
-Dire et partager sa démarche et sa pratique, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.
-Être sensible à la réception de l'œuvre d'art, aux conditions de celle-ci, aux questions qu'elle soulève et prendre part au débat suscité par le fait artistique.

Champ des questionnements plasticiens

- **Domaines de la présentation des pratiques, des productions plastiques et de la réception du fait artistique :** les relations entre l'œuvre, l'espace, l'auteur et le spectateur

La présentation de l'œuvre	
Situations de pratiques, de projet	**Questionnements à déduire**
Exposer, mettre en scène la production et la pratique, solliciter le spectateur	**La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace de présentation :** dispositifs, disposition, échelle, intégration, *in situ*. **Conditions et modalités de la présentation du travail artistique :** éléments constitutifs, facteurs ou apports externes *(cadre, socle, cimaise… et dispositifs contemporains)*. **Sollicitation du spectateur :** stratégies et visées de l'artiste, du commissaire d'exposition, du galeriste, de l'éditeur.

La réception par un public de l'œuvre exposée, diffusée ou éditée	
Situations de pratiques, de projet	**Questionnements à déduire**
Communiquer, diffuser, éditer la production et la pratique	**L'exposition comme dispositif :** communication, médiation et trace de l'œuvre, du discours, du fait artistique ; **L'exposition comme objet :** statut artistique de l'exposition, diffusion vers d'autres espaces et moyens de communication.

- **Domaines de la formalisation des processus et des démarches de création :** penser l'œuvre, faire œuvre

L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre	
Situations de pratiques, de projet	**Questionnements à déduire**
Penser le projet d'une création dans la dynamique d'une pratique artistique	**Projet de l'œuvre :** de l'idée au projet et à la réalisation de la production artistique, diversité des approches et des moyens sollicités. **Œuvre comme projet :** dépassement du prévu et du connu, statut de l'action, travail de l'œuvre.

La création à plusieurs plutôt que seul	
Situations de pratiques, de projet	**Questionnements à déduire**
Pratiquer en collaborant, partager des compétences et des ressources individuelles ou collectives	**Les approches conduites en classe de seconde sont poursuivies** afin que l'élève expérimente et maîtrise diverses modalités de conception, d'organisation et de réalisation d'un projet. À l'occasion des situations de pratiques plastiques, à l'initiative du professeur ou sur proposition de l'élève, il éprouve des démarches de coopération, de collaboration ou de co-création dans un projet à visée artistique. Chaque projet développé dans ce cadre est l'occasion d'éclairer les questions induites sur le statut de l'auteur.

II. Champ des questionnements artistiques interdisciplinaires

Liens entre arts plastiques et architecture, paysage, design d'espace et d'objet	
Situations de pratiques, de projet	**Questionnements à déduire**
Intégrer une œuvre ou un objet à un environnement	**Dialogue des matériaux entre eux, adaptation à la destination du projet :** relations entre construction ou fabrication et données matérielles (de l'architecture, du paysage, du design).

Liens entre arts plastiques et cinéma, animation, image de synthèse, jeu vidéo	
Situations de pratiques, de projet	**Questionnements à déduire**
Animer des images, penser leur diffusion et leur réception	**Interaction entre images et spectateur, interfaces au service de leur diffusion et de leur réception :** mise en scène des projections et des écrans, implication du public (interaction image, son et spectateur)

Liens entre arts plastiques et cinéma, animation, image de synthèse, jeu vidéo	
Situations de pratiques, de projet	**Questionnements à déduire**
Théâtraliser l'œuvre et son processus de création	**Mise en espace, mise en scène de l'œuvre :** usages de l'architecture d'un lieu, absence de séparation entre public et œuvre, exploitation du cube scénique, implication ou non du spectateur.

L'enseignement des arts plastiques articule constamment la culture et la pratique artistiques.
Fondés principalement sur l'histoire de l'art, les éléments de culture artistique offrent aux élèves des sources dans lesquelles puiser.

Ils transmettent des connaissances, constituent des références et des repères communs. Ils nourrissent leur imaginaire, irriguent leurs pratiques, développent leur sensibilité.

La compétence « exposer », au cœur de la pratique et des questionnements plasticiens, comme l'étude de la présentation de l'œuvre et de sa réception par un public, sous-tend le développement et l'aménagement d'espaces et de lieux de rencontre avec l'œuvre.

Lien du BO :
https://cache.media.education.gouv.fr/file/SP1-MEN-22-1-2019/69/5/spe566_annexe2CORR_1063695.pdf

PARCOURS ÉDUCATIFS

Le Projet BAGN'ART, pour sa partie «Exposition » mêlera les productions d'élèves de plusieurs établissements associant collège et lycée.

LIAISON

COLLÈGE - LYCÉE

INTER-ÉTABLISSEMENTS

Ainsi la liaison collège-lycée et la liaison inter-établissements permettront d'assurer la diversité et
La continuité des apprentissages, et également, la fluidité des parcours.

Concernant le collège (cycle 4), le projet entre dans le cadre des parcours :

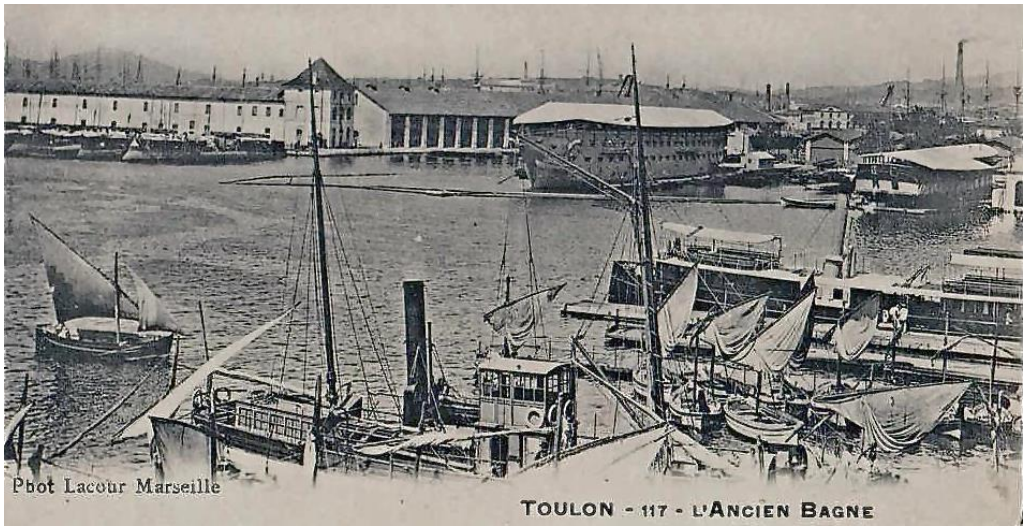
-PEAC (Parcours d'éducation artistique et culturelle)
Rencontre, fréquentation d'œuvres et d'artistes (sur Pierre LETUAIRE + objets de bagnards)
Pratique individuelle et collective
Connaissances : repères culturels et esprit critique

-Citoyen
Participation à la vie sociale de l'établissement et son environnement

-Avenir : Découvrir les métiers de la culture, conservateur,
médiateur, scénographe

III° / Thématique : LE BAGNE DE TOULON

Il y a plus de 260 ans… s'ouvrait à Toulon une nouvelle page du système pénitentiaire français : LE BAGNE. Héritier des galères en 1748 dont il prolonge les peines, le bagne portuaire de Toulon ne disparaitra qu'en 1873, longtemps après ses équivalents de Brest (1858) et de Rochefort (1852). Ces 125 années de présence au cœur de la cité ont laissé une empreinte forte au sein de l'arsenal, marquant à jamais les esprits et la mémoire collective toulonnaise.

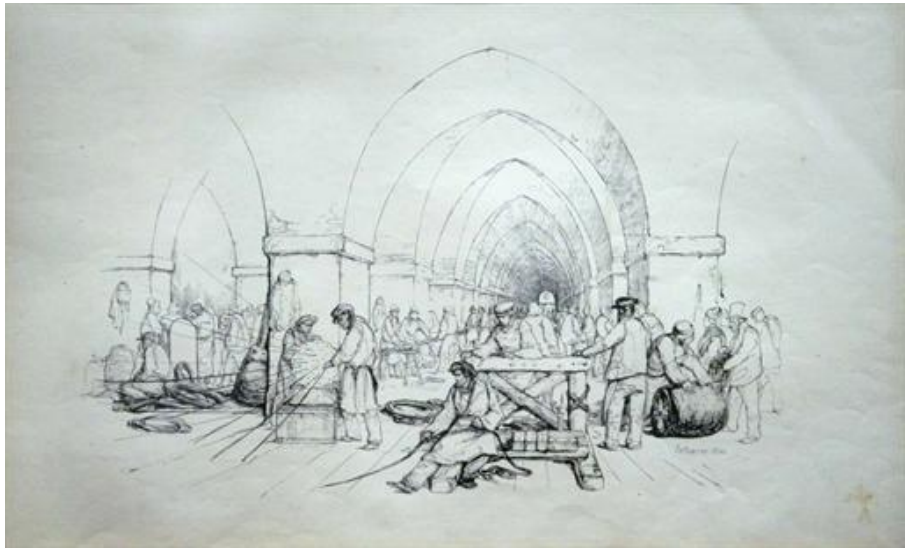


Thématiques générales

Toulon au fil du temps
Histoire d'une ville
Garder en mémoire
Enfermement / Échappatoire (les évadés)
La galère !
Le quotidien / Le temps
Entre réalité et fiction : VIDOCQ / Victor HUGO / Les Misérables

Le Bagne et les Arts Plastiques

Art et témoignages
Les dessins et gravures de Pierre LETUAIRE
L'imagination des bagnards
Objets de bagnards
Corps et enfermement
Clair / Obscur



IV°/ LE MUSEE DE LA MARINE

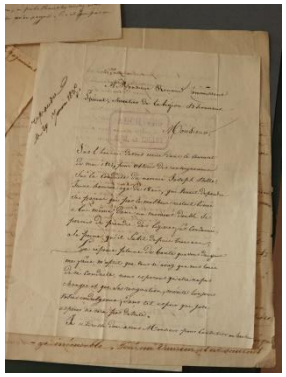
Le musée national de la Marine de Toulon est installé depuis 1981 à côté de la tour de l'Horloge de l'arsenal, l'un des rares sites historiques à avoir survécu à la Seconde Guerre mondiale. Véritable mémoire de l'arsenal de Toulon dont il conserve la majestueuse porte monumentale datée de 1738. Son existence est intimement liée à l'histoire de son port et de son arsenal.

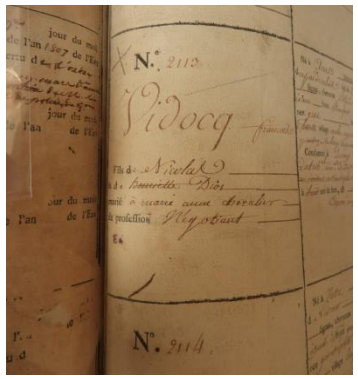
1) Visite

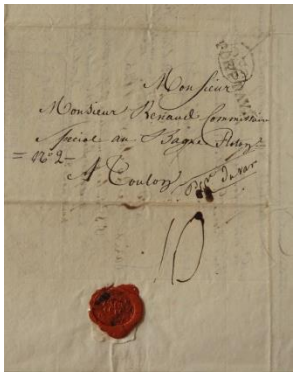
Découverte du patrimoine : Les élèves du lycée Jean Aicard, de première option Arts Plastiques ont visité le Musée de la Marine le 15 octobre 2019.

Ils ont pu, grâce à **Christine JOLY**, Adjointe de l'administratrice au Musée national de la Marine, découvrir l'histoire du port de Toulon et de ses bagnards. Histoire racontée à partir de tableaux, maquettes et nombreux objets.

Ensuite, la visite s'est poursuivie au Service Historique de la Défense. Les élèves accueillis par **Mickaël PERRIN**, responsable de la bibliothèque, ont pu voir et manipuler les registres d'époque du bagne de Toulon ainsi que nombreuses lettres de bagnards. Ce fut une journée riche en découvertes et en émotions.



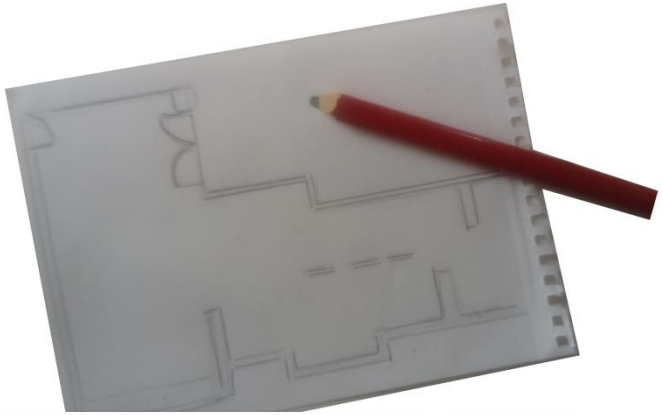




Une visite supplémentaire sera organisée au musée pour la mise en place du jeu d'évasion et de l'exposition des travaux d'élèves.

2) Un jeu dans le musée

Lors de la visite, Christine JOLY nous a proposé de visiter l'espace actuellement réservé à l'exposition du photographe Raymond DEPARDON et nous a proposé ce magnifique espace pour accueillir notre projet.



La salle sera divisée en deux parties :

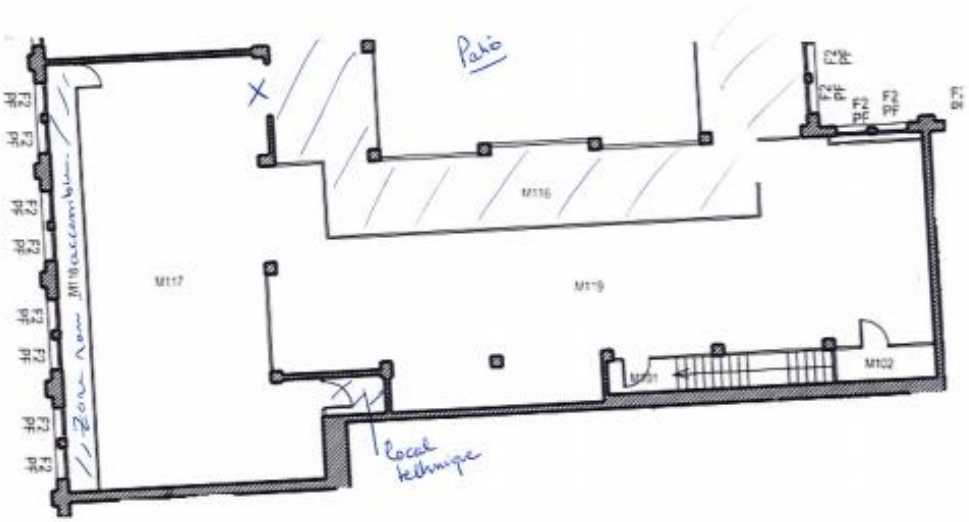
BAGN'ART, L'ESCAPE GAME

EXPOSITION des Productions d'élèves

Un travail de ,

REPÈRE DANS L'ESPACE

a été réalisé par les élèves en vue de son aménagement.



Des plans ont ainsi été dessinés
puis comparés à ceux fournis par le musée.

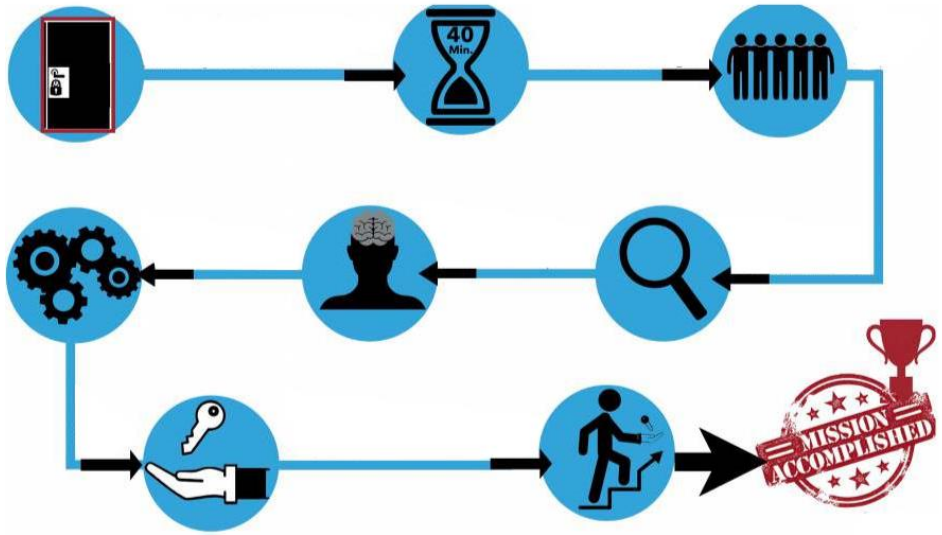
Travail sur **L'ESPACE PERÇU**
L'ESPACE RÉEL
L'ESPACE REPRÉSENTÉ

Et sur la représentation de l'espace en architecture :

Plans

V°/ L'ESCAPE GAME / JEU D'EVASION

UN ESCAPE GAME



1) Le scénario

Le LABO DES HISTOIRES a proposé aux élèves un atelier d'écriture et d'énigmes animé par M. SUZANNA ce qui a permis d'élaborer le scénario :

Les participants seront des bagnards qui viennent de se faire arrêter et entrent dans la galère… Une vidéo de lancement fera entendre le juge qui indiquera les raisons de leur incarcération.

En période d'épidémie et avant que le jour se lève, il est impératif de s'échapper !

Le

PARCOURS DANS L'ESPACE

sera un

PARCOURS SYMBOLIQUE

qui respectera un

PARCOURS HISTORIQUE

ON S'EVADE VERS L'ART ET PAR L'ART

3 ESPACES = 3 AMBIANCES

sortie du jeu vers la salle d'exposition

LA GALÈRE	LA CORDERIE	LA PRISON	L'EXPOSITION
BOIS	CORDE	PIERRE et FER	- Matières / Matériaux
NUIT	PENOMBRE	LEVER DU JOUR	-Lumière

+ CRÉATION D'UN FOND SONORE QUI ÉVOLUERA EN FONCTION DES ESPACES

2) Les énigmes

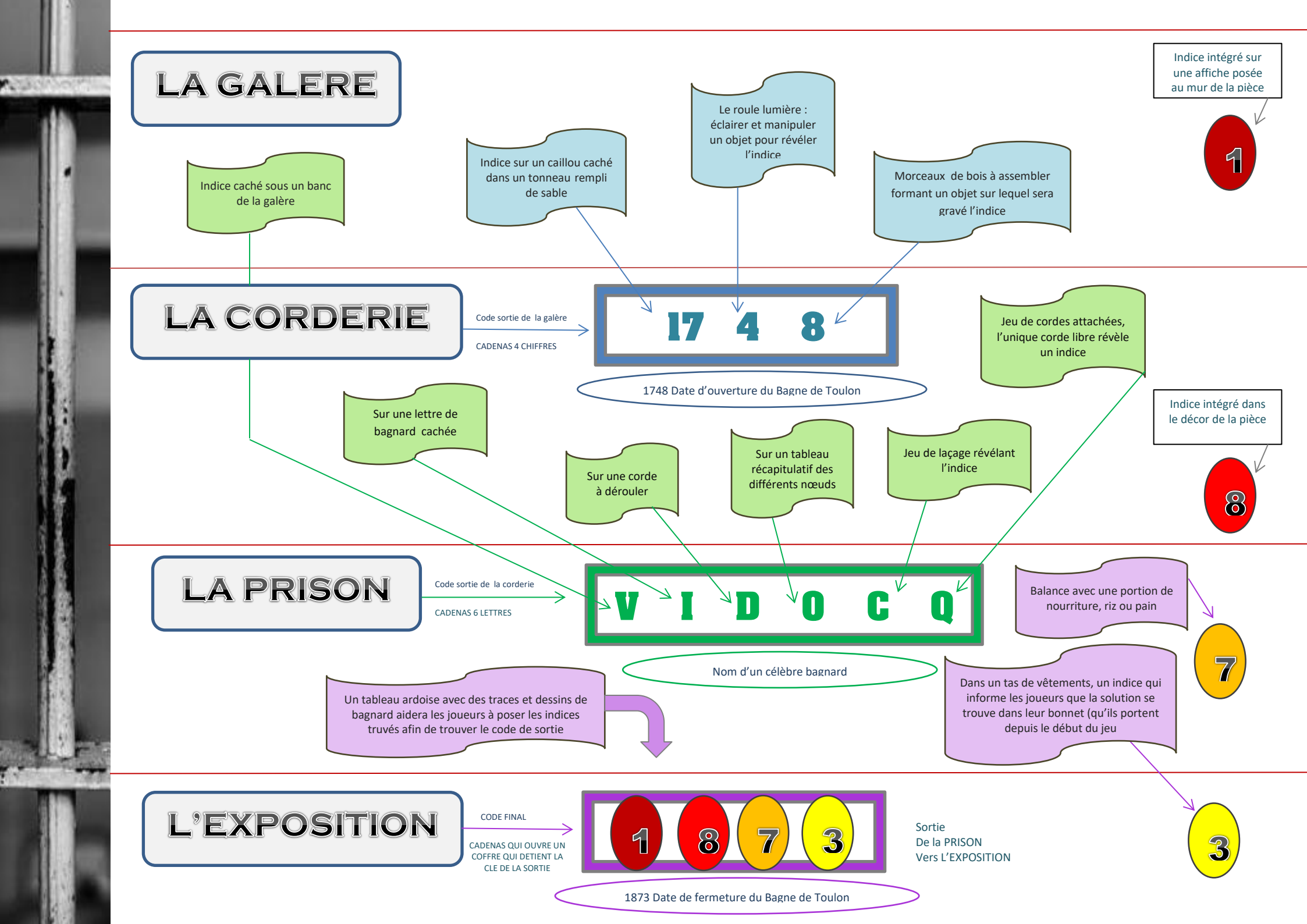
Lors de l'atelier, des énigmes à résoudre en équipe ont été proposées.

Ainsi, M.DUBREUCQ, Proviseur du Lycée Jean Aicard, Mme ROUCH, IA-IPR des Arts Plastiques, Mme THINOT, directrice du Labo de Histoires, et Mmes CARA et BIHAN professeurs d'Arts Plastiques ont fait équipe avec les élèves pour trouver la solution.

C'est par
L'EXPERIMENTATION et par LA PRATIQUE
qu'ils ont pu intégrer le fonctionnement et la mise en place des énigmes d'un escape game/jeu d'évasion.

Ils ont également compris qu'il s'agit d'un
JEU COOPERATIF
→ il faut être ensemble pour réussir
↓
ENTRAIDE et COMMUNICATION

Idées d'énigmes :
-lumière noire
-code à chiffres /lettres
-écriture miroir
-objet à solutions
-gravure


LA GALERE
Indice intégré sur une affiche posée au mur de la pièce
1
Le roule lumière : éclairer et manipuler un objet pour révéler l'indice
Indice sur un caillou caché dans un tonneau rempli de sable
Morceaux de bois à assembler formant un objet sur lequel sera gravé l'indice
Indice caché sous un banc de la galère
LA CORDERIE
Code sortie de la galère
CADENAS 4 CHIFFRES
17 4 8
1748 Date d'ouverture du Bagne de Toulon
Jeu de cordes attachées, l'unique corde libre révèle un indice
Indice intégré dans le décor de la pièce
8
Sur une lettre de bagnard cachée
Sur une corde à dérouler
Sur un tableau récapitulatif des différents nœuds
Jeu de laçage révélant l'indice
LA PRISON
Code sortie de la corderie
CADENAS 6 LETTRES
V I D O C Q
Nom d'un célèbre bagnard
Balance avec une portion de nourriture, riz ou pain
7
Un tableau ardoise avec des traces et dessins de bagnard aidera les joueurs à poser les indices truvés afin de trouver le code de sortie
Dans un tas de vêtements, un indice qui informe les joueurs que la solution se trouve dans leur bonnet (qu'ils portent depuis le début du jeu
3
L'EXPOSITION
CODE FINAL
CADENAS QUI OUVRE UN COFFRE QUI DETIENT LA CLE DE LA SORTIE
1 8 7 3
1873 Date de fermeture du Bagne de Toulon
Sortie
De la PRISON
Vers L'EXPOSITION

3) Les lieux et appropriation de l'Espace du musée

4) Création des décors, des ambiances, couleurs et matières

Galère	Corderie	Prison
BOIS : Palettes / bancs/ rames/ bougies / coffres / tonneaux / eau / chaines	CORDE : machine à torsader, table / lampe à huile	PIERRE et FER : barreaux

5) Mise en fonction et maître du jeu

6) Création D'un Logo Et communication autour du projet

CAN YOU ESCAPE?

Lien internet :

https://fr.padlet.com/bihanart/jeudevasion

VI°/ L'EXPOSITION DES TRAVAUX D'ELEVES

Lycée **Jean AICARD** (Hyères)
Collège **Lou CASTELLAS** (Solliès-Pont)
Collège André **LEOTARD** (Fréjus)
Collège **FONT DE FILLOL** (Six Fours)
Collège **PINS D'ALEP** (Toulon)
Lycée **BEAUSSIER** (La Seyne sur Mer)

L'exposition se situera à la sortie de l'Escape Game/jeu d'évasion. Elle réunira les productions d'élèves de plusieurs établissements

Fiche de cours des élèves de Madame BIHAN, lycée Jean-Aicard : **CLAIR-OBSCUR au bagne de Toulon**

Et début des réalisations :

CLAIR-OBSCUR
AU BAGNE DE TOULON !

Consigne : Avec la technique de votre choix (dessin, peinture, collage, sculpture, photographie…) Créez un jeu de CLAIR-OBSCUR autour du thème du BAGNE DE TOULON.

Le CLAIR OBSCUR du point de vue technique mais également montrant un ressenti (terreur, injustice, prison… / espoir, lumière, créativité…)

CLAIR-OBSCUR : Distribution très contrastée de la lumière, de l'ombre et des demi-teintes dans une peinture. On nomme aussi clair-obscur les parties d'ombre pénétrées de lumière. C'est une technique de peinture très utilisée par les peintres de la Renaissance à la période Baroque, et mise au point par le Caravage (1573-1610) et utilisée par Rembrandt, de la Tour, etc. La partie du tableau que le peintre veut mettre en valeur est traitée avec des couleurs vives, comme si un rayon de lumière l'éclairait, alors que le reste de la toile est sombre. La systématisation du clair-obscur peut avoir une signification symbolique : le monde terrestre est plongé dans l'obscurité, et l'intrusion divine se signale par la lumière.

Georges DE LA TOUR, Saint Joseph charpentier, entre 1638 et 1645.

Felix LUCERO, Blind Curve 2010

ERNEST PIGNON ERNEST, Prisons, est le trace de son intervention, en 2009, dans la prison Saint-Paul de Lyon. Une prison par tout à fait comme les autres, puisque Klaus Barbie y a été, Jean Moulin, Raymond Aubrac et de nombreux résistants y ont été emprisonnés voire guillotinés.

Pierre LETUAIRE : Ce célèbre illustrateur et dessinateur toulonnais (1798-1885) a croqué en son temps la vie quotidienne et les travaux forcés de ces hommes envoyés depuis la France entière par convois enchaînés (la « cheinado ») jusqu'au bagne de Toulon pour purger leur peine, parfois condamnés à vie.
Ses gravures représentent aussi les travaux des bagnards sur le port (la mise à l'eau et le halage à terre des vaisseaux), la fabrication des cordages à la corderie (dont les bâtiments existent toujours près de l'arsenal) et autant de portraits des forçats. Des vies qui auraient pu s'effacer de la mémoire collective si Pierre LETUAIRE ne les avait pas immortalisées.

La Corderie, vue des bagnards, musée d'histoire de Toulon et de sa région.

Escapade du Sceptre, Bagne martime de Toulon, la nuit du 5-6 janvier 1862, pour deux, Illustration en janvier 1862

Le dessin représentant le bastonnade au bagne de Toulon est de Pierre Letuaire (bagnards et forçats d'après les dessins de Pierre Letuaire (1798-1885), correspondant de presse à « l'Illustration »

Lien page internet du Jeu d'évasion « BAGN'ART » : https://fr.padlet.com/bihanart/jeudevasion

VII° / TRAVAIL INTERDISCIPLINAIRE INTER-ETABLISSEMENTS

ESCAPE GAME / JEU D'EVASION

Etablissement	Professeur
Jean AICARD	Coraline BIHAN

Exposition

Etablissement	Professeur	Thématique
Lycée **Jean AICARD** (Hyères)	Coraline BIHAN	Clair-Obscur
Collège **Lou CASTELLAS** (Solliès-Pont)	Coraline BIHAN	
Collège André **LEOTARD** (Fréjus)	Thierry ROUYER	
Collège **FONT DE FILLOL** (Six Fours)	Luce WESOLOWSKI-FENARD	Archicorps
Collège **PINS D'ALEP** (Toulon)	Marion MONCHO	
Lycée **BEAUSSIER** (La Seyne sur Mer)	Véronique LEVY	Archicorps

-Projet de la classe Patrimoine du collège Font de Fillol Six fours (Mme WELOSOWSKI) : ARCHI-CORPS

Classe Patrimoine
Collège Font de Fillol Six-Fours

ARCHI-CORPS

académie Nice
Région académique PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR

La mémoire des Hommes dans les Architectures fortifiées du Var
LE BAGNE

PROJET COLLEGE FONT de FILLOL
INTERDISCIPLINAIRE
INTER-ETABLISSEMENTS
LIAISON COLLEGES/LYCEES

EQUIPE PEDAGOGIQUE

WESOLOWSKI
BOREANI
MARTINO
STEINMETZ
LEVY

Le projet est réalisé avec la classe de troisième patrimoine du collège Font de Fillol à Six-Fours-les-Plages en Arts Plastiques/Français/Sciences/EPS et avec la seconde du lycée Beaussier à La Seyne-sur-Mer en Arts Plastiques/Histoire.
Il s'agit d'enseigner l'histoire des architectures fortifiées du Var à nos élèves en produisant dans ces lieux-mêmes, en workshop (atelier de travail dans un lieu défini, ici le Fort Napoléon).
Nous avons élaboré un projet de création artistique et littéraire sur le thème du Bagne avec une artiste chorégraphe Désiré DAVIDS, une photographe Pascale BEROUJON et un écrivain de Polard.

Ce travail est en lien avec le concours «Les nouvelles du Bagne» du Labo des Histoires PACA et le projet Bagn'Art de Coraline BIHAN Arts Plastiques du lycée Jean Aicard et son «Escape Game», les mystères du Bagne de Toulon.
Les créations artistiques et littéraires se feront à La BATTERIE du CAP NEGRE avec l'aide des artistes cités et du Pôle Arts Plastiques de la ville de Six-Fours puis au FORT NAPOLEON de la Seyne-sur-Mer.
EXPOSITION prévue pendant le semaine du Bagne en Juin 2020.

Luce WESOLOWSKI-FENARD
Professeur d'Arts Plastiques Collège Font de Fillol Six-Fours /Var

VIII°/LES INTERVENANTS
ET RÔLES DE CHACUN

Concours de nouvelles policières - Dispositif EAC

LES NOUVELLES DU BAGNE

Pour la rentrée scolaire 2019-2020, nous sommes heureux de proposer à tous les jeunes de moins de 25 ans présents sur le territoire de la Métropole Toulon Provence Méditerranée, le **CONCOURS DE NOUVELLES POLICIÈRES « Les nouvelles du Bagne »** sur le thème du bagne de Toulon et les personnages fictifs et réels qui s'y rapportent.

Elaboré en partenariat avec la ville de Toulon (Maison de l'Etudiant), l'UFR de Lettres et de Sciences humaines de l'Université de Toulon et le Musée d'histoire de Toulon et sa région, ce concours s'adresse également aux structures éducatives, sociales et culturelles qui souhaiteraient y inscrire leur groupe. Dans ce cadre, un **DISPOSITIF D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE** sera mis en place dès le mois d'octobre : il sera possible de télécharger librement un dossier d'accompagnement sur le site du Labo des histoires, de bénéficier d'une communication sur l'histoire du bagne réalisée par des étudiants en Master Lettres et Humanités, parcours Littérature Culture et Patrimoine, de visiter les musées de Toulon et de solliciter un accompagnement en ateliers d'écriture.

En fin d'année scolaire, la ville de Toulon éditera une sélection de textes issus du projet et récompensera 6 lauréats.

Renseignements et inscriptions avant le 31 décembre 2019 :

Le Labo des histoires Provence-Alpes-Côte d'Azur
135 place de la Liberté
83 000 TOULON
06 83 25 46 76

THINOT Laurie, directrice
lesnouvellesdubagne@labodeshistoires.com

-**Le musée de la Marine de Toulon** propose sa salle d'exposition afin d'installer l'Escape Game et l'exposition des travaux d'élèves ainsi qu'une aide financière pour la réalisation du projet (décors et mise en scène)

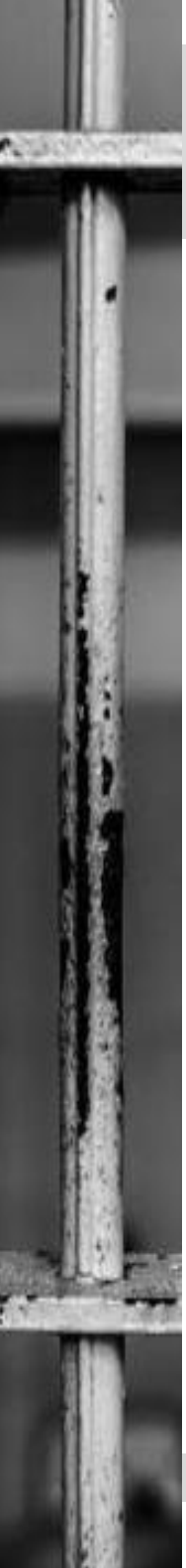
Afin que « BAG'ART » puisse être accessible aux établissements scolaires qui le désirent, il serait préférable que tout soit finalisé pour fin mai (maximum début juin) 2020.

L'Escape Game/Jeu d'évasion se veut être un outil pédagogique et doit rester gratuit pour les élèves.

Selon les possibilités, il serait intéressant de le laisser ouvert au public en fonction des disponibilités du Musée.

Propriété intellectuelle : **Mme Coraline BIHAN**, en concertation avec **Mme ROUCH** IA-IPR d'Arts Plastiques Nice et Corse.

-En parallèle, **Mme Laurie THINOT**, directrice du Labo des Histoires PACA propose à tous les élèves un Concours de Nouvelles Policières, « Les Nouvelles du Bagne » dont les lauréats seront édités.
Le Labo des Histoires propose également aux lycéens de Jean Aicard, l'intervention de **Bruno SUZANA** les mardis 5, 12 et 19 novembre pour l'écriture du scénario et la création d'énigmes.



IX° / LA SEMAINE DU BAGNE

La semaine du Bagne réunira trois projets :

BAGN'ART : Escape Game/Jeu d'évasion et Exposition, Mme Coraline BIHAN en Arts Plastiques, (Au Musée de la Marine, Toulon)

EXPOSITION : Exposition des travaux d'élèves des établissements participants (Au Musée de la Marine, Toulon)

LES NOUVELLES DU BAGNE : Remise des prix par le Labo des Histoires, Mme Laurie THINOT et la ville de Toulon (à Toulon)

ARCHI-CORPS, Projet ARCHI-CORPS de Mme Luce WESOLOWSKI-FENARD en Arts Plastiques, Mme Julia DEVIGNES-MARTINO en Français, M. Fabrice STEINMETZ en Physique et M. Jean-Christophe BOREANI en EPS :
La mémoire des Hommes dans les architectures fortifiées = photographies, performance artistique et exposition des travaux d'élèves (à Six Fours)

Un programme avec les dates en fonction des interventions sera créé.

Réseaux sociaux :

Mme BIHAN
Professeur d'Arts Plastiques
Twitter : @coraline_bihan

Mme ROUCH
IA-IPR Arts Plastiques
@JR_Arts_06

Mme THINOT
Directrice du Labo des Histoires
@LaboPACA

Mme WESOLOWSKI
Professeur d'Arts Plastiques
@wesolowluce

Document réalisé par Coraline BIHAN en concertation avec Madame ROUCH IA-IPR d'Arts Plastiques Nice Corse