

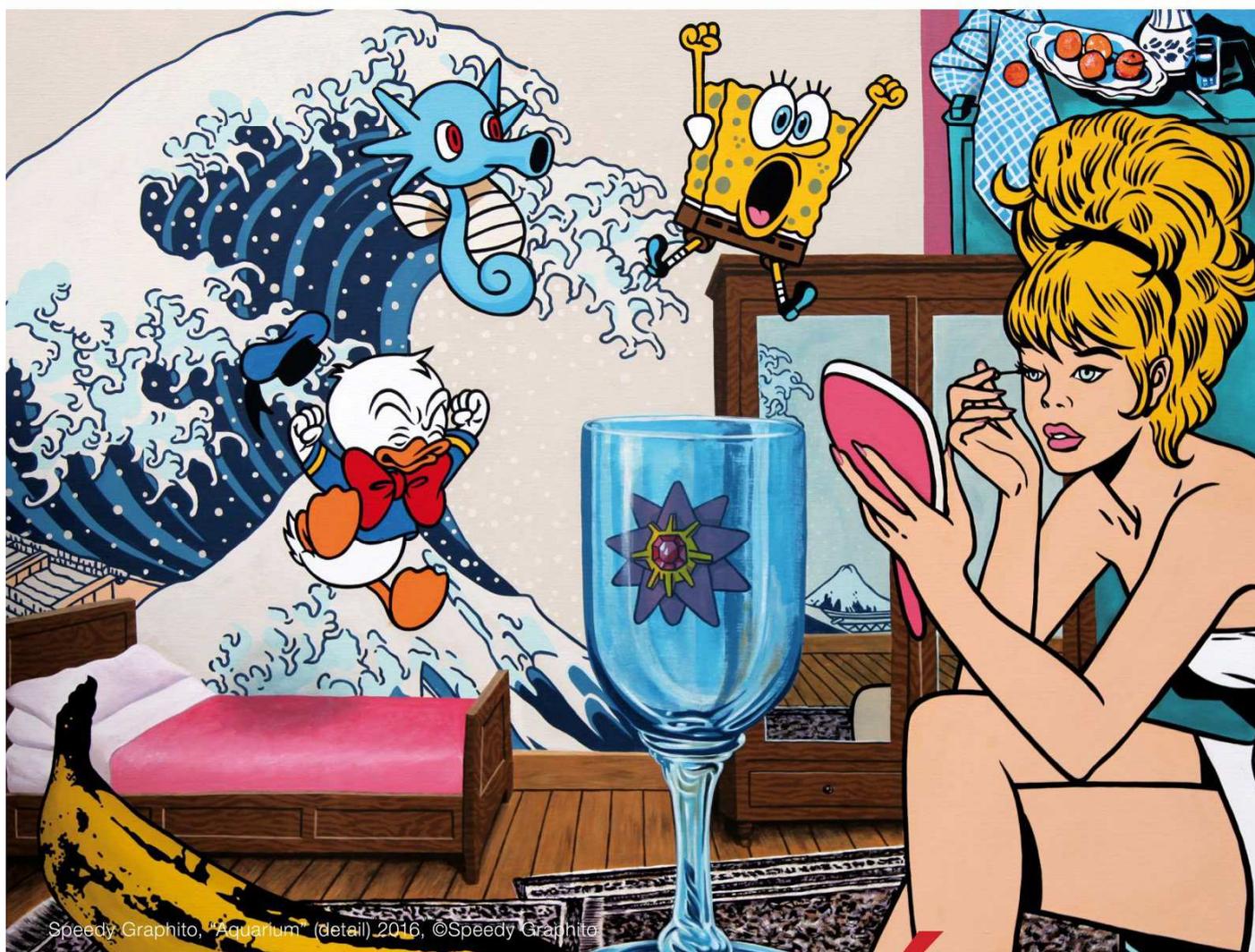
# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

VISITE DE L'EXPOSITION POUR LES ENSEIGNANTS ET LE PERSONNEL  
ENCADRANT LE MERCREDI 9 NOVEMBRE À 14H30

## SPEEDY GRAPHITO

UNE RÉTROSPECTIVE **UN ART DE VIVRE**

du 22 octobre 2016 au 21 mai 2017



Speedy Graphito, "Aquarium" (detail) 2016, ©Speedy Graphito

# musée

Le Touquet-Paris-Plage

Avenue du Golf - [www.letouquet-musee.com](http://www.letouquet-musee.com)





# **SPEEDY GRAPHITO, UN ART DE VIVRE**

## **RETROSPECTIVE**

---

**22 OCTOBRE 2016 - 21 MAI 2017**

Visite de l'exposition pour les enseignants et  
le personnel encadrant  
le mercredi 9 novembre à 14h30  
(sur inscription)

Contact service pédagogique  
Marie BABO  
mediation-musee@letouquet.com  
+ 33 (0)3 21 05 62 62

### **SOMMAIRE**

<b>I. INTRODUCTION</b>	<b>3</b>
<b>II. OFFRE PÉDAGOGIQUE</b>	<b>4</b>
<b>III. ATELIERS</b>	<b>8</b>
<b>IV. PARCOURS DE L'EXPOSITION</b>	<b>9</b>
<b>V. UN MOT SUR L'ARTISTE</b>	<b>11</b>
<b>VI. VISUELS</b>	<b>12</b>
<b>VII. AUTOUR DE L'EXPOSITION</b>	<b>13</b>
<b>VIII. INFORMATIONS PRATIQUES</b>	<b>14</b>



## I. INTRODUCTION



Sprayground, 2011

Le Touquet-Paris-Plage organise **la toute première rétrospective dans un musée** de l'artiste Speedy Graphito, pionnier du Street art en France.

L'exposition investit l'intégralité de la Villa Way Side et **revient sur le parcours de l'artiste** depuis ses débuts dans les années 1980, (on y retrouvera la fameuse affiche *la Ruée vers l'art* ou le personnage *Lapinture*), jusqu'aux œuvres récentes de la série *mon histoire de l'art* qui questionnent l'art dans une introspection décalée.

Vous y retrouverez également son travail sur les déstructurations de l'image (déchirures, atomisation, pixellisation etc...), la série des *nouvelles technologies* dans laquelle la réalité côtoie le virtuel ainsi que son univers *urban pop* qui célèbre l'art du graffiti. **L'exposition retrace l'univers artistique de Speedy Graphito qui questionne inlassablement la notion d'image dans un espace intemporel** à l'intérieur duquel Blanche Neige mange la pomme d'Apple et Picsou est un graffeur.

### A propos de l'artiste...

Speedy Graphito, alias Olivier Rizzo, élève de l'école Estienne, se fait connaître **dès le début des années 1980** par ses tagues représentant des personnages-robots hallucinés à la coiffure en strident. Il **revisite alors les classiques de l'art moderne avec humour** et crée le personnage *Lapinture* : un être zoomorphe à corps humain et à tête de lapin qui traverse son œuvre telle une muse emblématique. L'artiste protéiforme qui **se définit comme « un DJ des arts plastiques »** jongle alors entre peinture, dessin, sculpture, photographie, performance et vidéo. Il intègre dans ses compositions les nouvelles technologies et la culture populaire (mangas, jeux vidéos...). Aujourd'hui, Speedy Graphito dans son *histoire de l'art* **interroge la société consumériste** de ce début de troisième millénaire à travers l'omniprésence de l'image et la mondialisation de la culture.

### Commissariat de l'exposition

Fabien CASTANIER



## II. OFFRE PEDAGOGIQUE

---

Le service pédagogique met en place pour chaque exposition des visites guidées et des ateliers de pratiques artistiques pour les élèves de la maternelle au lycée ainsi que les étudiants.

Dans le cadre du **PARCOURS ARTISTIQUE ET CULTUREL** le musée peut être votre partenaire pour un **projet de classe** ou un **projet d'établissement**.

N'hésitez pas à nous contacter pour discuter ensemble de vos projets.

### Pourquoi venir au musée?

- Découvrir le musée, comprendre son rôle et ses missions
- Rencontrer des œuvres réelles
- Susciter la curiosité, l'intérêt, l'émotion
- Développer l'ouverture d'esprit
- Exprimer des émotions, des préférences
- Etoffer ses connaissances artistiques (Histoire des Arts)

### Que faire au musée avec ses élèves?

Vous pouvez choisir de suivre :

- ◆ une **visite guidée** (45mn/1h)
- ◆ une **visite couplée avec un atelier de pratique artistique** (1h30/2h).

**N.B:** Les visites guidées et les visites-ateliers sont proposées à partir de la **moyenne section**.

Les **classes de TPS/PS** découvrent l'exposition en **visite libre uniquement**. Une mallette pédagogique a été conçue pour accompagner l'enseignant pendant la visite.

### Comment préparer sa visite?

- Prendre connaissance de la programmation du musée
- Contacter le service pédagogique
- Choisir la formule de découverte: visite libre, guidée ou visite-atelier
- Réserver les dates de visite
- Visiter le musée pour s'approprier les lieux, découvrir l'exposition et repérer les œuvres
- Compléter sa visite avec les informations contenues dans le présent dossier
- Prévoir des accompagnateurs et les sensibiliser aux objectifs de la visite, qu'ils connaissent les consignes données aux élèves ainsi que le déroulement de la visite
- Le cas échéant, prévenir le service pédagogique de vos souhaits particuliers concernant le parcours de visite ou l'atelier

### Accueil des groupes

Le musée accueille les groupes scolaires en matinée, entre 9h30 et 12h, et sur demande l'après-midi. Le musée est fermé le mardi.

### Tarifs

2€ par enfant – gratuit pour les accompagnateurs (dans la limite d'un accompagnateur pour 5 enfants)

Gratuit pour les établissements touquettois.



## CYCLES 1 et 2

### Enrichir le Parcours Artistique et Culturel de l'enfant par la découverte d'un artiste contemporain

#### Compétences travaillées

**Rencontrer:** se repérer dans le musée, adapter son comportement au lieu, développer l'écoute et le regard, exprimer ses émotions devant une œuvre...

**Pratiquer:** enrichir son potentiel d'expression par la rencontre avec les œuvres, expérimenter en atelier une nouvelle technique ou un nouveau procédé, analyser sa pratique...

**Connaître:** donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime l'œuvre, établir un premier lien entre ce que l'on voit et ses connaissances, étoffer son vocabulaire au contact des œuvres

#### Pendant la visite:

- **découvrir** les missions du musée (conserver, enrichir, étudier et exposer)
- **comprendre** les règles de vie du musée
- **apprendre à observer** une œuvre, dans le calme, à son rythme
- **décrire** une œuvre avec un vocabulaire approprié
- **découvrir les outils** du peintre: pinceaux, palette, peinture en tube ou en bombe, pochoirs...
- **reconnaître** les différents types d'œuvre: peinture, sculpture, installation
- **identifier** certaines références de l'artiste (dessins animés, Internet...)
- **exprimer** une émotion devant l'œuvre, un sentiment, une critique
- **expérimenter** un processus de création en atelier

#### Après la visite:

- découvrir le Street-Art si possible en observant des œuvres in situ
- investir de nouveau support (tissu, objet, mur, palissade, cour de récréation)...
- créer un personnage imaginaire commun pour la classe à partir des héros de chacun

Ces propositions sont des exemples et la liste n'est bien sûr pas exhaustive.





## CYCLE 3:

---

L'œuvre de Speedy Graphito allie des références multiples, populaires où savantes, du passé comme du présent. La découverte de son travail permet d'ouvrir un large champ de **compétences pluridisciplinaires**.

### Compétences travaillées

**Identifier** : donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art

**Analyser** : dégager de l'œuvre, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles

**Situer** : relier certaines caractéristiques de l'œuvre au contexte historique et culturel de sa création

**Se repérer** : adapter son comportement au lieu et identifier les missions principales du musée

### Pendant la visite:

- **visiter** en autonomie une salle du musée pour en dégager le thème
- **observer et décrire** une sélection d'œuvres de l'artiste
- **identifier** certains personnages issus de la culture pop (dessins animés, films) et les références cachées à des maîtres de l'art (Picasso, Monet, Keith Haring, Dali...)
- **chercher** le message de l'œuvre
- **exprimer** une émotion esthétique ou un jugement critique,
- **débattre**, écouter et intervenir en utilisant un vocabulaire précis
- **expérimenter** un processus de création de l'artiste en atelier

### Pistes de travail à exploiter après la visite:

- **écrire** une histoire, un conte à partir d'une œuvre de l'exposition
- **créer** une œuvre éphémère in situ (dessin à la craie, peinture sur palissade...)
- **découvrir** le travail d'autres Street artistes si possible in situ
- **mettre en relation** une œuvre de Speedy Graphito et les références qu'elle contient





## CYCLE 4, LYCEE

L'œuvre de Speedy Graphito permet de créer des liens entre culture populaire, histoire contemporaine et références artistiques classiques.

La visite se construit comme un échange entre les élèves et la médiatrice, un dialogue qui se construit à partir de la description et des remarques des élèves. Elle permettra d'aborder la question de l'image comme langage universel et la place de l'artiste dans la société. Elle peut aussi être l'occasion de découvrir la notion de scénographie puisque Speedy Graphito a transformé deux espaces du musée en installation.

### Pendant la visite:

- **décrire** une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté,
- **identifier** les principales références présentes dans l'œuvre (dessins animés, films, nouveaux médias, histoire de l'art..)
- **associer** l'œuvre à son époque à partir des éléments observés,
- **proposer** une analyse critique simple et une interprétation de l'œuvre,
- **mettre en œuvre** un processus de création en atelier

### Après la visite:

- **construire** un exposé de quelques minutes sur un petit ensemble d'œuvres ou une problématique artistique,
- **rendre compte** de la visite du lieu et de la découverte de l'artiste à travers la rédaction d'un article de presse
- **mettre en relation** une œuvre de Speedy Graphito et les références qu'elle contient
- **concevoir une narration** à partir d'un tableau sous forme d'un texte d'invention, d'une scène dramatique, d'une courte séquence filmée, d'une bande dessinée ou d'une animation

Au **collège** la découverte de l'exposition s'intègre dans la thématique « **les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours)** » et répond à l'objet d'étude « un monde ouvert ? les métissages artistiques à l'époque de la globalisation ».

Pistes pour découvrir l'exposition dans le cadre des **EPI**:

**CULTURE ET CRÉATION ARTISTIQUE:** le Street art, un mode d'expression urbain et contemporain / la citation artistique / le discours de l'image

**SCIENCES, TECHNOLOGIES ET SOCIÉTÉ:** la diversité des supports et des outils en art / l'utilisation des nouvelles technologies dans la pratique artistique / le rapport au passé / les interrogations sur notre futur

**INFORMATION, COMMUNICATION ET CITOYENNETÉ:** l'image comme mémoire collective / les enjeux de l'image dans une société hyper-communicante / l'art comme expression de la pensée citoyenne et politique

**MONDE ÉCONOMIQUE ET PROFESSIONNEL:** le marché de l'art / les lieux d'exposition: de la rue à la galerie



### III. LES ATELIERS

La thématique de l'atelier, choisi dans la liste ci-dessous, est à préciser au moins une semaine avant la visite. L'équipe du service pédagogique est également à votre disposition pour élaborer dans le cadre de l'exposition en cours, et dans un délai minimum d'un mois, un atelier en cohérence avec votre projet pédagogique.

**Pour les Toutes Petites Sections et Petites Sections nous proposons une visite libre uniquement. Cette visite ludique est ponctuée de temps de jeux et de manipulations (avec mallette pédagogique). Durée 1h.**

Ateliers à partir de la moyenne section :

#### **POCHOIRS:**

Publics: Cycles 1 et 2

Objectifs: développer la motricité fine, distinguer l'intérieur et l'extérieur d'une forme

Matériel: feuilles canson, craies grasses, encres

Déroulement de l'activité: Les élèves travaillent le fond de la feuille à la craie frottée. Ils réalisent ensuite un dessin aux contours simples à l'aide d'un pochoir.



Collateral Damage 2011

#### **DÉCHIRURES:**

Publics: à partir du cycle 1

Objectifs : laisser libre cours à l'imagination. Partir d'une image figurative pour créer une œuvre abstraite

Matériel : feuilles canson, photocopies, encres, crayons de couleur, ciseaux, colle

Déroulement de l'activité : Les élèves disposent de trois images identiques. Ils déchirent deux de ces images en morceaux et les collent sur l'image entière de façon à faire éclater le personnage.



Atomised Popeye, 2016

#### **COLLAGE:**

Publics: à partir du cycle 2 (création individuelle ou en groupe)

Objectifs : créer une composition équilibrée. Expérimenter différentes façon de disposer les images. Expliquer ses références.

Matériel : feuilles canson, ciseaux, colle, feutres, encres

Déroulement de l'activité : Les élèves collectent au préalable des images (photocopies, coupures de magazines..) autour d'un thème ou de leur univers. Ils découpent les images et les assemblent pour composer une œuvre personnelle ou collective.

**(les images ne sont pas fournies par le musée, penser à les ramener le jour de la visite. Prévoir )**



Google Master, 2009

#### **PIXEL:**

Publics: A partir du cycle 3

Objectifs : développer la motricité fine, se repérer sur un quadrillage

Matériel : feuilles, papier quadrillé, feutres

Déroulement de l'activité : A l'aide d'un modèle, l'élève crée une image sur papier, pixel par pixel, en utilisant un nombre limité de couleurs.



Bambi 2013



## IV. PARCOURS DE L'EXPOSITION

La rétrospective Speedy Graphito propose un parcours à la fois thématique et chronologique à travers soixante-dix œuvres (peintures, dessins, sculptures, photographies, installations et vidéos), retraçant trente-deux années de création.

Artiste aussi bien d'atelier que de rue, et présenté comme l'un des pionniers du Street Art français, il a une solide formation en arts plastiques et a assidument fréquenté le musée du Louvre. Ses sources d'inspiration et son énergie créatrice sont inépuisables, les médiums et supports qu'il utilise d'une grande diversité.

Puisant dans le monde qui l'entoure, qui nous entoure, il se fait interprète de ce qui l'interpelle dans notre quotidien.

Speedy Graphito se dévoile dans cette rétrospective à travers quatre grandes thématiques qui présentent son travail depuis les années 1980 à nos jours.

- **Les Historiques**

Au début des années 1980, pour confronter ses œuvres au grand public, le jeune artiste commence à « graffer » sur les murs de Paris avec des motifs tout droit sortis de ses tableaux, et signe de sa marque Speedy Graphito.

C'est également à cette époque qu'apparaissent ses personnages mythiques, comme notamment *Lapinture* ou *Dédé le démon*.

*Lapinture* est bien plus qu'un personnage. Il se décline sous toutes les formes et traverse les âges. Il est un véritable « double » du peintre, qui exprime à travers lui tous ses questionnements artistiques. Ce personnage emblématique traduit cette relation fusionnelle qu'a Speedy Graphito avec la peinture.

Cette première partie permet également d'aborder le rapport des œuvres de l'artiste au temps. Comme elles n'y échappent pas, Speedy Graphito imagine leur devenir : comment le temps aurait pu laisser sa trace sur ses créations, si elles avaient été réalisées dans l'espace urbain.



Malala, 1984

Ce n'est plus l'art qui envahit la rue mais l'espace urbain qui investit la toile.

Source d'inspiration constante, sa pratique du Street Art influence son rapport à l'art. Et il n'est pas rare qu'il use des techniques de graff sur ses tableaux.

- **Des nouvelles technologies à l'abstraction**

S'inspirant d'un monde dans lequel l'image est omniprésente, Speedy Graphito s'en saisit pour interpeler le spectateur. Il utilise ce qu'il considère comme une culture universelle aussi bien pour exprimer sa vision de notre société que pour expérimenter ses envies plastiques.

Une toile qui ne se dévoile entièrement que via une tablette tactile, une autre demande si vous voulez vraiment prendre cette photo, ou encore une qui ne se lit qu'à travers un smartphone... Speedy Graphito propose une lecture du monde dans lequel arts et nouvelles technologies entrent en collision.

Puis, toujours en questionnant le rapport à l'image, il utilise les icônes de plusieurs générations et glisse vers l'abstraction.

Le peintre démultiplie, segmente, brise, fragmente et c'est au spectateur de mentalement recomposer l'image, parce qu'il la reconnaît ou la devine. Il modifie et déforme parfois tellement les sujets que l'œuvre s'engage dans une forme d'abstraction totale, se libérant de l'image initiale.



- **Mon histoire de l'art**

Avec une solide formation artistique et un goût pour les musées, Speedy Graphito n'est pas un artiste qui se place en rupture avec les « Grands Maîtres ». Il y fait régulièrement référence dans ses œuvres, les faisant même se rencontrer. Sa culture de l'art est celle de l'Art Moderne, qui se retrouve dans ses toiles où il s'amuse à confronter quelques grands noms de la peinture aux icônes populaires de nos XXe et XXIe siècles. Ainsi il n'est pas rare que sur une toile un artiste comme Salvador Dali ou Andy Warhol côtoient des personnages de dessins animés.

- **Urban pop**

Speedy Graphito n'a de cesse de tourner en dérision notre société moderne. La ville est encore une fois son terrain de jeu, mais elle est ici déserte de tout habitant et formatée de manière à revêtir un caractère universel. Dans cet environnement, il n'hésite pas à détourner marques, logos et messages publicitaires qui envahissent notre quotidien. Il utilise notre culture populaire qui, selon lui, est la gardienne de notre mémoire collective, et redonne une seconde jeunesse à ses personnages de fictions déconnectés du monde contemporain.

Il dépeint dans ces grandes villes, des figures emblématiques d'une société régie par le consumérisme. Des personnages plus ou moins enchantés se retrouvent alors propulsés hors des paysages idylliques dans lesquels ils sont nés. Placés dans cet environnement urbain, ils semblent à la fois à propos et en complet décalage.



Broken World, 2006



Plus ou moins, 1989



Google Magic, 2007



## V. UN MOT SUR L'ARTISTE

Speedy Graphito - © @The1Point8



Né à Paris en 1961, Olivier Rizzo se passionne très jeune pour le dessin, à tel point qu'il n'hésite pas à entreprendre des études artistiques. Il prend des cours à la Maison des jeunes et des décors de théâtre pour la Lyrique de L'Isle Adam, puis fait trois années d'études des techniques d'arts appliqués au collège de la rue Madame (Paris). Il complète sa formation avec deux ans à l'école supérieure des arts et industries graphiques (ESAIG), dite l'école Estienne.

Il fait un court passage dans la publicité mais se remet rapidement à peindre. A 22 ans, il s'est alors suffisamment libéré des conventions et idées inculquées à l'école pour trouver et affirmer son identité sur la toile.

Le jeune artiste commence à peindre dans son petit studio parisien, mais manque vite de place. Il décide de sortir dans la rue et reproduit ses motifs aux pochoirs sur les murs autour de son atelier, puis de son quartier, avant d'élargir son territoire à toute la ville. Les galeries ne lui ouvrent pas encore leurs portes mais la rue lui permet de se confronter aux regards extérieurs.

C'est à ce moment qu'apparaît le nom de Speedy Graphito, lui permettant de signer ses œuvres tout en gardant l'anonymat. Plus qu'une signature, il appose ce nom comme sa marque.

\* Propos recueilli par Fabien Castanier, commissaire de l'exposition

### Sources:

*Speedy Graphito, un art de vivre. Rétrospective*, Musée du Touquet-Paris-Plage, sous la direction de SOMOGY éditions d'art, 2016  
*Speedy Graphito, serial painter*, sous la direction de SOMOGY éditions d'art, 2015  
[www.speedygraphito.free.fr](http://www.speedygraphito.free.fr)  
[www.strreetart.tv](http://www.strreetart.tv)

En 1984, la Galerie Polaris (Paris) lui propose de l'exposer.

En 1986, il remporte le concours lancé par le Ministère de la culture pour la réalisation d'une affiche dans le cadre de *La Ruée vers l'art*.

Ces deux événements marquent le début de son succès (expositions personnelles et collaboratives, commandes publiques, customisations monumentales, performances, etc.)

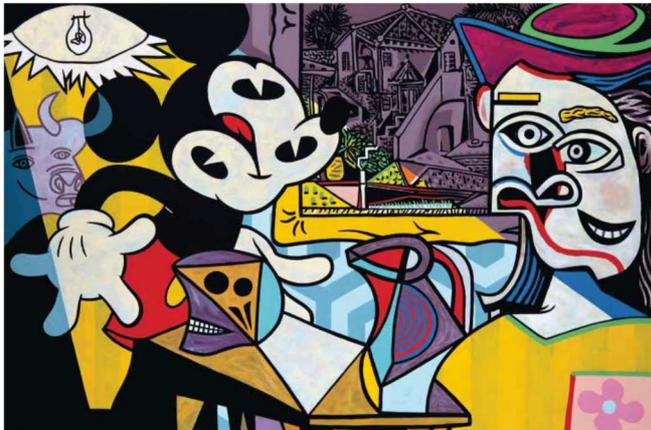
Speedy Graphito est aujourd'hui considéré comme l'un des pionniers du Street Art français. Soucieux depuis toujours de rendre son travail accessible à tous, notamment en investissant l'espace public, il est régulièrement invité à la réalisation de fresques collectives.

En parallèle, une très grande part de sa création se passe à l'atelier. Artiste productif il utilise tous les types de supports, et son travail change souvent de direction, refusant l'enfermement dans un style trop identifiable. Avidé de liberté et constamment à la recherche de nouveautés, il est motivé par le besoin de continuellement se renouveler.

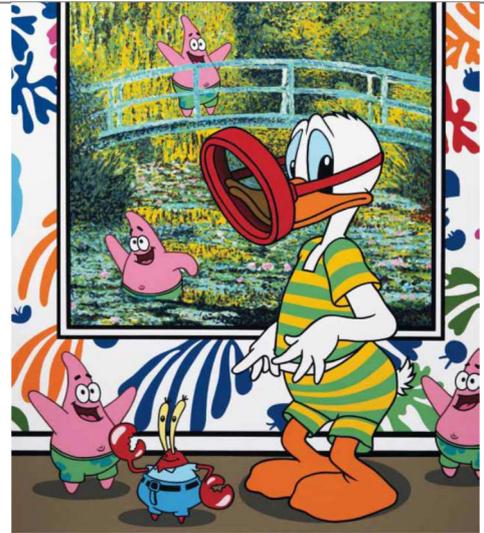
Le monde qui l'entoure est pour lui source d'inspiration et son œuvre évolue en fonction des changements qui marquent notre société : en 1984 ses œuvres ont un style marqué « 80's », en 2007 il aborde l'abondance de l'image avec *Google*, 2012 et ses tableaux deviennent des smartphones géants qui pointent nos rapports virtuels, etc... Autant de thématiques qui touchent notre quotidien.

Aujourd'hui, quand on lui demande quelle image de lui-même il aimerait laissé dans le temps, Speedy Graphito répond : « un artiste libre ! »\*

## VI. VISUELS



Speedy Graphito, *L'Empire contre attaque*, 2016



Speedy Graphito, *Le Grand Bain*, 2016,  
160 × 140 cm



Speedy Graphito, *Le rêve de l'artiste*, 2016,  
130x190cm



Speedy Graphito, *Do you want to save?*, 2012  
200 × 240 cm



Speedy Graphito, *City Love Me*, 2009  
180 × 150 cm



Speedy Graphito, *Power Juice*, 2005



## VII. AUTOUR DE L'EXPOSITION

### SPEEDY GRAPHITO DANS LA VILLE

En parallèle de l'exposition, la Ville du Touquet-Paris-Plage donne carte blanche à Speedy Graphito pour la réalisation d'une œuvre en extérieur.

Ce travail original sur le mur de la bibliothèque-médiathèque est à découvrir au 118 rue de Londres 62520 Le Touquet-Paris-Plage (à 20 mn à pieds depuis le musée).



### CATALOGUE

Publication réalisée dans le cadre de l'exposition.

Textes originaux de Fabien Castanier, Daniel Fasquelle, François Julien et Bernard Utudjian

« Speedy Graphito, un art de vivre. Une rétrospective », Musée du Touquet-Paris-Plage (147 pages), 2016 Editions SOMOGY, éditions d'art. 25€

### POUR TOUTE LA FAMILLE

#### Le musée en balade :

atelier court, hors les murs

*Sur programmation*

#### S'a-musée en famille :

visite courte du musée suivie d'un atelier de création plastique pour parents et enfants

Le lundi pendant les vacances scolaires

*De 14h30 à 16h30 - Sur réservation*

*5 € par enfant - adultes gratuits*

### TOUT PUBLIC

#### Les visites guidées :

> Pour les individuels

Chaque premier dimanche du mois et sur programmation

*2€ + droit d'entrée 3,50€*

#### Les visites insolites :

une visite/animation originale pour découvrir la collection autrement.

*Sur programmation*

*2€ + droit d'entrée 3,50€*

#### Le guide du visiteur

Support de visite gratuit disponible en français et en anglais

#### La Nuit des Musées

*20 mai 2017*

### JEUNE PUBLIC

#### Les Minis chercheurs d'art :

visite ludique suivie d'un atelier de création plastique, pour les 4-6 ans

Le jeudi pendant les vacances scolaires

*De 10h00 à 11h30*

*Sur réservation - 5 € par enfant*

#### Les Petits chercheurs d'art :

visite ludique suivie d'un atelier de création plastique, à partir de 6 ans

Le jeudi pendant les vacances scolaires

*De 14h30 à 16h30*

*Sur réservation - 5 € par enfant*

**Parcours-jeu**, à partir de 6 ans, idéal pour une visite en famille

*Gratuit*

#### Si on s'fait un musée ! :

rendez-vous insolites pour les adolescents et jeunes adultes

*Date et thème à définir*

**Retrouvez toute la programmation sur [www.letouquet-musee.com](http://www.letouquet-musee.com)**



## VIII. INFORMATIONS PRATIQUES

---

### **VISITE DE L'EXPOSITION POUR LES ENSEIGNANTS ET LE PERSONNEL ENCADRANT LE MERCREDI 9 NOVEMBRE À 14H30 (SUR INSCRIPTION)**

**Les enseignants ne pouvant être présents sont invités à effectuer une visite préparatoire avant leur venue avec les élèves et bénéficient à ce titre d'une entrée gratuite.**

#### **Lieu d'exposition**

Musée du Touquet-Paris-Plage  
Angle de l'avenue du Golf  
Et de l'avenue du Château  
62520 Le Touquet-Paris-Plage  
Tél. : 03 21 05 62 62  
[www.letouquet-musee.com](http://www.letouquet-musee.com)

#### **Accueil des groupes**

Le musée accueille les groupes scolaires **en matinée**, entre 9h30 et 12h, et **sur demande l'après-midi**.

L'accueil des groupes varie entre 1h et 2h maximum. Vous pouvez choisir de suivre une **visite guidée seule** ou une **visite couplée avec un atelier**.

Le musée est **fermé le mardi**.

#### **Horaires du musée**

Ouvert tous les jours sauf le mardi de 14h-18h (matinée réservée aux groupes).

Fermé certains jours fériés (25 décembre, 1er Janvier, 1er mai et autres en fonction de la programmation).

#### **Tarifs:**

**2€ par enfant** – gratuit pour les accompagnateurs (dans la limite d'un accompagnateur pour 5 enfants)

Gratuit pour les établissements touquettois.

#### **Contacts :**

##### **Service pédagogique**

Marie BABO  
03 21 05 62 62  
[mediation-musee@letouquet.com](mailto:mediation-musee@letouquet.com)

*Le musée développe également des actions à destination des structures médico-sociales, des associations, du public adulte et sénior... N'hésitez pas à nous contacter pour discuter ensemble des projets possibles.*