



**LA  
FORÊT  
MONUMENTALE**

**LE RALLYE DES  
ŒUVRES**  
Parcours Cycle 1

**LIVRET ENSEIGNANT**



Maisons des forêts



**métropole**  
ROUENNORMANDIE

## INFORMATION PRATIQUE

### HISTOIRE DU PROJET

La Forêt Monumentale, initiée par la Métropole Rouen Normandie en collaboration avec l'ONF, vous propose un parcours d'œuvres monumentales en forêt Verte. Cette exposition durable est programmée de septembre 2019 à septembre 2021.



**ACCÈS EN TRANSPORT EN COMMUN :** Depuis Rouen via la ligne 11 direction « Petit Pont Isneauville » arrêt « Table de Pierre Bois-Guillaume » puis marche de 7 min pour rejoindre le parcours.

Le parcours de la Forêt Monumentale est accessible gratuitement 7 jours/7. Il est accessible aux vélos et poussettes avec tout de même quelques reliefs.

Une aire de stationnement d'autocar a été aménagée sur le Parking du Grand Canton.

**ATTENTION :** ni toilettes, ni point d'eau ne sont disponibles sur place

**TEMPS DE MARCHÉ :** la visite s'effectue sur environ 4 kilomètres. Elle dure entre 45 minutes et une heure et demie en fonction de votre rythme.

**TEMPS DE JEU :** A vous de définir votre temps de jeu :

**Parcours court (7 œuvres) :** 1h15 d'activités et 45 min de marche

**Parcours complet (13 œuvres) :** 2h30 d'activités et 1h30 de marche

#### **POUR VOTRE SÉCURITÉ :**

Vous devez informer l'ONF de votre visite et ce simplement par mail : [geoffrey.linard@onf.fr](mailto:geoffrey.linard@onf.fr)

De plus il est fortement recommandé de rester sur les chemins, n'en sortez que pour vous approcher des œuvres.

Pour réduire le risque des tiques : les vêtements longs et chaussures fermées sont vivement conseillés et ne marchez pas dans les fougères.

# PARCOURS COURT



## MOBIL HOME

Installer la classe devant l'œuvre.

### HISTOIRE À ÉCOUTER : LE NICOIR QUI BOUGE

Bienvenue dans la Forêt Verte, vous voyez ce nichoir. Eh bien, il n'a pas toujours été ici ! Il est magique car il est capable de se déplacer.

Tout a commencé après une énorme tempête d'hiver. Cette tempête a soufflé tous les nids de la forêt. Après décision d'urgence du Conseil des oiseaux, les oiseaux devaient tous se mettre à chercher un abri au plus vite ! Aussitôt dit aussitôt fait ! Tous les oiseaux se mirent à rechercher un lieu sûr pour s'abriter. C'est alors qu'un couple de Rougegorge tombe bec à bec sur une grande cabane à oiseaux blanche sur le sol. Elle a dû être arrachée et amenée jusqu'ici par le vent, se disent-ils. Quelle chance ! Par contre impossible de s'y mettre à l'abri tel quel. Tous les oiseaux le savent, le sol est un espace dangereux, bien trop proche des prédateurs, des animaux qui voudraient les manger. L'idéal serait que la cabane soit en hauteur pour y être enfin en sécurité. Le couple



Illustration : G. Berezyiat

de Rougegorge fit part de sa découverte et demanda de l'aide au Conseil des oiseaux. La solution fut facile à trouver. Il suffisait de la surélever. Aussitôt dit aussitôt fait ! Le Conseil usa de ses pouvoirs magiques pour surélever le nichoir au-dessus d'un vieux tronc d'arbre sans tête.

Les premiers à s'y installer furent le couple de Rougegorge, ils invitèrent tous les autres oiseaux à les rejoindre. Tout le monde y trouva sa place, bien au chaud.

Au retour du beau temps ce nichoir se trouva trop dérangé par sa proximité avec les chemins fréquentés d'humains. Les oiseaux demandèrent encore au Conseil des oiseaux de trouver une solution. La solution la plus évidente était que le nichoir puisse se déplacer. Aussitôt dit aussitôt fait ! Il poussa sous le nichoir une paire de longues pattes d'oiseaux telles que celles d'un Héron. Ainsi ce nichoir pourrait se déplacer en fonction des besoins de ses habitants.

Depuis ce temps, en Forêt Verte, vous pourrez peut-être observer ce nichoir haut sur patte se déplacer les jours de grande affluence.



**TEMPS DE JEU :** environ 10 minutes

**MATÉRIEL :** le conte imprimé

**BUT DU JEU :** entrer dans la forêt en s'ouvrant à un monde imaginaire

**L'ARTISTE :**

**Jérémie RIGAUDEAU**

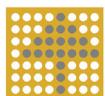
**France**

Observer le quotidien en questionnant la « normalité », ses effets et ses limites pour en prendre le contrepied.

**L'ŒUVRE :** Résine et métal

L'œuvre aborde par l'absurde le sujet de la mobilité et de la nature. Ce refuge-mobile est-il une réponse d'adaptation à notre environnement changeant ?

# PARCOURS COURT



## PINSCREEN



### L'ARTISTE :

**Collectif parenthèse  
France**

Il vise à créer des situations ludiques et évolutives où s'initient d'autres rapports aux environnements architecturaux ou urbains.

### L'ŒUVRE : Bois

Représente l'évolution de l'architecture et de ses ressources, notamment la présence du bois. Le fait qu'elle ne soit pas figée représente le besoin constant d'adaptation.

**TEMPS DE JEU :** variable selon l'âge  
environ 10 minutes

**MATÉRIEL :** aucun

**BUT DU JEU :** jeu libre



**ATTENTION :** il n'est pas possible de « grimper » sur l'œuvre.

# PARCOURS LONG



## UNDERCURRENT

Proposer à la classe de se mettre sur le devant de l'œuvre et de faire comme s'ils essayaient de la remettre droite ou de la soutenir. Et profitez-en pour immortaliser la pause en photo.



**TEMPS DE JEU :** variable selon l'âge, environ 5-10 minutes

**MATÉRIEL :** appareil photo/vidéo ou smartphone

**BUT DU JEU :** jouer avec une œuvre

### L'ARTISTE :

**Hehe Collectif**

**Helen EVANS et Heiko HANSEN**  
France/Grande-Bretagne

Ils mènent une recherche sur les relations entre les individus et leur environnement technologique.

**L'ŒUVRE :** Acier

L'œuvre incite à la réflexion sur l'origine de notre confort moderne par la mise en œuvre d'un accident absurde.

**ATTENTION :** L'œuvre n'est pas une structure de jeu, les enfants n'ont pas le droit de monter dessus ou de s'y suspendre.

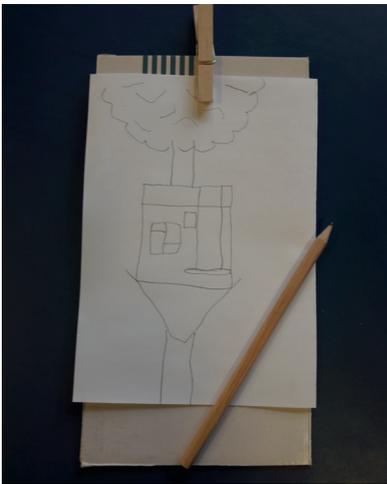
# PARCOURS LONG



## WONDER WIND

Les enfants vont devoir redessiner une des maisons à l'envers accrochée à son arbre. Et oui, pas simple de la dessiner dans un sens que l'on ne perçoit pas comme logique.

**Conseil :** Pour rendre le travail plus agréable vous pouvez fournir des « planches » pour dessiner dessus. Le plus simple, c'est aussi un geste récup', est d'utiliser d'anciennes couvertures de cahier (ou du carton) découpées à la bonne taille avec une pince à linge en haut pour bloquer le dessin. Facile à trouver et léger à transporter en forêt ! Les artistes en herbe vous remercieront ...



**TEMPS DE JEU :** 5 à 10 minutes

**MATÉRIEL :** crayons à papier, feuilles A5 et planches

**BUT DU JEU :** observer et redessiner ce que l'on voit

**L'ARTISTE :**

**Pedro MARZOATI**  
**Argentine**

Ces projets sont basés sur la réinterprétation de la nature, le détournement d'objets et de codes qui nous sont connus.

**L'ŒUVRE :** Bois

L'œuvre met en avant les conséquences du changement climatique sur nos sociétés. Ces cabanes à l'envers symbolisent les tempêtes tant pour la destruction que la reconstruction des habitations.

Cela donne un contraste entre le normal et l'anormal.

# PARCOURS LONG



## LA DÉROUTANTE VISITE D'UN MESSAGER DU FUTUR



### L'ARTISTE :

**Roland CROS**

**France**

Il réalise des œuvres qui proposent une expérience sensorielle aux spectateurs, avec lesquels il est possible d'interagir.

### L'ŒUVRE :

Bois recyclé

Animal à la fois sympathique et monstrueux qui invite à remettre notre place de dominant en question.

**TEMPS DE JEU :** variable selon l'âge  
environ 10 minutes

**MATÉRIEL :** imprimer l'imagier

**BUT DU JEU :** observer et trouver si les objets sont en bois ou pas

**ATTENTION :** il est possible de monter dans la tête de la pieuvre mais pas plus de deux enfants et un adulte à la fois.

Installer la classe et proposer de leur montrer notre imagier d'objets. Ils vont devoir vous dire si les différents objets sont en bois ou pas. Pour répondre de manière collective, ils peuvent par exemple lever la main si c'est en bois.

**POUR UNE VARIANTE PLUS ACTIVE :** vous désignez un parent accompagnateur pour le camp des « oui, c'est en bois » et un autre pour le camp « non, ce n'est pas en bois » et les enfants se déplacent vers l'un ou l'autre pour répondre.

### CORRECTION :

#### EN BOIS

Journaux  
Cartons  
Crayon  
Mouchoir papier  
Planche  
Bâtons

#### PAS EN BOIS

Bouteilles  
Pomme de pin (un mélange de bois et de liège)  
Bouchons de liège (le liège c'est de l'écorce)  
Chaise

# PARCOURS LONG



**ATTENTION :** les pneus sont en partie constitués de fibres métalliques, aussi ils peuvent être coupants.

## L'ARTISTE :

**Camille BELLOT et François POTTIER  
France**

Ensemble ils créent des œuvres à la frontière entre installation architecturale et artistique, jouant sur le décalage d'échelle et la perception de notre corps

**L'ŒUVRE :** Bois et pneu recyclé

L'animal renvoie à la mémoire ancestrale du mythe du serpent qui devient territoire d'exploration, jeux, abris.

**TEMPS DE JEU :** variable selon l'effectif environ 15 minutes

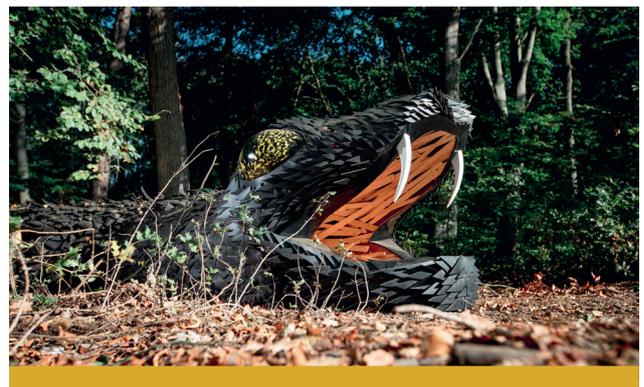
**MATÉRIEL :** aucun

**BUT DU JEU :** motricité et dépasser ses peurs

## Qui osera rentrer dans la gueule du serpent ?

Pour les petits nous vous proposons juste de les faire circuler dans le serpent. On entre par la gueule et on ressort au bout du tunnel.

Un adulte peut voir à tout moment les enfants dans le serpent car les côtés sont ouverts.



# PARCOURS LONG

## LA FORÊT MAGNIFIÉE

Diviser la classe en plusieurs groupes en fonction du nombre d'accompagnateurs puis lancer la chasse aux trésors !

Chaque groupe doit rester à vue de l'enseignant et les déchets (papier, verre, plastique et métal) ne font pas partie du jeu on n'a pas le droit de les ramasser ! Les champignons et les animaux vivants non plus.

### VOICI LA LISTE DE CE QUE VOUS DEVREZ RAPPORTER :

- quelque chose de rond
- quelque chose de jaune
- quelque chose de droit
- quelque chose de vert
- quelque chose de doux
- quelque chose de rouge

Une fois tous les objets trouvés ou à la fin du temps de jeu, sonner le rassemblement et vérifier les petits trésors des groupes.



**TEMPS DE JEU :** environ 15 minutes

**MATÉRIEL :** imprimer la liste de la chasse au trésor

**BUT DU JEU :** être attentif à ce que nous avons autour de nous, utiliser nos sens

### L'ARTISTE :

**Delphine BOESHLIN et Dorian GUERIN**  
France

Ensemble ils créent des œuvres à la frontière entre installation architecturale et artistique.

**L'ŒUVRE :** Métal

Le projet a été réalisé avec l'école élémentaire Gérard Philippe d'Houpeville. Il questionne sur une forêt préexistante, un monde oublié sur lequel pousse aujourd'hui la forêt que nous connaissons.

**ATTENTION :** il est possible de rentrer dans l'œuvre mais pas plus de 2 personnes à la fois. De plus l'espace est petit et dans le noir total.

# PARCOURS LONG



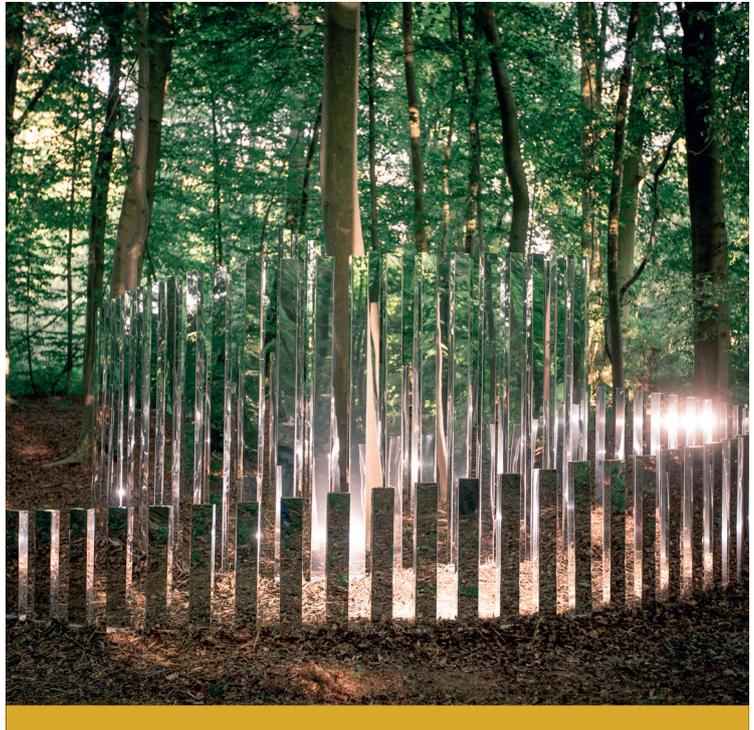
## L'ARTISTE :

**François ARNAWOUT**  
France

Chaque projet est un prétexte pour questionner, redéfinir le programme d'un contexte urbain, social et humain.

**L'ŒUVRE :** Bois et inox poli miroir

Cette œuvre met en avant le lien entre l'homme et la nature. La structure est disposée de manière à faire passer la lumière et créer un effet de surprise entre les visiteurs, l'œuvre et la forêt.



**TEMPS DE JEU :** environ 15 minutes

**MATÉRIEL :** le gabarit de spirale  
(si besoin)

**BUT DU JEU :** utiliser notre imagination et les ressources que l'on a autour de soi

Après avoir profité de l'œuvre et analysé la forme de spirale (vous pouvez vous aider du gabarit), les enfants, par groupe, vont devoir refaire une spirale sur le sol à l'aide d'éléments naturels (faînes, feuilles, cailloux, ...)

Merci de faire ces spirales en dehors de la zone de passage de l'œuvre.

## EXEMPLES DE RÉALISATIONS POSSIBLES :



**ATTENTION FRAGILE :** les blocs de miroirs sont fragiles et ne doivent pas être touchés ou écartés.

# PARCOURS COURT



## LA TABLE DES GÉANTS

Nous vous proposons de réaliser un défi : celui du « mannequin challenge ». Ce défi consiste à prendre une pose et à ne plus bouger puis de faire une vidéo (ou une photo si vous ne pouvez pas) en tournant autour de la scène.

N'hésitez pas à disposer les enfants sur les chaises, sur la table et également dans l'assiette trouée.



**TEMPS DE JEU :** environ 10 minutes

**MATÉRIEL :** appareil photo/vidéo ou smartphone

**BUT DU JEU :** jouer avec une œuvre et se l'approprier

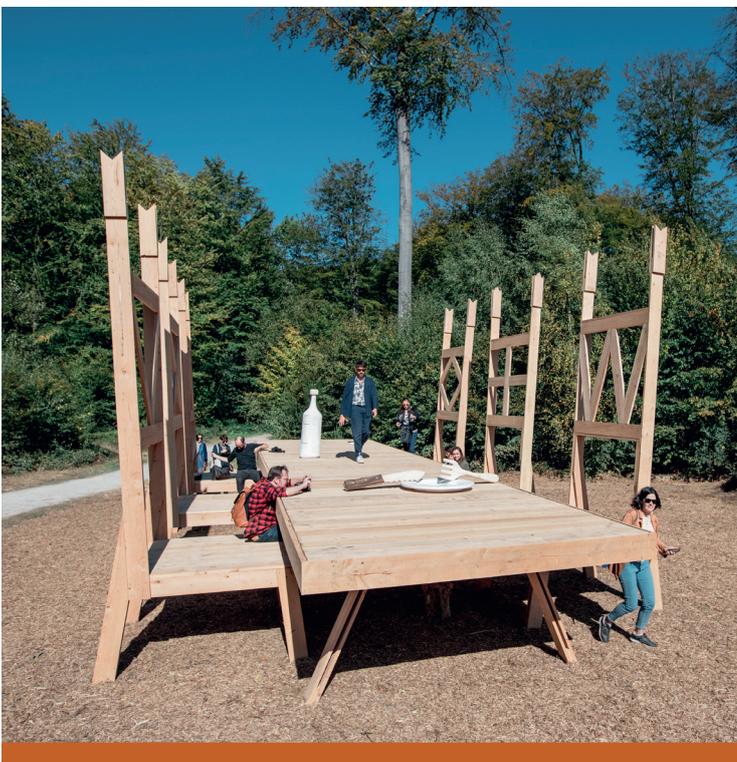
### L'ARTISTE :

**LVPH Architecture  
Suisse**

Ils concentrent leurs recherches pratiques sur le logement et la transformation des bâtiments existants.

**L'ŒUVRE :** Bois

Cette œuvre renvoie à l'image archétypale de la table de banquet. En rendant les visiteurs minuscules, l'installation les place dans une posture qui leur donne envie de découvrir, de comprendre, de jouer ou de l'utiliser.



# PARCOURS COURT



## LE BAL

Une fois tous les enfants installés sur le cercle de rondins vous allez leur proposer un temps d'écoute. Expliquez que vous allez compter jusqu'à trois et qu'ils devront fermer les yeux et écouter les différents bruits qu'ils auront autour d'eux. Ils devront les garder en mémoire.

Lancez le temps d'écoute (celui-ci doit être court). Dès que vous sentez que les enfants commencent à trop bouger, c'est le moment d'arrêter. Annoncez qu'ils peuvent rouvrir les yeux.

Ensuite faite un tour (plus ou moins rapide) de la classe pour savoir ce qu'ils ont entendu. Le but est bien de nommer les différents bruits. On ne s'arrête pas à « j'ai entendu cui-cui » mais bien j'ai entendu un oiseau chanter.

Vous pouvez pour les plus grands les faire travailler sur l'origine du bruit « De quelle direction vient ce bruit ? ». Et ils devront pointer du doigt la direction du bruit.

S'il pleut ce jeu peut être désagréable car statique.



**TEMPS DE JEU :** variable selon l'âge  
environ 5-10 minutes

**MATÉRIEL :** aucun

**BUT DU JEU :** mettre en avant le sens de l'ouïe et prendre le temps de se focaliser sur ce sens. S'ouvrir aux bruits d'ambiance de la forêt

**L'ARTISTE :**

**Nathan CROUZET et  
Marie-Hélène RICHARD  
FRANCE**

Duo associant un architecte urbaniste et une artiste de l'éphémère.

**L'ŒUVRE :** Bois et miroirs

Cette œuvre propose un sanctuaire à la fois pour les oiseaux et les humains. Lieu de rassemblement, où tous tournoient dans le même bal continu. La résonance de cette œuvre met en avant le déclin de la biodiversité.

**ATTENTION GLISSANT :** les rondins de bois humides peuvent être glissants.

# PARCOURS COURT



## FACE À FACE



### L'ARTISTE :

**Thomas VOILLAUME**  
**FRANCE**

Chercheur intrépide, il expérimente de nouvelles pratiques artistiques, qu'elles soient artisanales ou numériques, n'hésitant pas à hybrider les deux afin de brouiller les pistes.

### L'ŒUVRE : Bois et métal

Œuvre interactive, grâce aux reflets dans les lunettes les visiteurs font partie intégrante de la sculpture. Ils pourront ainsi faire l'expérience de se voir eux-mêmes à travers les yeux du colosse.

### TEMPS DE JEU : environ 5 à 10 minutes

### MATÉRIEL : aucun

**BUT DU JEU :** prendre le temps d'observer, de toucher, de se poser. Avoir un autre regard.

Les enfants vont d'abord devoir choisir un arbre (pas plus de deux enfants par arbre). Ensuite ils vont toucher son écorce. Est-elle douce ou rugueuse (qui gratte la main) ?

Ensuite ils vont s'asseoir ou s'allonger au pied de l'arbre pour regarder le long du tronc jusqu'en haut des branches.

Enfin ils vont le prendre dans leur bras pour lui faire un câlin.



# PARCOURS COURT



## A PIECE OF CONVERSATION

### L'ARTISTE :

**Frederik RADDUM  
NORVEGE**

Toujours subtile, sa langue esthétique unique révèle des notes de critique sociale encourageant les spectateurs à penser au-delà de la rencontre initiale.

### L'ŒUVRE : Laiton et roche

Cette œuvre nous pousse à réfléchir sur le dialogue entre l'homme et la nature. Ecoutez ce rocher, parlez-lui, il vous dira peut-être un secret ...



**TEMPS DE JEU :** variable selon l'âge, environ 5-10 minutes

**MATÉRIEL :** aucun

**BUT DU JEU :** faire de la musique tout en étant inventif, respecter un rythme

**ATTENTION FRAGILE : on n'utilise pas l'œuvre comme un instrument de musique !**

Les enfants vont devoir, grâce à ce qu'ils trouvent autour d'eux, fabriquer des instruments de musique. Vous pouvez les aider :

- Deux bâtons peuvent se transformer en claves instrument de percussion, en les tapant l'un contre l'autre,
- Un bâton et un tronc d'arbre lisse peuvent se transformer en percussion
- Un bâton et un tronc d'arbre rugueux peuvent se transformer en guiro, en raclant le bâton contre l'écorce.

Une fois que chaque enfant a trouvé son instrument de musique vous pouvez constituer un petit orchestre pour remercier la forêt de vous avoir accueillis. Vous serez le chef d'orchestre, vous donnez le top départ et le silence, ainsi que le rythme si vous le souhaitez.

N'oubliez pas de faire applaudir les enfants !



# PARCOURS COURT



**AÏORA**

**L'ARTISTE :**

**Laurent MARTIN  
FRANCE**

Ses recherches sont basées sur la ré-appropriation des matériaux. Il les remanie, les transforme afin de dégager une atmosphère.

**L'ŒUVRE :** Bois de palette et métal

L'arbre vivant ou mort est un symbole mythologique : celui de l'éternel recommencement. La balançoire renforce l'idée du cycle, de la respiration, de l'enfance.

**TEMPS DE JEU :** environ 15 minutes

**MATÉRIEL :** aucun

**BUT DU JEU :** utiliser notre imagination et les ressources que l'on a autour de soi

Après avoir profité de l'œuvre et bien analysé la forme d'un arbre, les enfants, par groupe, vont devoir refaire un arbre sur la prairie à l'aide d'éléments naturels (bâtons, fâines, feuilles, cailloux, ...) récoltés juste là autour d'eux.

Pour les plus grands vous pouvez même imposer une saison particulière à chaque groupe.

Merci de faire ces arbres en dehors de la zone de passage de l'œuvre.



**EXEMPLES DE RÉALISATION POSSIBLE :**



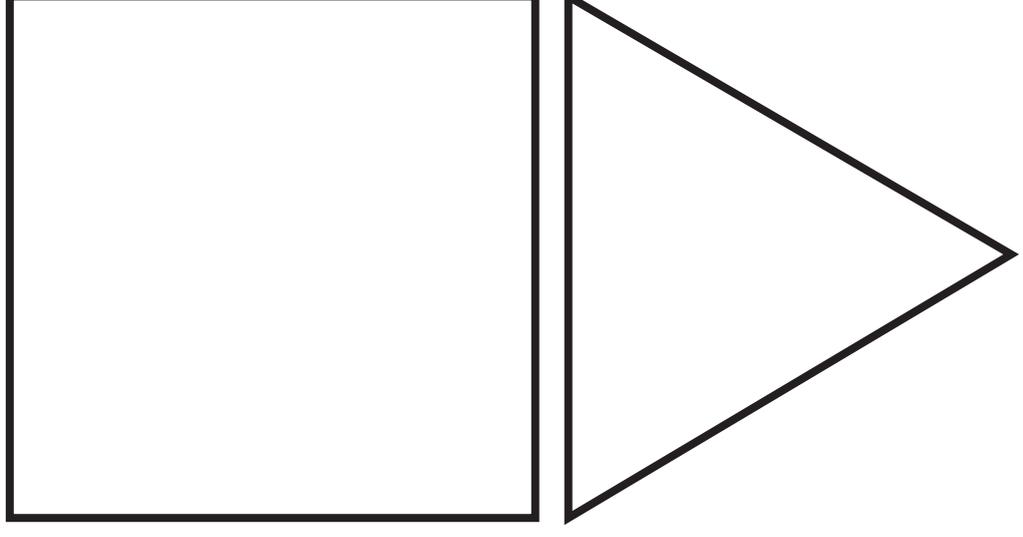
SILVA CONNECTION



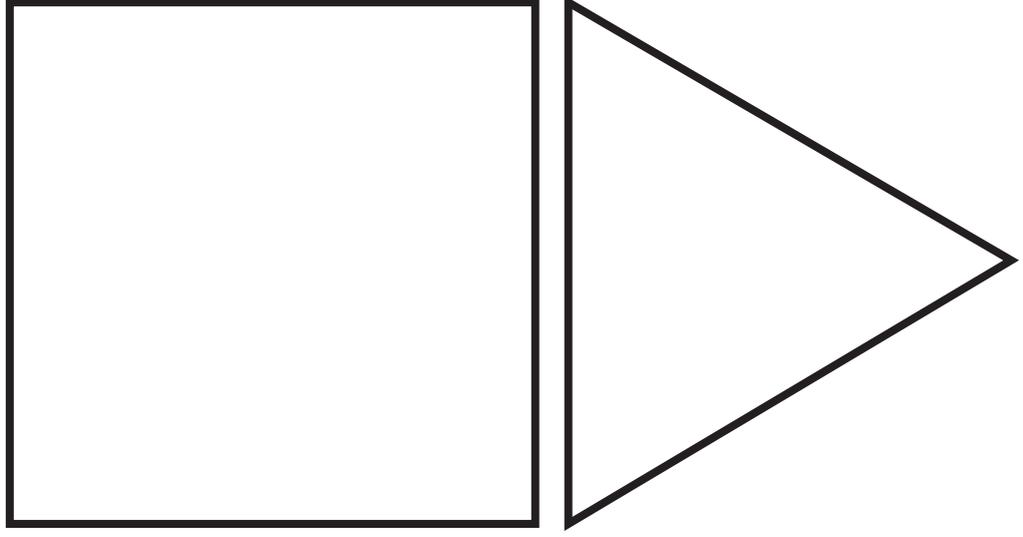
SILVA CONNECTION



WONDER WIND



WONDER WIND



LA DÉROUANTE VISITE  
D'UN MESSAGER DU FUTUR



JOURNAUX

LA DÉROUANTE VISITE  
D'UN MESSAGER DU FUTUR



BOUTEILLES

**LA DÉROUANTE VISITE  
D'UN MESSAGER DU FUTUR**



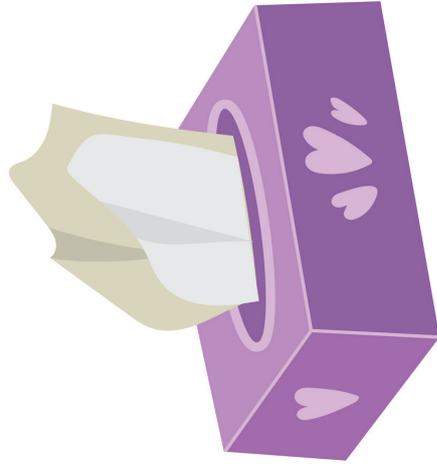
**CARTON**

**LA DÉROUANTE VISITE  
D'UN MESSAGER DU FUTUR**



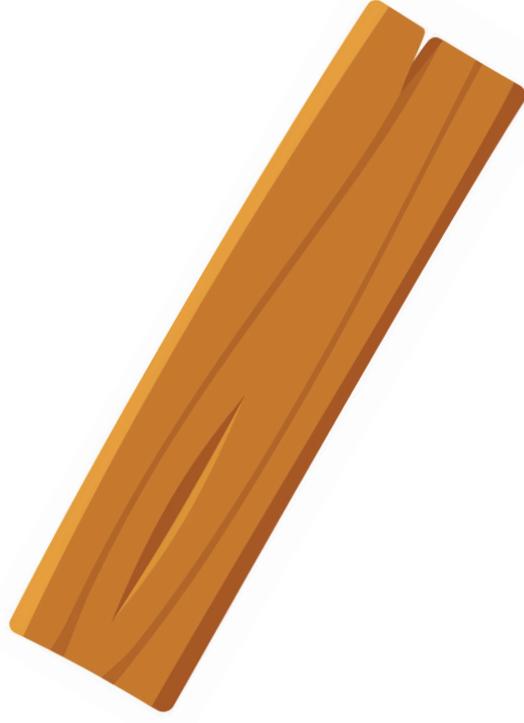
**CRAYON**

LA DÉROUANTE VISITE  
D'UN MESSAGER DU FUTUR



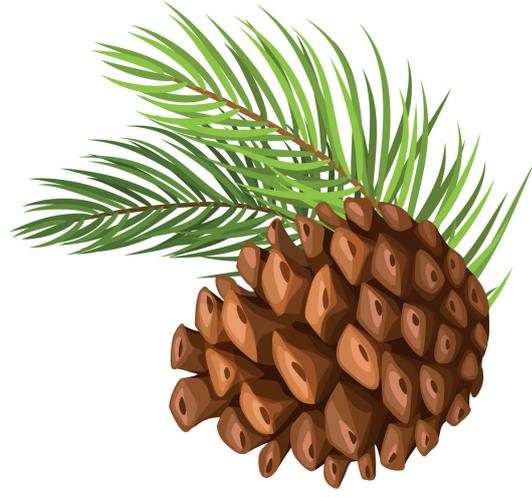
MOUCHOIR EN PAPIER

LA DÉROUANTE VISITE  
D'UN MESSAGER DU FUTUR



PLANCHE

LA DÉROUTANTE VISITE  
D'UN MESSAGER DU FUTUR



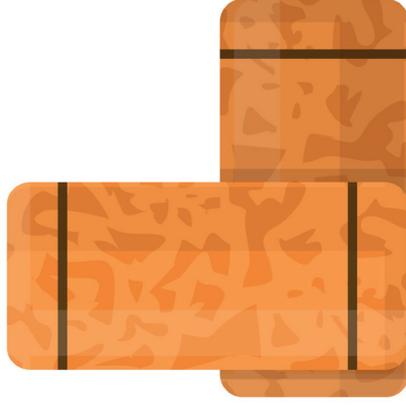
POMME DE PIN

LA DÉROUTANTE VISITE  
D'UN MESSAGER DU FUTUR



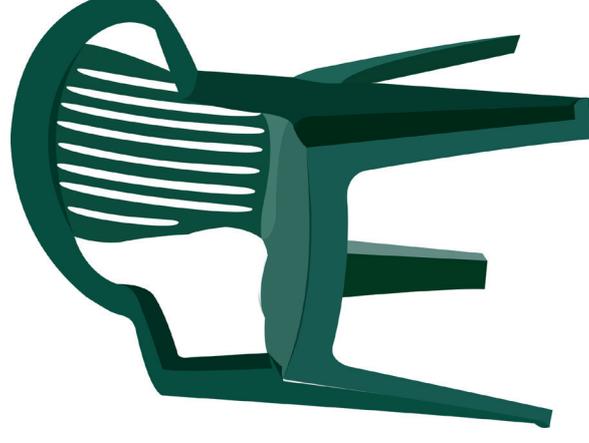
BÂTON

LA DÉROUTANTE VISITE  
D'UN MESSAGER DU FUTUR



BOUCHON EN LIÈGE

LA DÉROUTANTE VISITE  
D'UN MESSAGER DU FUTUR



CHAISE

**LISTE DES CHOSES À TROUVER**

- quelque chose de rond
- quelque chose de jaune
- quelque chose de droit
- quelque chose de vert
- quelque chose de doux
- quelque chose de rouge

**LISTE DES CHOSES À TROUVER**

- quelque chose de rond
- quelque chose de jaune
- quelque chose de droit
- quelque chose de vert
- quelque chose de doux
- quelque chose de rouge