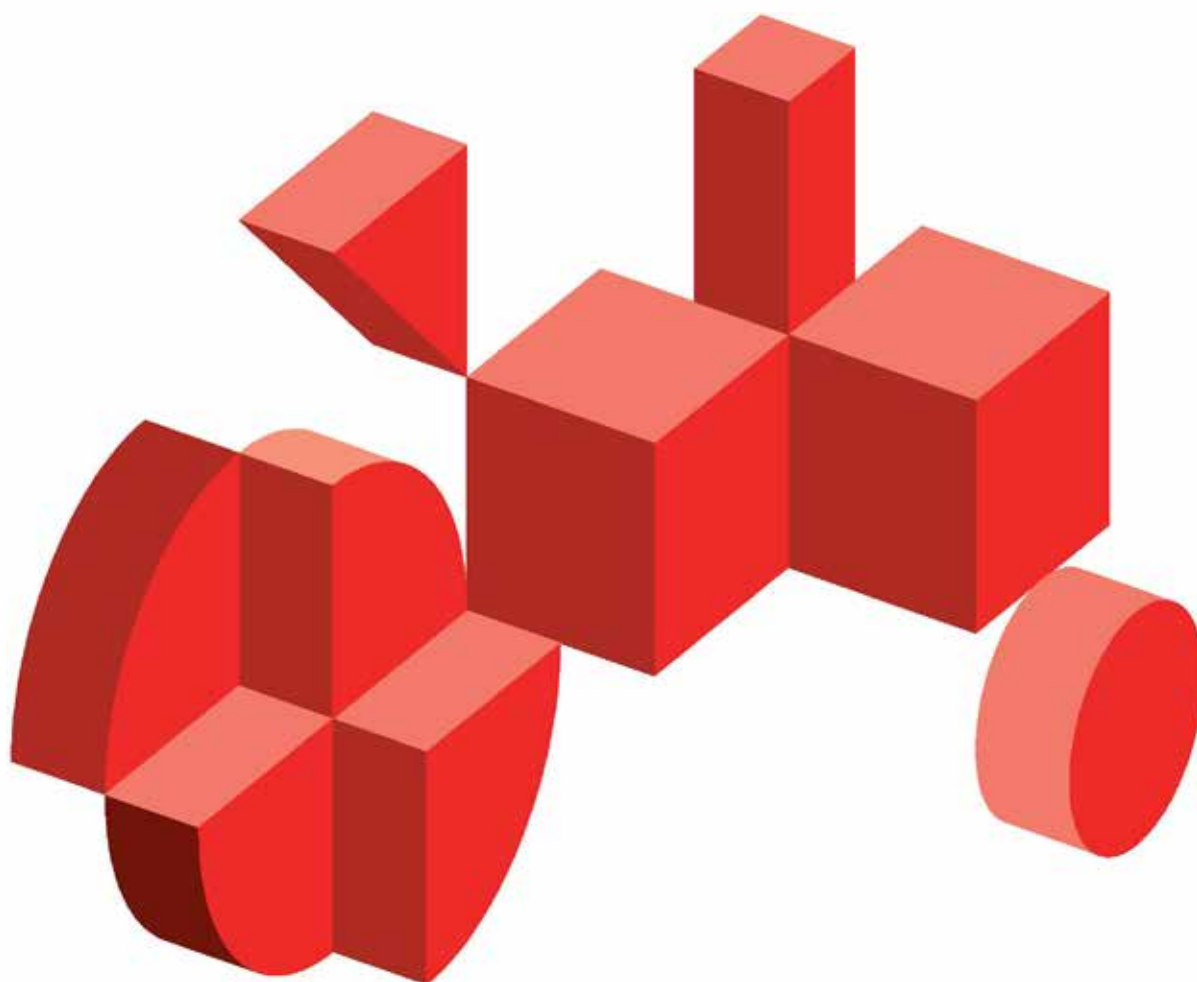

JEUX EN QUESTIONS

CLAUDE IMHOF



DOSSIER DE PRESSE

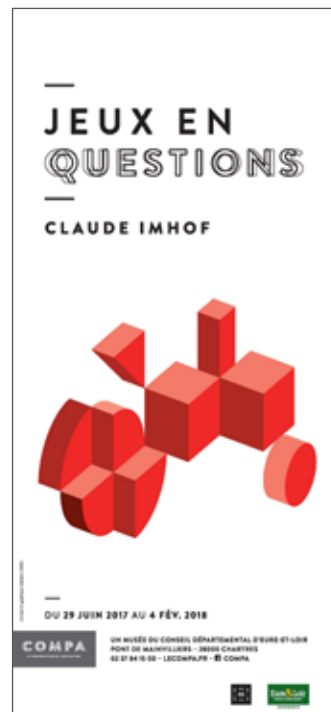
EXPOSITION DU 29 JUIN 2017 AU 4 FÉV. 2018

SOMMAIRE

COMMUNIQUÉ DE PRESSE	p.4
L'EXPOSITION	p.5-9
CLAUDE IMHOF	p.10-11
AUTOUR DE L'EXPOSITION	p.12
PARTENAIRES / VISUELS POUR LA PRESSE	p.13
INFORMATIONS PRATIQUES	p.14

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Exposition « Jeux en questions, Claude Imhof »
Du 29 juin 2017 au 8 février au Compa, à Chartres



Le Compa, musée où l'on s'amuse autant que lieu où l'on apprend, présente le travail de Claude Imhof, artiste percheron et créateur de jeux éducatifs.

L'exposition

Alors que le Compa accueille près de 20 000 scolaires chaque année, proposer une exposition sur le jeu dit « éducatif » rappelle les questions théoriques en jeu à chaque accueil de classes : comment on apprend et comment on fait apprendre ? Comment le musée oscille entre plaisir et éducation, entre divertissement et apprentissage ? De nombreux chercheurs ont traité le jeu selon des points de vue variés (celui du pédagogue, du philosophe, du psychologue...). Si cela a conduit à une multitude de définitions, tous ont mis en évidence son caractère fondamental dans le développement de l'enfant. En posant des questions, en organisant exploration et observation, le jeu contribue à l'affirmation de soi, à une meilleure maîtrise du corps et de l'esprit. Inspiré par la pensée de pédagogues tels que l'Allemand Friedrich Fröbel (début 19^e siècle), la Française Pauline Kergomard (fin 19^e siècle) ou encore l'Italienne Maria Montessori (20^e siècle), Claude Imhof a cherché des réponses adaptées au développement moteur et sensoriel de l'enfant, a proposé, sous forme de jeux, des équipements et matériels accompagnant

les apprentissages. La cinquantaine de pièces présentées - dessins, prototypes, maquettes, jeux - dévoile un univers de travail, une personnalité et offre à chacun l'expérience du jeu.

Claude Imhof, un créateur de jeux dans le Perche

Né en 1942, Claude Imhof poursuit un parcours classique des écoles d'arts (Arts appliqués, Beaux-Arts). Il a été chargé de l'aménagement du Musée d'arts et traditions populaires de Bangui, Centrafrique et a participé en 1968 à l'exposition « Passage à l'âge d'homme » au Musée de l'Homme à Paris. Nommé professeur à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs en 1972, il y enseigne jusqu'en 2007. Parallèlement, il fonde un atelier de Recherches et Création « ci.rc ». Cette activité d'étude et de conception de nouveaux produits orientés vers l'équipement de l'enfance (jeux, jouets, matériel éducatif, loisirs, sports...) le conduit à travailler avec plusieurs entreprises et institutions en France (Nathan) et en Europe (Kompan au Danemark ou encore Dusyma en Allemagne). Aujourd'hui, Claude Imhof ne crée plus de jeux mais poursuit ses activités de créatif par le dessin et la sculpture dans son atelier du Perche.

À NOTER : Une visite-rencontre pour découvrir l'exposition avec Claude Imhof est programmée le dimanche 2 juillet à 15h. D'autres événements autour de l'exposition seront proposés dès septembre.


Renseignements pratiques :

Du mardi au vendredi : 9h-12h30 et 13h30-18h

Samedi, dimanche et jours fériés : 14h-19h (18h à partir du 2 novembre)

Tarifs : adultes 5€ / étudiants, enseignants, seniors, groupes : 3€ / 6 à 18 ans : 2€ / moins de 6 ans et scolaires : gratuit

Compa - le Conservatoire de l'agriculture

Pont de Mainvilliers - 28000 Chartres - 02 37 84 15 00 - lecompa.fr -  Compa

L'EXPOSITION

Depuis son ouverture, le Compa se définit comme un musée-école, un lieu où l'on amuse autant qu'un lieu où l'on apprend. Un musée pour tous, où chacun se laisse aller au plaisir de la découverte et à la compréhension du monde. Ainsi, proposer une exposition sur le jeu dit éducatif rappelle les questions théoriques en jeu à chaque accueil de classes : comment on apprend et comment on fait apprendre ? Comment le musée oscille entre plaisir et éducation, entre divertissement et apprentissage ?

Mais si le jeu est considéré comme un support d'apprentissage, reste-t-il toujours un jeu au sens où l'entendait Roger Caillois : « [le jeu] repose et il amuse. Il évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquence pour la vie réelle. Il s'oppose au sérieux de celle-ci et se voit ainsi qualifié de frivole. Il s'oppose d'autre part au travail comme le temps perdu au temps bien employé. »

Au début du 19^e siècle, le pédagogue allemand Friedrich Fröbel envisageait le jeu comme un moyen d'expression essentiel à l'enfant, au moins jusqu'à l'acquisition de l'écriture. Le jeu n'est pas une activité éducative en soi mais en posant des questions, en organisant exploration et observation, il contribue au développement de l'individu, à l'affirmation de soi chez l'enfant, à une meilleure maîtrise du corps et de l'esprit. Fröbel suivi de Decroly puis Montessori utiliseront ainsi un matériel simple et adapté, à l'origine de la plupart des jouets dits éducatifs actuels.

C'est dans cet esprit qu'a travaillé Claude Imhof, créateur de jeux, issu des écoles d'art. La cinquantaine de pièces présentées - dessins, prototypes, maquettes, jeux - dévoile un univers de travail, une personnalité et offrent aux visiteurs, petits et grands, l'expérience du jeu.



Le parcours

Une grande vitrine introductive rappelle les multiples facettes du créateur de jeux, laisse entrevoir la créativité de Claude Imhof et ses inspirations. Témoins du travail de recherche et de création, les pièces présentées sont des dessins, des objets personnels, des jouets, du crocodile à traîner fait de façon artisanale pour un de ses enfants au « Chamboul'tout » en mousse produit en série et largement diffusé. Rassemblée, cette collection donne à comprendre comment de l'observation d'une situation naît l'intuition, comment la rêverie, la technicité, la recherche contribuent au travail de création de jeux.

L'exposition propose de découvrir les différents jeux conçus par Claude Imhof tout au long de sa carrière en quatre grandes séquences. Celles-ci font écho aux apprentissages développés par la pratique de ces matériels : la motricité (corps en mouvement), la découverte de la physique (construction et équilibres), la géométrie (perception de l'espace), la combinatoire (formes à combiner).

Les jeux se dévoilent de l'idée à la réalisation, certains, tel le Wobbler, ont connu un grand succès commercial, d'autres, tel le Prism en bois, sont restés des projets.

Ici, le visiteur peut aussi prendre la place du joueur, créer un palais oriental et son reflet dans l'eau, s'essayer à la construction ou encore à la géométrie par les ombres. Ainsi, chacun redécouvre la manipulation, la satisfaction d'avoir réussi, le plaisir de jouer, de comprendre et l'envie de recommencer !

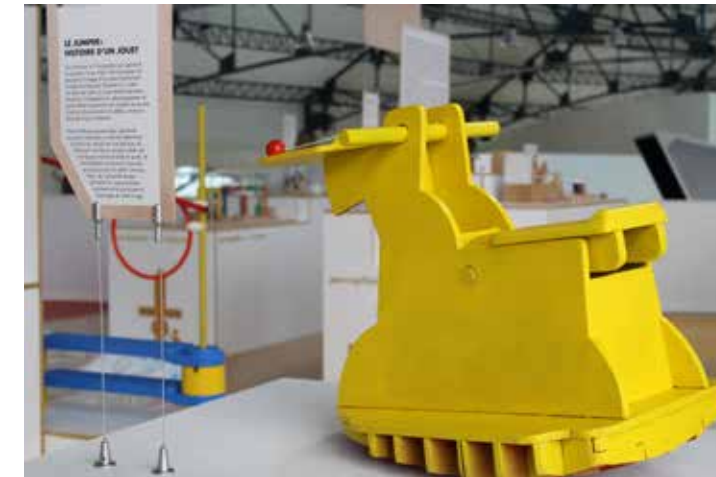


Les 4 séquences

CORPS EN MOUVEMENT

Un tracé au sol, une bordure de trottoir, un muret... de nombreux éléments de l'environnement constituent des supports de jeux sportifs. Pour l'enfant, il s'agit alors d'oser entreprendre (sauter ou grimper), de développer des aptitudes (s'équilibrer ou adapter ses gestes). Le créateur, quant à lui, cherche à innover, à repérer des actions, des modes de jeu. De ces observations, parfois, une idée jaillit.

Créer des jeux développant les actions motrices répond aux besoins des enfants, sécurise les situations d'apprentissage et fait écho aux préoccupations des kinésithérapeutes et psycho-motriciens. Prolongeant les marelles, échasses, ballons... les nouveaux jeux permettent des développements moteurs à différents degrés (grande motricité et motricité fine, évaluation des risques et appréciation visuelle des distances) et intègrent des variantes d'usage (parcours individuel et collectif, jeu pour petits et grands).



Le Jumper

Ce n'est pas l'innovation qui apparaît au premier coup d'œil, tant ce produit est associé à l'image d'un jouet traditionnel : le cheval à bascule. Pourtant ici, l'idée est bien de créer un jouet mêlant plusieurs fonctions. S'adaptant au développement du jeune enfant et prenant en compte ses envies, il est à la fois animal à roulettes, animal à bascule et jeu d'adresse.

CONSTRUCTION ET ÉQUILIBRES

Construire répond au désir de créer, au plaisir de réaliser un objet, une forme significative aux yeux de celui qui joue. Si d'évidence il s'agit de jeu, la construction est aussi un moyen d'apprendre.

La manipulation implique des essais-erreurs, des va-et-vient permanents entre observation, questionnement, hypothèse et réalisation. Ces expérimentations à partir de formes à empiler, à assembler constituent une première entrée dans la démarche scientifique. Par ses réussites et ses échecs, l'enfant se confronte à la réalité (pesanteur, complémentarité des formes...); il en perçoit alors les causes et leurs effets. Comment cela tient-il ? Comment faire plus grand ? Plus solide ? Plus stable ? L'action sensorielle et motrice accompagne le raisonnement. Du geste naît la compréhension.



Unstable Boys

Parmi les jeux de construction, l'assemblage des personnages et billes des « Garçons instables » permet de créer une composition amusante évoquant le monde du cirque.

PERCEPTION DE L'ESPACE

Des premiers déplacements à l'orientation, des dessins d'enfants à la représentation perspective, la perception de l'espace est une vaste notion. Si l'enfant la comprend d'abord par ses déplacements, il apprend peu à peu à dépasser son propre point de vue et à adopter celui d'autrui. L'espace n'est plus seulement celui dans lequel il se déplace mais le fruit d'une représentation. Cette transformation de « l'espace vécu à l'espace conçu », pour reprendre les mots de Jean Piaget, est le résultat d'un apprentissage.

Avec un matériel adapté, il devient possible de comprendre l'articulation entre un volume et ses projections, c'est-à-dire le passage de la 3D à la 2D. Ainsi, par le jeu, il devient possible d'admettre la convention de la représentation orthogonale : accepter que la réalité ne soit pas seulement ce qui est vu d'un endroit particulier, mais ce qui est vérifié selon plusieurs points de vue.

Schatten-Bauspiel

Il s'agit de reconstruire un bâtiment, une forme, dont il ne reste que les ombres. Ce jeu a pour objectif d'aider à comprendre la relation entre le plan et le volume, à entreprendre la construction par expérimentations. Cette pièce importante dans la carrière de Claude Imhof comporte de multiples déclinaisons (le jeu de voyage, les assemblages géométriques ou significatifs, les versions simples avec peu de pièces...). Il a été primé en Allemagne en 2004 pour ses utilisations en milieu scolaire.



FORMES À COMBINER

Composer des images à l'infini à partir d'un ensemble de pièces est un principe qui se retrouve dans de nombreux jeux, plus ou moins figuratifs, magnétiques ou non. La multiplication des formes et des couleurs donne à l'enfant la possibilité de catégoriser, trier et classer sans négliger les activités visuelles : créer des images, des situations, nommer, qualifier et développer le langage.

Le Tan Gram, un carré découpé par ses diagonales en sept pièces élémentaires, est sans doute un des plus populaires des jeux géométriques. C'est à la fois un casse-tête et un jeu de créativité. On peut considérer que bien des jeux utilisés, notamment en milieu éducatif, en sont une déclinaison.

Accompagnée, la pratique fait de ce matériel un outil pour distinguer des éléments simples dans une figure complexe, opérer la décomposition d'une forme en plusieurs figures géométriques.



Polyform

Les jeux magnétiques sont nombreux dans le travail de Claude Imhof. Il s'agit souvent de jeux développés pour les écoles. En effet, le polyform (en vente encore aujourd'hui) a des objectifs pédagogiques : identification et orientation des formes, repérage de position, classement, tri...

CLAUDE IMHOF, CRÉATEUR DE JEUX



Présenter le travail d'un créateur de jeux interroge autant sur la personnalité de Claude Imhof que sur ce métier.

Qu'est-ce qu'un créateur de jeux ? Le parcours de Claude Imhof illustre les multiples facettes du métier : designer industriel de formation, enseignant puis artiste.

Designer ? Alors que l'artisan repose sur des techniques traditionnelles, le designer

industriel a la charge d'intégrer, dans un même objet, les contraintes d'usage, de fabrication et de commercialisation. Au-delà de la prise en compte des contraintes, reste la matérialisation formelle (volume, couleur, aspect de surface) du futur produit.

De l'intuition à l'esquisse, il s'agit de représenter ce qui n'existe pas encore.

Pédagogue ? Au-delà des voies ouvertes par Pauline Kergomard, Jean Itard ou encore André Michelet, Claude Imhof a concentré une large part de son activité à l'observation des comportements des enfants, d'expérimentations sur le terrain, de longs échanges avec des institutrices, conseillers pédagogiques, chercheurs ainsi qu'éducateurs spécialisés, orthophonistes, orthoptistes, kinésithérapeutes... Ces échanges ont constitué une vaste plateforme de questionnements et ont permis l'émergence de nombreuses hypothèses de travail.

Artiste ? Les divers modes sensoriels - toucher, voir, prendre... - imposent une approche sensible pour inciter, provoquer l'envie de s'approcher, de saisir ou d'assembler. Sensibilité, créativité et poésie sont des qualités chères à tous les créateurs, elles sont naturellement essentielles dans l'univers de l'enfance. Si elles ont un rôle à tenir, d'attractivité, de lisibilité, les couleurs et les formes sont aussi retenues dans une recherche d'harmonie, de plaisir des yeux.

Biographie

Né en 1942, Claude Imhof poursuit un parcours classique des écoles d'arts - Arts appliqués, Beaux-Arts. Lors d'un service national dans la coopération en Centrafrique, il endosse le rôle d'animateur au Centre culturel de Bangui, et est également

chargé de l'aménagement du Musée d'arts et Traditions populaires. De retour en France, il participe à l'exposition « Passage à l'âge d'homme » réalisée en 1968 au Musée de l'Homme à Paris.

Il est nommé professeur à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs en 1972 ; il y enseigne jusqu'en 2007.

Parallèlement à l'enseignement, il fonde l'atelier « ci.rc » qui signifie Claude Imhof Recherches et Création. Cette activité d'étude et de conception de nouveaux produits orientés vers l'équipement de l'enfance (jeux, jouets, matériel éducatif, loisirs, sports...) le conduit à travailler avec plusieurs entreprises et institutions en France et en Europe. Il a, en particulier, de longues périodes de collaboration avec Kompan au Danemark, Nathan en France, Dusyma en Allemagne.

Sa curiosité l'incite à regarder en dehors de nos frontières comment sont accueillis les enfants dans d'autres registres éducatifs, en Allemagne, au Mexique, en Pologne, en Hongrie, au Portugal, aux États-Unis ou encore au Canada.

Aujourd'hui, Claude Imhof se consacre à la création artistique dans son atelier du Perche. Ses œuvres questionnent les déchets, notamment les matières plastiques, leur volume et leur devenir. Le musée accueille le temps de l'exposition *Occasion à saisir*, une installation composée d'une série de bidons en polyéthylène recyclés ainsi qu'un film retraçant le projet *Arrosoirs sans retenue*, abordant la question de l'eau.



AUTOUR DE L'EXPOSITION

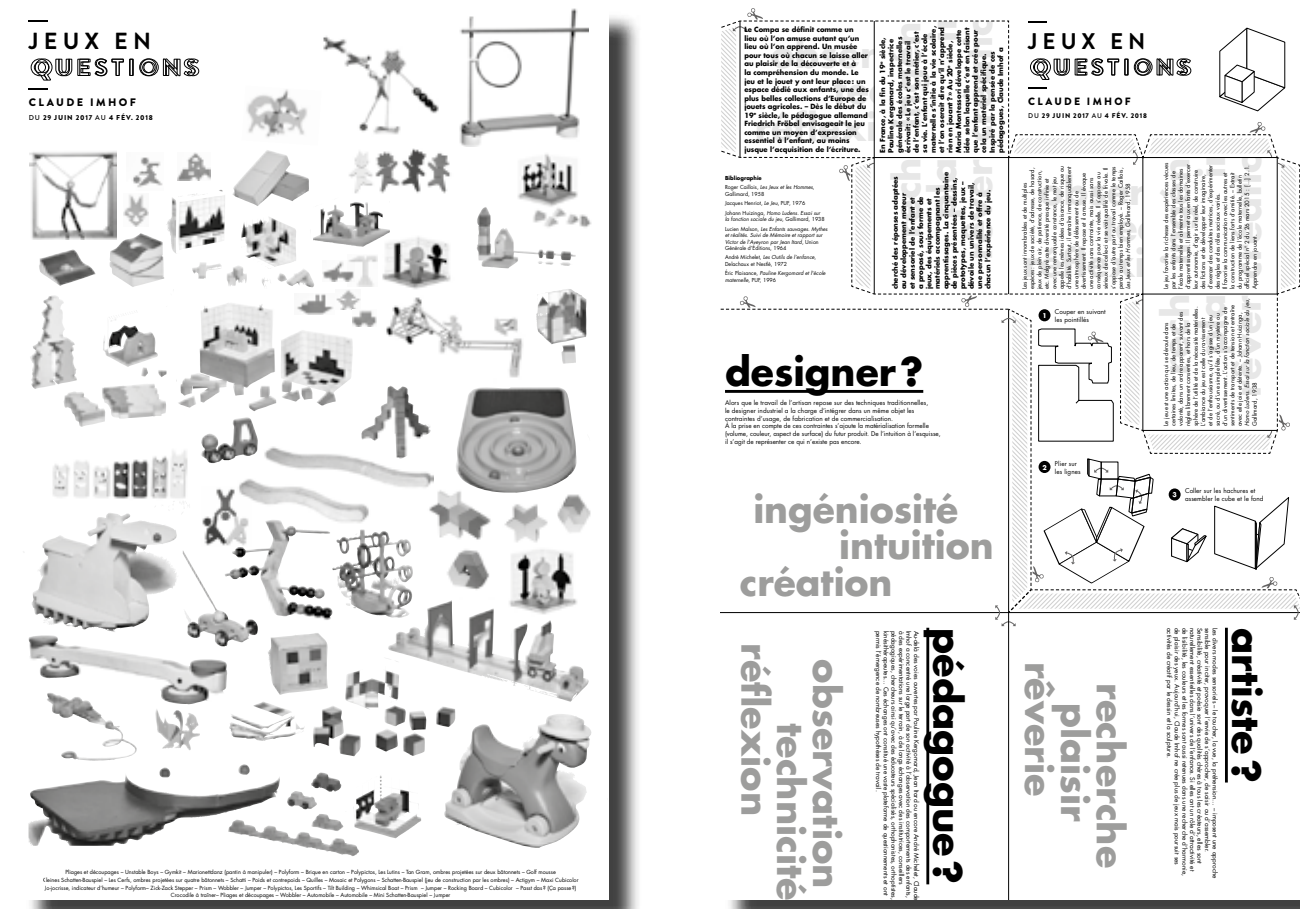
Programmation

Dimanche 2 juil. 2017 à 15h : visite accompagnée par Claude Imhof

Tout au long de l'exposition, des visites accompagnées, des ateliers ou encore des conférences seront proposés autour de l'exposition. La programmation complète sera dévoilée en septembre !

Et aussi

Une affiche créée pour l'occasion sera en vente à la boutique du musée (4 €).



PARTENAIRES

Les entreprises Dusyma, Edélios et SEPP ont fourni des jeux gratuitement ou à tarif préférentiel et ainsi permis la mise en place des espaces jeux et des ateliers.

VISUELS POUR LA PRESSE

Photos de l'exposition et des jeux du créateur disponibles sur demande



INFORMATIONS PRATIQUES

Jeux en questions, Claude Imhof

Exposition présentée du 29 juin 2017 au 4 février 2018

Ouverture

Mardi au vendredi : 9h-12h30 et 13h30-18h

Samedi, dimanche et jours fériés : 14h-19h (18h à partir du 2 novembre)

Fermeture les lundis, les 24, 25 et 31 décembre et le 1^{er} janvier

Tarifs

Adultes : 5 €

Étudiants, enseignants, seniors, personnes en situation de handicap, demandeurs d'emploi et groupes : 3 €

6 à 18 ans : 2 €

Enfants moins de 6 ans et scolaires : gratuit

Accès

Train : situé à 200 m de la gare de Chartres et à 1 heure de Paris-Montparnasse

Route : A11 en provenance de Paris, région parisienne et Le Mans / RN10 en provenance de Paris, région parisienne et Tours / RN23 en provenance du Mans / RN154 en provenance d'Orléans et Dreux

Le musée est accessible aux personnes à mobilité réduite.

Contacts presse

Direction de la communication

Xavier CHÂTELAIN - Directeur de la communication

02 37 20 12 00 - communication@eurelien.fr

Direction culture et patrimoine


Catherine EGASSE - Relations presse

02 37 84 15 07 - catherine.egasse@eurelien.fr



COMPA

LE CONSERVATOIRE DE L'AGRICULTURE

UN MUSÉE DU CONSEIL DÉPARTEMENTAL D'EURE-ET-LOIR
PONT DE MAINVILLIERS - 28000 CHARTRES
02 37 84 15 00 - LECOMPA.FR -  COMPA



Eure & Loir
CONSEIL DÉPARTEMENTAL

WWW.EURELIEN.FR