

PROGRAMME SCOLAIRES

Janvier - Juillet 2026

- Conférences
- Ateliers
- Visites

SAINT
QUENTIN
EN YVELINES

Terre d'innovations





LES NOUVEAUX THÈMES 2026

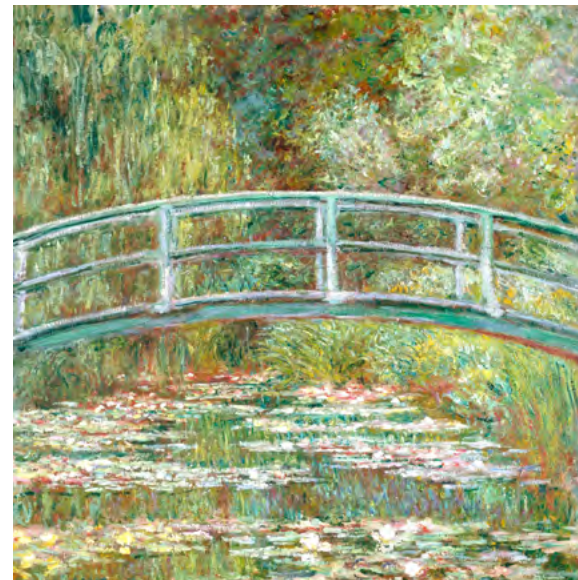


■ À partir de janvier 2026

Voyage au Japon

Voyagez au cœur du Japon d'autrefois, de l'ère féodale des samurais aux paysages paisibles de l'ère Edo et l'univers d'Hokusai, maître des estampes qui fait voyager le monde de la vague à la montagne.

Des estampes aux mangas en passant par la calligraphie, le Japon encre son histoire et son influence artistique dans le paysage actuel et international.



■ À partir de mars 2026

Au fil de l'eau

Plongez la tête la première au sein des reflets argentés de l'eau de Monet, à l'intérieur des puissantes vagues d'Hokusai, en passant par les somptueuses fontaines de Versailles.

Découvrez à quel point l'eau inspire les artistes depuis toujours : source de vie, de mouvement et de beauté, elle est peinture, sculpture et spectacle.



■ À partir de mai 2026

Loisirs d'antan, jeux d'enfants

À vos marques... Prêts ? Jouez ! Des jeux d'échecs aux parties de quilles, des dés des tavernes aux mélodies d'instruments anciens, découvrez comment les artistes ont représenté les loisirs d'autrefois.

Peintures, sculptures et fresques vous racontent l'art de s'amuser au fil du temps.



1. LE MOYEN-ÂGE

Cycle 2 - 3 - 4

Découverte interactive d'œuvres présentant la période du Moyen âge, en lien avec le site historique de la Commanderie des Templiers, à travers :

- L'architecture gothique
- L'art du vitrail
- Le travail d'enluminure



2. LA GÉOMÉTRIE DANS L'ART

Cycle 2 - 3 - 4 - Grande section

Découverte interactive d'œuvres, mettant en avant la géométrie dans les arts avec :

- Une sélection d'œuvres variées de collection nationales,
- Les formes et comment les repérer dans une œuvre
- La symbolique des formes dans les arts
- L'utilisation des mathématiques dans la création d'une œuvre

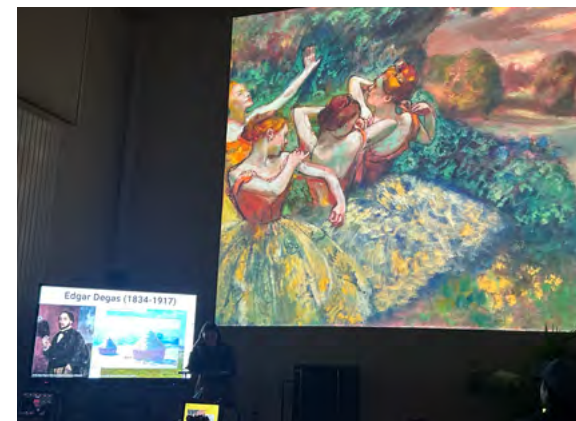


3. L'IMPRESSIONNISME ET LA NATURE

Cycle 2 - 3 - 4

Découverte interactive des chefs d'œuvres des impressionnistes du XIXe siècle, tels que Monet, Manet, Caillebotte et bien d'autres, sur les thématiques suivantes :

- L'omniprésence de la nature
- La représentation des classes sociales
- Le quotidien d'après-guerre



4. ELLES FONT L'ART

Cycle 2 - 3 - 4

En retraçant toute l'histoire de l'art, la place de la femme s'est longtemps figée au statut de muse, inspirant les plus grands artistes des précédents siècles. La femme artiste est d'abord refusé aux académies, figée aux natures mortes, non-considérée. Elles ont fait l'art en rendant important le génie féminin, dans le but d'inspirer les artistes féminines de demain :

- Les couleurs de Frida Khalo
- Le combat féminin de Nikki de Saint-Phalle
- La nature de Rosa Bonheur





5. MUSIQUE MAESTRO!

Cycle 2 - 3 - 4 - Grande section

Afin d'honorer l'exposition du Musée de la Ville, installée au sein de la Chapelle de la Commanderie des Templiers, la conférence « Musique Maestro ! » se lie aux objets d'écoute musicale présentés au sein de l'exposition « Du téléclub au smartphone ». Découvrons l'orchestre autrement ainsi que des instruments de musique inattendus !



6. SOURIEZ, VOUS ÊTES PHOTOGRAPHIÉS!

Cycle 2 - 3 - 4

Afin d'honorer l'exposition du Musée de la Ville, installée au sein de la Chapelle de la Commanderie des Templiers, la Micro-Folie vous dresse le portrait : la conférence « Souriez, vous êtes photographiés ! » se lie aux multiples appareils photographiques présentés au sein de l'exposition « Du jukebox au smartphone ». Découvrez la folle histoire unique de la photographie, pur produit français !



7. TOUS EN SCÈNE

Cycle 2 - 3 - 4 - Grande section

Jouez le jeu à votre tour et venez découvrir le théâtre sous toutes ses coutures! Des grands dramaturges antiques aux Shakespeare et Molière, redécouvrez les grands classiques comme vous ne les avez jamais vus :

- Une sélection d'œuvres des collections nationales Les débuts du théâtre
- La place du théâtre dans les arts
- Un théâtre en évolution



8. DESSINE-MOI UN DRAGON !

Cycle 2 - 3 - 4 - Grande section

Dragons, monstres, chimères... Venez découvrir cet autre monde au travers d'œuvres de toutes les époques afin de comprendre d'où nous viennent ces légendes de notre enfance :

- Une sélection d'œuvres des collections nationales L'apparition des mythes et légendes
- Un miroir de notre monde
- Des légendes qui perdurent



DÉCOUVREZ LES MACHINES DE CRÉATIONS NUMÉRIQUES DE NOTRE FAB LAB !

■ DESSINEZ AVEC UN ROBOT

Un robot artiste ? C'est possible !

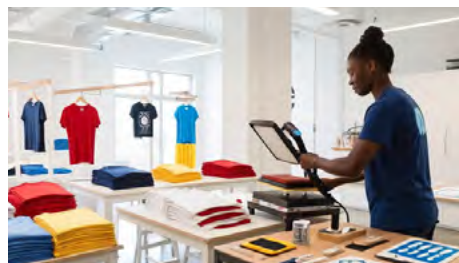
Vous serez étonnés de voir ce qu'un robot peut créer ! Cet atelier vous propose une expérience artistique où vous apprendrez à maîtriser un outil de dessin inhabituel afin de donner vie à vos idées. Une activité originale et surprenante qui ne manquera pas de vous séduire.



■ PERSONNALISEZ VOTRE SAC

Libérez votre artiste intérieur !

Venez créer le sac de vos rêves lors de notre atelier de personnalisation. Vous apprendrez à transformer vos idées en un dessin unique, puis à l'imprimer sur un T-shirt. Une occasion de vous exprimer et de porter une pièce entièrement personnalisée.



■ IMAGINEZ UN TABLEAU EN BOIS GRAVÉ

Redécouvrez le plaisir de créer !

Plongez dans l'univers du bois et créez un tableau unique. Une activité manuelle et minutieuse qui vous permettra de développer votre sens artistique.



■ FABRIQUEZ VOTRE JEUX DE SOCIÉTÉ

Redécouvrez le plaisir de créer !

Fabrique des Jeux de société en utilisant la technique d'impression 3D ou la découpeuse laser. Chaque pion peut être personnalisé et fini les dés perdus !



■ PERSONNALISEZ VOTRE TANGRAM

Embarquez pour un voyage géométrique !

Découvrez les secrets du tangram, ce puzzle chinois millénaire qui fascine petits et grands. Lors de cet atelier, vous apprendrez à maîtriser l'art de la composition et à créer des œuvres originales seulement avec sept formes simples. Un moment de détente et de découverte pour tous les passionnés de géométrie et d'art.



■ CRÉEZ VOTRE PORTE CLEF

Détente et créativité garanties !

Rejoignez-nous pour un atelier créatif où vous apprendrez les techniques de base de la fabrication de porte-clés. C'est l'occasion de laisser libre cours à votre imagination et de repartir avec une création unique. Tous les niveaux sont les bienvenus !



■ FABRIQUEZ VOTRE BADGE / MAGNET

De quoi honorer tes initiales, ton club de foot ou ton animal préféré !

Accessible à tous les niveaux, la création de badges ou de magnets nécessite créativité et minutie ! Faites briller de milles couleurs votre frigo ou votre veste !



MAIS AUSSI :

LA RÉALITÉ VIRTUELLE DE CLAUDE MONET

Plongez dans les Nymphéas de Claude Monet muni d'un casque de réalité virtuelle !

Le cycle des Nymphéas comme vous ne l'avez jamais vu auparavant ! Assis confortablement et muni d'un casque de réalité virtuelle, découvrez le travail, les inspirations et la technique de Monet pour la création de son plus grand chef-d'œuvre.

Tarifs

Public scolaire	Tarifs SQY	Tarifs hors-SQY
½ journée* (par élève)	3 € (transport inclus**)	5 €
Journée* (par élève)	5 € (transport inclus**)	8 €

*Le transport est pris en charge lorsque l'établissement est situé à plus de 2km de La Comm@nderie - cité du numérique.

**Signature d'une charte et envoi d'un acompte pour la prise en charge des transports à la réservation.

Informations

-  commanderie@sqy.fr
-  [commanderie Micro Folie Sqy](#)
-  [@lacommanderie_sqy](#)
-  www.lacommanderie_sqy.fr

Réservations



 **Centre
Pompidou**

 **CHÂTEAU DE VERSAILLES**

 **CITÉ DE LA MUSIQUE
FRIELHARMONIE DE PARIS**



 **L'Oréal**



**M
O**

 **MUSÉE DU QUAI BRANLY
JACQUES CHIRAC**

 **OPÉRA
NATIONAL
DE PARIS**



universcience

 **la Villette**

arte

soutient les Micro-Folies et y propose une sélection de ses programmes pour VR et tablettes

 **MINISTÈRE
DE LA CULTURE**
Liberté
Égalité
Fraternité

 **Région
Île de France**



**Cofinancé par
l'Union européenne**



LA COMM@NDERIE
CITÉ DU NUMÉRIQUE



**SAINT
QUENTIN
EN YVELINES**
Terre d'innovations