



« La grande lessive » à la Maison Natale François Mitterrand

publié le 25/01/2026

Descriptif :

La Maison Natale François Mitterrand organise pour les établissements scolaires la « Grande Lessive » le jeudi 19 mars en partenariat avec la DAAC pour l'éducation artistique et culturelle.

Partout dans le monde, ce même jour, sur un même thème des centaines d'œuvres seront « suspendues » sur un fil avec des pinces à linge. Ce printemps, le thème est le « jeu du je-nous ».



○ Le dispositif

La Maison Natale François Mitterrand organise pour les établissements scolaires la « Grande Lessive » le jeudi 19 mars en partenariat avec la DAAC pour l'éducation artistique et culturelle. Partout dans le monde, ce même jour, sur un même thème des centaines d'œuvres seront « suspendues » sur un fil avec des pinces à linge. Ce printemps, le thème est le « jeu du je-nous ». Il s'agit de créer une œuvre à plusieurs qui comportera un vêtement, un texte et une image (format A4).

La Grande Lessive® célèbre ses 20 ans par ce jeu qui se joue par équipes composées de trois participants. Les œuvres suspendues en extérieur seront composées par une suite composée de trois sortes d'éléments :

- Un vêtement (choisi ou créé pour l'occasion) en trois dimensions,
- Une image de format A4 en lien avec ce

vêtement (dessin, peinture, photographie, collage),

- Un texte toujours en lien avec ce même vêtement, mis en forme sur un format A4.

○ Les règles du dispositif

1. Le jeu débute par la constitution d'équipes de trois personnes. La composition des équipes est laissée au libre choix du ou des enseignants. L'organisation La Grande Lessive® suggère : étant intergénérationnelle, il s'agit de trouver des plus jeunes ou des plus âgés que soi. Ces personnes peuvent être issues d'une même famille (enfant, parent, grand-parent, oncle ou tante, etc.), ou des amis, voisins, aidants, professionnels de la petite enfance, de l'éducation, de la santé, de la culture, du social, de la justice, employés de collectivités territoriales, etc. Dans le cadre scolaire, en incluant un adulte, l'équipe peut se composer d'enfants d'âges différents (élèves d'autres classes, frères et sœurs, etc.) : élèves d'une même classe ou d'âge différent, ou possibilité pour l'élève de construire son équipe avec deux de ses proches (famille, entourage)

2. Une fois l'équipe constituée, ses membres choisissent le vêtement à suspendre. C'est une étape décisive du jeu, car il faut se mettre d'accord sur ce qui permettra trois réalisations, donc commencer à inventer. Ce vêtement doit

être assez léger pour ne pas casser les fils (éviter les manteaux, les armures etc.). Il peut être de l'époque actuelle ou d'une autre, passée ou à venir. Il peut exister dans différents états (neuf, propre, sale, rapiécé, décoloré, déchiré, etc.), être un vêtement acheté en série ou inventé avec des matériaux habituels ou inattendus (prototype, pièce customisée). Il peut être destiné à un être réel ou à une créature imaginaire. Sa taille peut varier, les proportions de ses composantes aussi. Il peut être portable ou immettable, résistant ou fragile.

3. Une fois le vêtement choisi, les membres de l'équipe se répartissent les missions afin de constituer une suite de trois réalisations. L'un sera responsable du vêtement, l'autre de l'image, le troisième du texte. Mission vêtement : le trouver, le transformer, le créer, etc.

Mission image : le représenter en dessin, photographie, peinture ou collage, en couleur ou non, porté ou pas, dans une situation et un décor ou sur un autre fond.

Mission texte : faire parler le vêtement ? Raconter son histoire ? Retracer sa fabrication ? Imaginer la personne qui le porte ? En faire un poème ? Donner des indications de lavage ? Raconter une lessive qui a mal tourné ? Enfin présenter ce texte de manière très visuelle.

4. Quelques jours avant l'étendage, l'équipe se réunit pour voir ce que cela donne, apporter d'éventuelles modifications et définir l'ordre dans lequel les réalisations seront suspendues :

5. Le jour « J », la suite réalisée par chaque équipe sera suspendue au fil par ses soins. Elle ne sera pas seule, mais accompagnera les réalisations imaginées par d'autres équipes. Chacune et chacun les découvrira. Dans ce jeu, il n'y a bien sûr aucun perdant : le cadeau est de partager une Grande Lessive !

Venez préparer votre exposition avec vos élèves en assistant à un atelier avec Margot Lathière, plasticienne et médiatrice culturelle. Margot accompagnera les groupes lors de l'atelier pour agencer en équipe (déjà constituée) leur projet et préparer l'installation future pendant 1H30. Un travail en classe sera réalisé au préalable pour définir les équipes et le choix du vêtement.

○ Le calendrier

Date : 19 mars. Ateliers gratuits : 9 mars (1h30) Places disponibles et limitées à 2 classes (1 atelier le matin, 1 atelier l'après-midi).

Lieu : Maison natale François Mitterrand à Jarnac

Thème : le Jeu du je-nous

Principe : Exposition suspendue des œuvres réalisées par les élèves

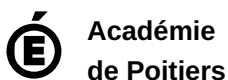
Objectif : Créer ensemble avec des élèves de Jarnac et alentours (tous niveaux : de la maternelle au lycée)

Inscription aux ateliers et à l'événement : jusqu'au 27 Février. Dans la mesure où nous ne pouvons accueillir que deux classes pour les ateliers créatifs, tous ceux qui seront intéressés peuvent quand même s'inscrire auprès de nous pour participer au grand étendage du 19 mars ! Dans ce cas, les enseignants intéressés réaliseront les œuvres avec leurs élèves dans leur classe et devront s'inscrire avant le 27 février.

○ Contact

Si vous souhaitez participer à la Grande lessive, contactez-nous.

Pour vous inscrire maison.natale@mitterrand.com



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.