

SKATE OF MIND



Parcours Dark LuMEN

8 - 12 ans

Salut, moi c'est Holly,
la skateuse du musée !
Bienvenue dans
l'exposition
Skate of Mind.

On cherche de nouveaux
skateurs et skateuses pour
rejoindre notre équipe.
Et tu m'as l'air d'une
recrue idéale !



Je t'ai préparé un parcours
pour découvrir les bases
de la culture skate.
À chaque poste, tu pourras
progresser dans ton
apprentissage.

À la fin du parcours, tu
auras appris tout ce qu'il
faut pour rejoindre notre
équipe ! Tu es prêt ou
prête ? Alors allons-y !

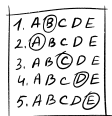
Pour trouver les 13 étapes du parcours, cherche les autocollants "Dark LuMEN" au sol.
Chaque numéro d'étape est inscrit dessus.



Observe bien les pages de ce cahier. Des lettres s'y cachent et te permettront de découvrir le mot mystère de la page 15. Quand tu l'auras trouvé, montre-le à la réception pour recevoir une surprise !



Retrouve ce symbole en bas de page pour avoir la définition ou la traduction des mots en **bleu**.



Tu trouveras les réponses des exercices à la page 15.

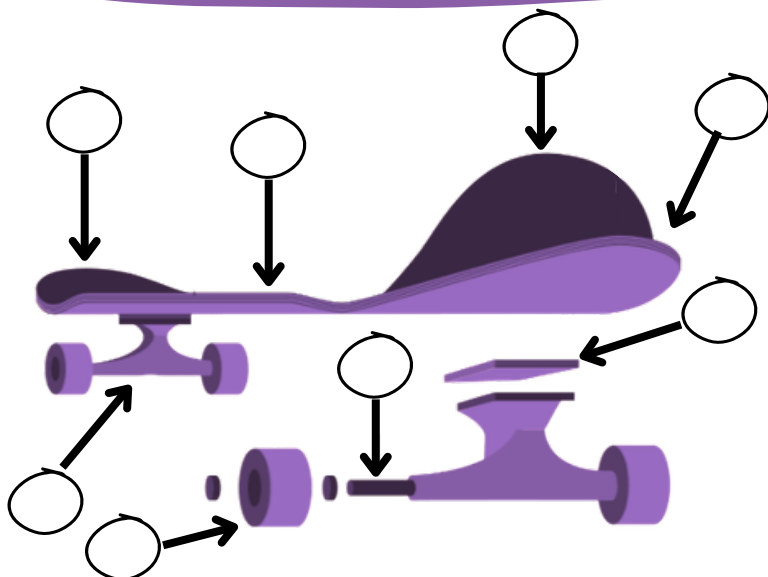


Dark : Sombre en anglais
LuMEN : Lumière en latin

1

COMPRENDRE SA PLANCHE

Un skate, c'est bien plus qu'une planche sur roulettes. Observe le schéma ici et replace les éléments du skate au bon endroit.



(A) board : planche, aussi appelée "deck"

(B) nose (nez) : avant de la planche

(C) tail (queue) : arrière de la planche

(D) grip : feuille rugueuse sur le deck

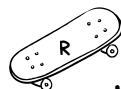
(E) truck : pièce métallique qui maintient les roues et permet de diriger le skate

(F) pad : pièce en caoutchouc entre le truck et la planche

(G) axes : vis tenant la roue

(H) roues : elles sont en polyuréthane, un plastique résistant et flexible

Les premières roues de skate étaient en argile ou en métal, donc trop fragiles ou trop rigides pour faire des figures. La roue en polyuréthane a révolutionné la pratique du skate !



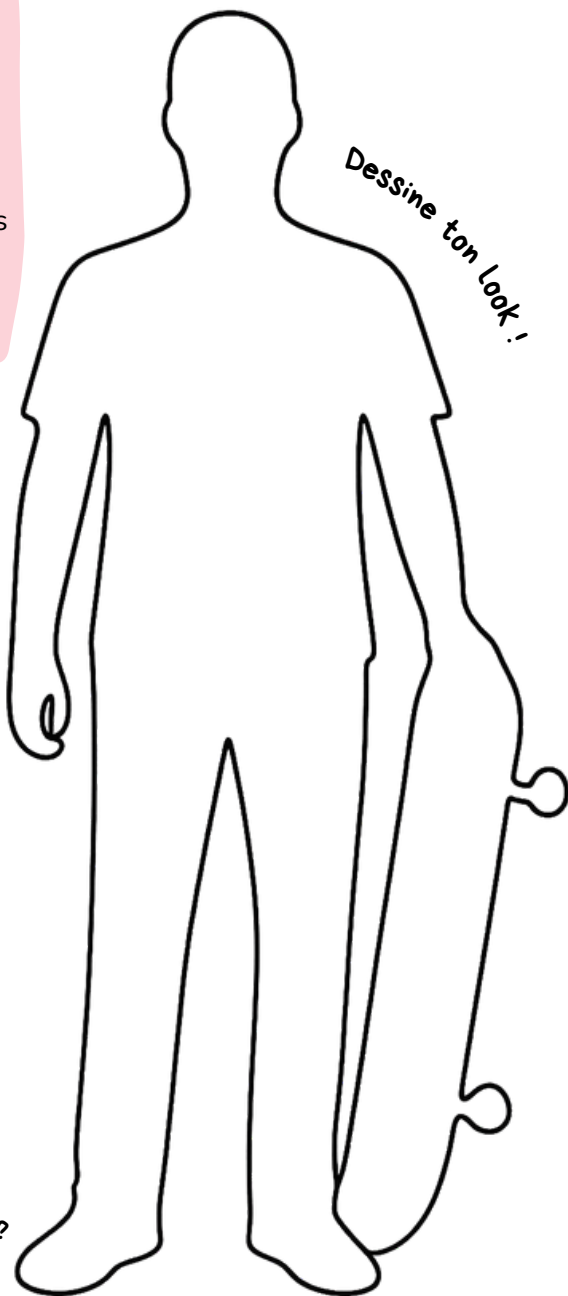
TROUVER SON STYLE

2

Chaque professionnel.le collabore avec des sponsors qui vendent des objets portant son nom. Observe attentivement le style des skateurs et skateuses sur les affiches et les magazines, ainsi que les produits vendus dans la vitrine. Et toi, à quelle célébrité voudrais-tu ressembler ?



Dessine ton look !



3

ÊTRE COOL

Le skate a parfois été considéré comme une activité dangereuse et **déviant**e. Au milieu des années 1980, le skate devient particulièrement cool grâce au film *Retour vers le futur* et son skate volant du futur, qui fait rêver le public.

Comment s'appelle ce skate volant ?



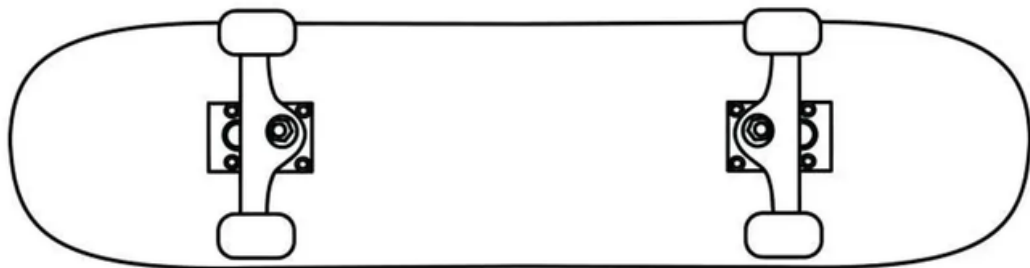
Déviant : Se dit d'une activité qui s'éloigne des normes acceptées par la société.

4

TRANSMETTRE UN MESSAGE

Un skateboard, c'est un moyen d'expression. Il y a souvent un dessin sous la planche qui permet de faire passer un message. La plupart du temps, ce message est provocateur.

Dessine sous ta planche le message que tu souhaites faire passer :

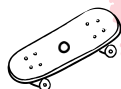


SE METTRE EN SCÈNE

5

Le skate, c'est une culture d'images. On se fait prendre en photo en réalisant des figures pour ensuite les poster sur internet ou les publier dans des magazines.

L'effet *fisheye* est très apprécié par les skateurs et skateuses parce qu'il exagère le mouvement et rend les figures plus impressionnantes. Les photos *fisheye* ont des angles arrondis, comme si on regardait le monde à travers un œil de poisson.



Fisheye : Objectif photographique qui donne un effet arrondi et déformé. Traduit en français par "œil de poisson".

Rends-toi à l'intérieur de la tour pour regarder les photos.

Maintenant, regarde attentivement cette photo :

À quoi ressemblerait-elle avec un effet fisheye (la photo 1, 2 ou 3) ?



Photo originale



1



2



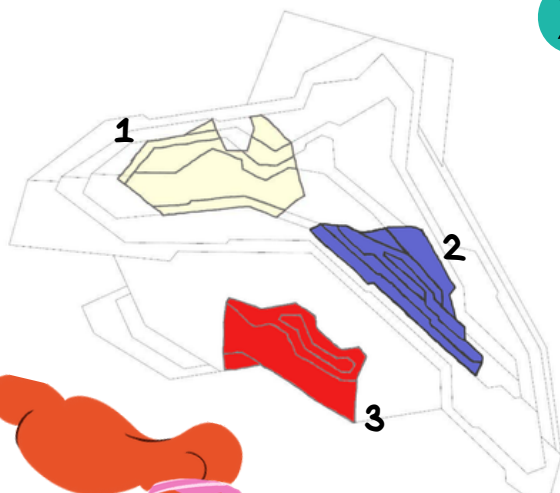
3

6 RECONNAITRE LES SCÈNES LOCALES...

On trouve des skateurs et skateuses partout ! Regarde attentivement ces photos et retrouve-les dans les différentes scènes locales. Puis note dans ton cahier l'endroit où la photo a été prise.



Où aimerais-tu skater dans ta ville ? Ecris ta réponse ici :



7 ...ET INTERNATIONALES

Au milieu de l'exposition, tu peux voir un module dont la forme rappelle une place importante du skate à São Paulo au Brésil. Elle s'appelle *Vale do Anhangabaú*. Regarde bien le plan de la place. Peux-tu retrouver la partie reproduite dans l'exposition ? Entoure-la.



Tu peux voyager en regardant les films dans l'espace "Skater le monde".

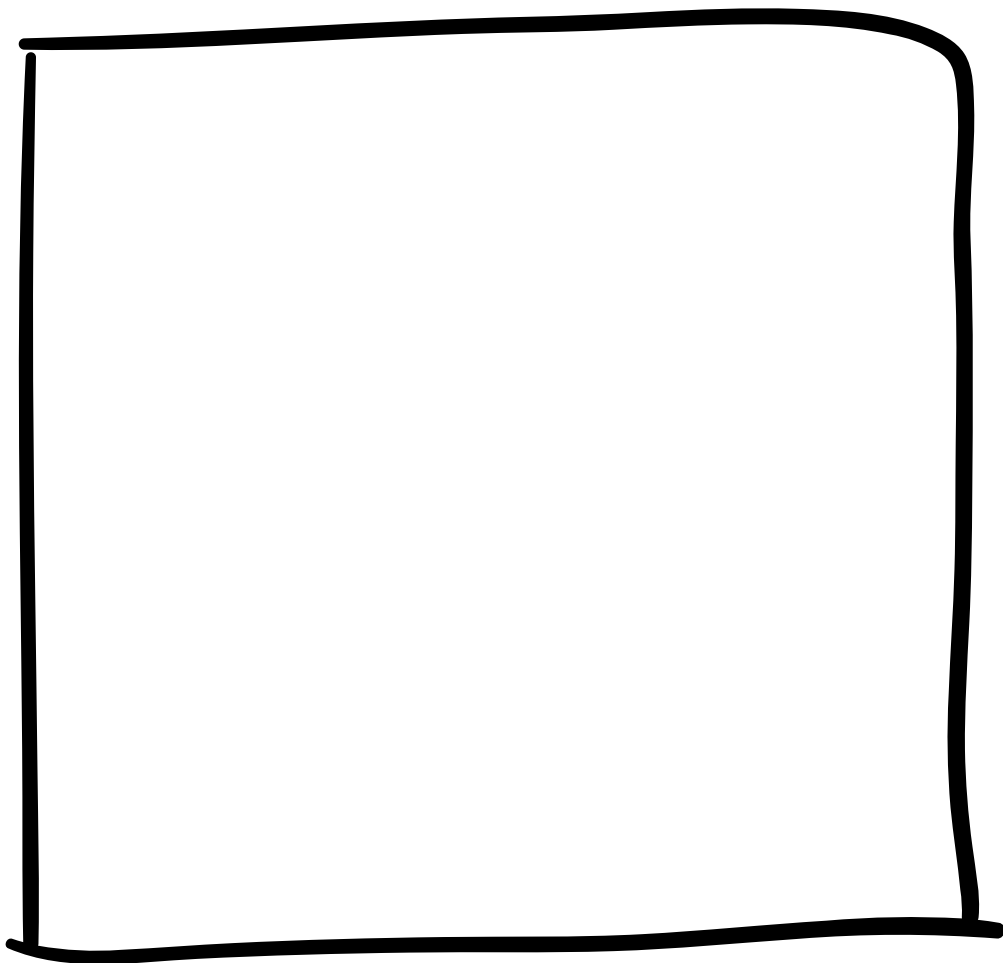
CRÉER SON PROPRE TERRAIN DE JEU

8

L'histoire du skateboard est marquée par le **Do It Yourself (D.I.Y.)**. Certains groupes construisent eux-mêmes leur skatepark, comme par exemple au Locle et au Landeron. Jette un œil dans la **bétonnière** pour voir les vidéos de leurs constructions.



Imagine des éléments que tu aimerais **riders**, puis dessine-les.



Do It Yourself : Principe d'auto-construction. Traduit en français par "Fais-le toi-même".

Bétonnière : Machine de chantier utilisée pour fabriquer du béton.

Rider : Verbe utilisé par les skateurs pour parler de la pratique de leur sport.
Synonyme de "skater". Prononcé "raïdé".

LANCER DES TRICKS

Regarde les exemples de figures et prends la pose sur la planche dans l'exposition. Demande à l'adulte qui t'accompagne de te prendre en photo pour garder un souvenir de ton meilleur **trick** !



Tu as une idée
d'une autre figure ?
Essaie-la et
donne-lui un nom !



10

RÉALISER L'IMPOSSIBLE

Le 12 juin 1988, Christian Rosset, un skateur de La Chaux-de-Fonds, a eu une idée folle : battre le record du monde de vitesse, en allant à 70 km/h en skate et sur les mains. Pour ne pas se blesser en s'arrêtant, qu'a-t-il imaginé ?

Entoure la bonne réponse en t'aidant des dates sur le mur

- Ⓐ Il a porté une combinaison pour amortir sa chute
- Ⓑ Il a mis des matelas à l'arrivée
- Ⓒ Il a créé un skate à frein manuel
- Ⓓ Il s'est jeté dans un lac

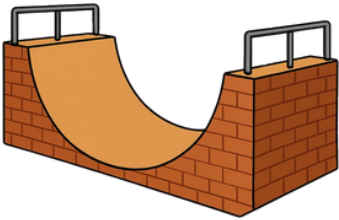


Trick : Figure acrobatique en skate.

MAÎTRISER LE VOCABULAIRE

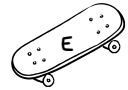
Faire du skate, ce n'est pas seulement apprendre à faire des figures. C'est aussi développer un langage pour parler de son environnement. C'est comme apprendre une nouvelle langue et devenir membre d'un groupe.

Complète les mots ci-dessous en les retrouvant sur l'escalier et découvre leur définition.



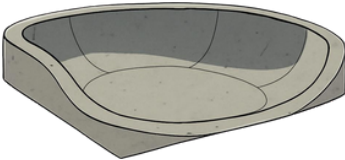
H _ L _ _ I P _

Piste de skateboard en forme de
demi-cylindre



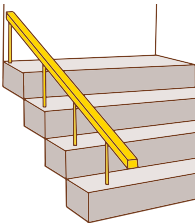
B _ _ L

Cuvette arrondie, comme une
piscine vide



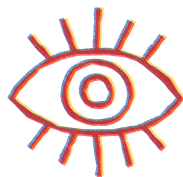
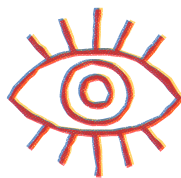
_ A N _ R _ _ L

Rampe d'escalier, aussi appelée
main courante



12 AVOIR L'OEIL DU SKATEUR...

Pratiquer le skate, c'est savoir ouvrir l'œil et toujours être à la recherche de **spots skatables** autour de soi.



Monte à l'étage pour voir les photos de Fred Mortagne et Alan Maag.

Fred Mortagne est un photographe lyonnais, skateur depuis ses 8 ans. Il capture les skateurs au milieu de grands bâtiments et souvent en noir et blanc.

Alan Maag est originaire de Zurich et skate depuis plus de 30 ans. D'abord photographe pour des magazines de skate, il voit le skate comme un art.

Inspire-toi de leurs photos et dessine sur cette image les endroits où tu pourrais skater :



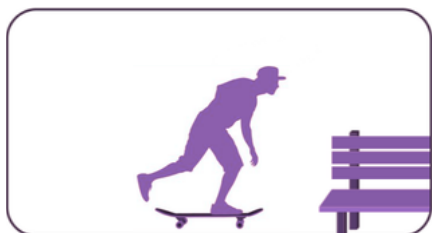
Spot : Un lieu idéal pour pratiquer une activité.
Skatable : Endroit où l'on pourrait faire du skate.

... ET AVOIR L'OEIL DU PHOTOGRAPHE

Pour être un bon ou une bonne photographe de skate, il faut soi-même savoir skater. Souvent, en changeant de rôle chacun son tour, un duo va chercher les meilleurs cadrages pour faire des photos.

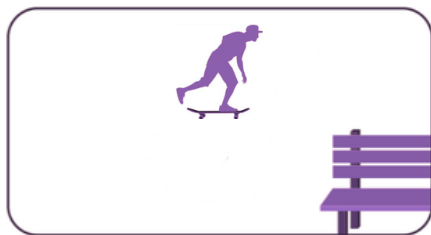


Les photographes composent leurs clichés selon différents plans.



PREMIER PLAN

Quand les objets sont proches de l'appareil, grands, et à l'avant de l'image, on dit qu'ils sont au **premier plan**.



ARRIÈRE-PLAN

Quand les objets semblent plus éloignés, plus petits, et à l'arrière de l'image, on dit qu'ils sont à l'**arrière-plan**.

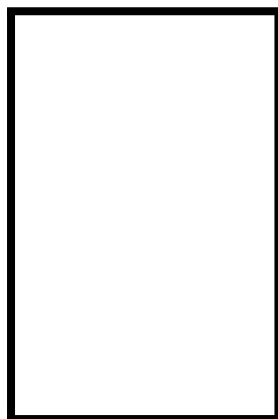
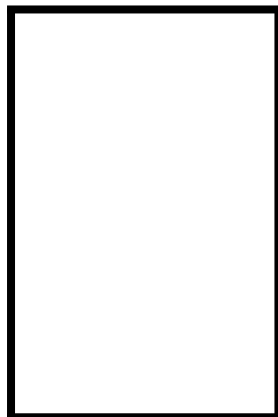
Trouve une photo où le skateur est au premier plan
et une autre où il est en arrière-plan.

13

IMAGINER L'AVENIR

Tu as peut-être remarqué que certaines photos fonctionnent par deux ? Elles sont prises au même endroit à quelques secondes d'intervalle.

Imagine et dessine une troisième image qui se déroulerait quelques secondes après les deux autres :



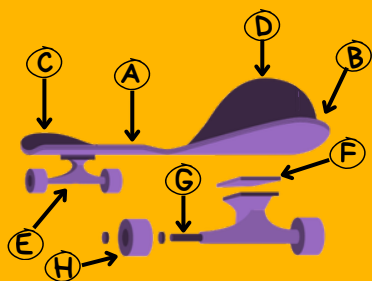
Bravo ! Tu as terminé le parcours : tu fais officiellement partie de notre équipe. N'hésite pas à revenir au musée pour skater !



As-tu découvert le mot mystère ?

RÉPONSES

COMPRENDRE SA PLANCHE



LE RETOUR DU COOL

Hoverboard

SE METTRE EN SCÈNE

Image 1

CONNAITRE LES SCÈNES LOCALES ...

Photo 1 : Neuchâtel

Photo 2 : Bâle

Photo 3 : Le Locle

...ET INTERNATIONALES

Forme 1

RÉALISER L'IMPOSSIBLE

© Il a créé un skate à frein manuel

MAÎTRISER LE VOCABULAIRE

HALFPIPE

BOWL

HANDRAIL

INFORMATIONS PRATIQUES



CONTACT

Pour la médiation culturelle :
Atelier des Musées
Faubourg de l'Hôpital 2 - 2000 Neuchâtel
Tél. 032 717 79 18
www.atelier-des-musees.ch

Musée d'ethnographie de Neuchâtel
Rue St-Nicolas 4 - 2000 Neuchâtel
Tél. 032 717 85 60
www.men.ch
reception.men@ne.ch

HORAIRES

Du mardi au dimanche : 10h - 17h
Fermé le lundi
Gratuit le mercredi



ACTIVITÉS POUR ENFANTS ET JEUNES DANS SKATE OF MIND

Atelier 4-6 ans : 12/08/2026

Atelier 7-11 ans : 12/08/2026

Brunch : 06/09/2026

Introduction au skate : 08/07/2026

Rendez-vous sur : <https://www.men.ch/fr/agenda>
pour avoir accès à toute la programmation du MEN
et de l'Atelier des Musées

Carnet pédagogique pour la visite de *Skate of Mind* (20 juin 2026 - 7 mars 2027)

Conception : Atelier des Musées en collaboration avec l'équipe du MEN