



Les fiches activité de

LA MAISON DE LA VACHE QUI RIT

ATELIER COMMUNICATION

Publics :

cycle 3, collège, lycée / centres de loisirs / centres spécialisés



Durée de l'atelier :

1h30
(45 min. de visite – 45 min. d'atelier)

Infos et réservation :

03 84 43 54 10
contact@lamaisondelavachequirit.com

dès
9
ans

LA VACHE QUI RIT FAIT SA PUB



À quoi sert une publicité ? Comment se compose une affiche ? En s'appuyant sur le mur d'affiches et le parcours historique de La Maison de La Vache qui rit, découvrons la publicité d'une icône qui a su séduire son public. De la stratégie commerciale aux coups de com', au travers de l'histoire de la marque nous serons transportés dans l'univers de la communication et du marketing.

1

VISITE



Le parcours historique nous dévoile l'évolution de la publicité des années 1920 à aujourd'hui au travers du développement d'une marque. Nous identifierons les caractéristiques des différents médias utilisés par le Groupe Bel pour faire la promotion de La Vache qui rit au fil du temps. Une visite approfondie à l'aide de fiches pédagogiques axées sur l'affiche en particulier, nous permettra d'étudier son rôle, sa composition et ses codes.

À VOUS DE CRÉER

2



En atelier les participants répartis en petits groupes sont invités à créer leurs propres affiches en appliquant les acquis de la visite et en suivant un cahier des charges précis. À la manière d'une équipe marketing ils devront définir leurs choix graphiques pour servir leurs propos et séduire le public cible de leur produit. De quoi solliciter leur sens critique et leur esprit créatif !

Thèmes abordés : histoire, publicité, marketing, communication.



Les fiches préparatoires de **LA MAISON DE LA VACHE QUI RIT**

ATELIER COMMUNICATION

Publics :

cycles 3, 4 / centres de loisirs /
personnes en situation de handicap 

Durée de l'atelier :

1h30 /
(45 min. de visite – 45 min. d'atelier)

Infos et réservation :

03 84 43 54 10
contact@lamaisondelavachequirit.com



LA VACHE QUI RIT FAIT SA PUB



Cet atelier peut s'intégrer dans une séquence de travail interdisciplinaire liant **l'éducation aux médias** et **l'histoire de l'art**. Pour le secondaire et les voies professionnelles il peut également constituer **une étude de cas des stratégies commerciales** d'un grand groupe industriel français. Au cours de l'atelier, de nombreuses compétences du programme scolaire sont mises à contribution, telles que :

- Géographie : *Observation du paysage, la publicité étant l'un des éléments du paysage familier visuel et sonore.*
- Histoire des arts : *Décrire une œuvre en employant un lexique simple et adapté.*
- Arts plastiques : *Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur. / Coopérer et mutualiser.*



PRÉPARER LA VISITE

Afin d'introduire cette animation auprès de vos élèves, nous vous conseillons de remplir avec eux la fiche de préparation à la visite fournie par **La Maison de La Vache qui rit à partir du Cycle 4**. La visite de **L'écomusée L'atelier d'un journal** à Louhans pourrait quant à elle leur faire découvrir l'univers d'une imprimerie. Deux ateliers pédagogiques sont proposés, l'un aborde l'évolution historique des techniques d'imprimerie avec une réplique de la presse de Gutenberg, tandis que l'autre initie au vocabulaire lié au monde de la presse. *Du Cycle 2 au Lycée.*



POUR ALLER PLUS LOIN

Pour mobiliser les connaissances acquises lors de l'atelier « La Vache qui rit fait sa pub », nous vous encourageons à mener votre propre projet publicitaire au sein de votre établissement. Pour cela, vous pouvez vous appuyer sur les fiches pédagogiques du **Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias**, ainsi que sur notre document « Ressources » fourni sur demande. Il peut également être intéressant de prolonger cet atelier par l'animation « Enquête sur les étiquettes », proposée par **La Maison de La Vache qui rit**, afin d'offrir à vos élèves deux séances complémentaires sur le décryptage de l'information commerciale pour qu'ils soient mieux armés au quotidien dans leurs choix de consommation.



Thèmes abordés : Histoire, publicité, marketing, communication.

Idées de circuits thématiques : Tout savoir sur l'affiche publicitaire (Écomusée L'atelier d'un journal + atelier « La Vache qui rit fait sa pub » + mener un projet en classe pour promouvoir un événement dans l'établissement), décrypter l'information (atelier « La Vache qui rit fait sa pub » + atelier « Enquête sur les étiquettes »).