

2025
2026

MUSÉES de GRASSE

Programme de médiation culturelle





SOM//MAIRE

01	<i>Présentation de nos sites</i>	P. 4
02	<i>Choisir sa visite</i>	P. 6
03	<i>Petite enfance</i>	P. 8
04	<i>Jeune public</i>	P. 12
05	<i>Ados</i>	P. 20
06	<i>Adultes</i>	P. 28
07	<i>Parcours spécifiques</i>	P. 34
08	<i>Informations & Réservations</i>	P. 38
09	<i>Adresses & Plan d'accès</i>	P. 39
10	<i>Dispositifs complémentaires et Partenaires</i>	P. 42

01. PRÉSENTATION DES SITES

MUSÉE D'ART ET D'HISTOIRE DE PROVENCE.MAHP

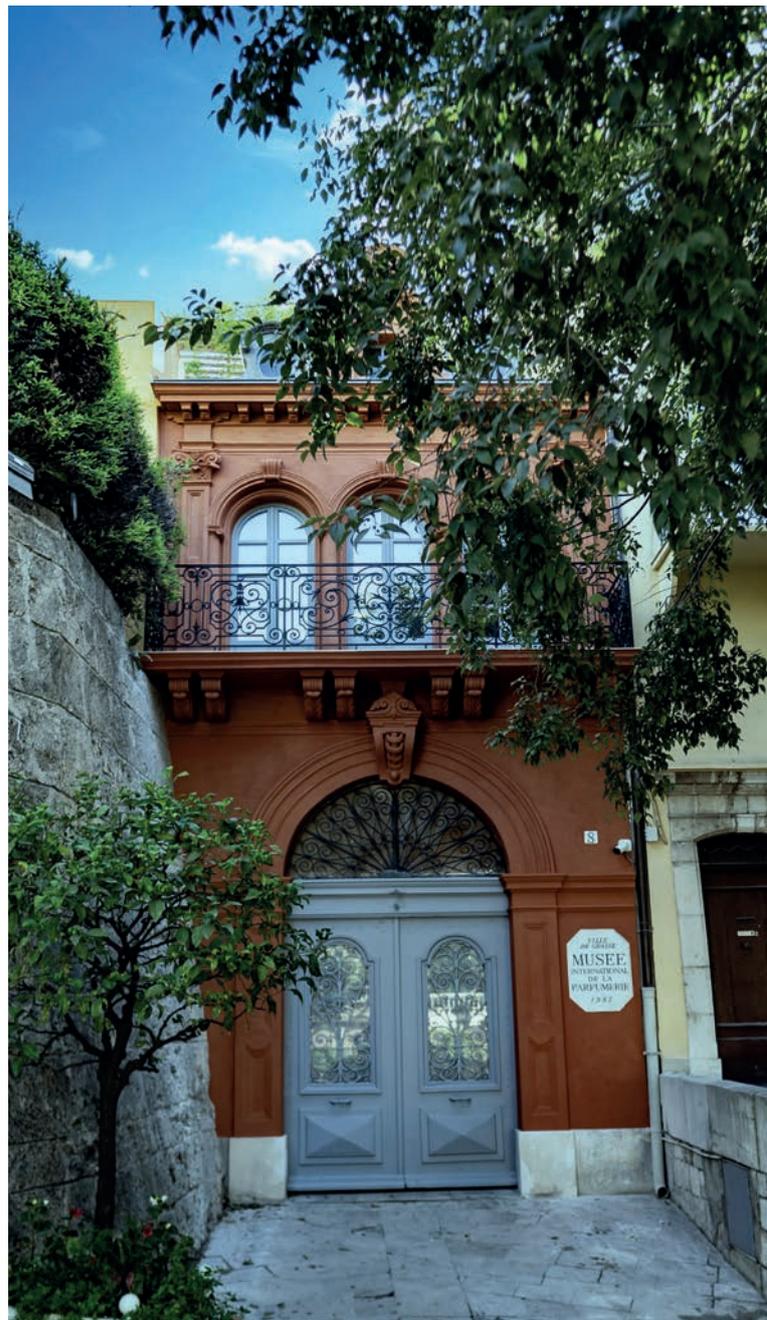
Ce musée présente une riche collection de mobilier, peintures, faïences, mais aussi d'objets archéologiques et ethnologiques évoquant la vie quotidienne en Provence Orientale depuis l'installation des premiers hommes jusqu'au XX^e siècle. Cette collection est abritée dans un hôtel particulier du XVIII^e siècle ayant appartenu au marquis et à la marquise de Clapiers-Cabris, sœur de Mirabeau. 35.000 objets y sont actuellement conservés.



MUSÉE INTERNATIONAL DE LA PARFUMERIE.MIP



Le Musée International de la Parfumerie est un conservatoire des techniques et savoir-faire du Pays de Grasse en matière de parfumerie. C'est également un lieu unique proposant une approche multisensorielle pour comprendre la fabrication des parfums et des arômes, mais aussi l'utilisation des odeurs à des fins religieuses, thérapeutiques ou de séduction, de l'Antiquité à nos jours. Une extraordinaire collection provenant de tous les continents qui permet de connaître l'histoire humaine à travers l'usage des parfums. 57.000 objets y sont conservés.



VILLA-MUSÉE JEAN-HONORÉ FRAGONARD.VILLA

À l'intérieur d'une bastide du XVII^e siècle, décorée en partie par l'illustre Jean-Honoré Fragonard en 1790-1791, sont exposées des œuvres de l'ensemble de la famille Fragonard, véritable dynastie d'artistes. La collection rassemble 1700 objets.

JARDINS DU MUSÉE INTERNATIONAL DE LA PARFUMERIE.JMIP



Jardins des sens de 2.7 hectares rassemblant environ 400 espèces dont les plus connues des plantes à parfum qui ont fait la réputation du Pays grassois. Ces jardins à toucher, sentir, voir et goûter offrent aux plus petits comme aux plus grands la possibilité d'appréhender la biodiversité d'un écosystème particulier.

ENEZ ÉQUIPÉS AUX JARDINS :

En hiver : manteaux, bonnets et gants.
Durant les beaux jours : casquettes, crème solaire et gourdes.
En toutes saisons : chaussures fermées conseillées.



02. CHOISIR SA VISITE

Toutes les médiations présentées dans cette brochure peuvent être adaptées.

VISITES LIBRES

Visiter en autonomie nos sites sur les heures d'ouverture au public. Vous pouvez consulter les informations pratiques (horaire, tarif) sur notre site internet : museesdegrasse.com/infos-pratiques. Nous proposons également sur demande **des dossiers pédagogiques** pour les visites libres au MIP et aux Jardins du MIP.



VISITES GUIDÉES

Découverte des collections d'un de nos sites, à partir d'une thématique, avec un médiateur ou une médiatrice.

Durée : 1h30-2h00.

Sur réservation.



VISITES-ATELIERS

Visite thématique d'un de nos sites, avec un médiateur ou une médiatrice, suivie d'un atelier pratique. Durée : 2h00.

Sur réservation.



CONFÉRENCES

Conférence sur diverses thématiques, organisée directement dans nos musées ou hors les murs, selon vos besoins.
Durée : 1h30-2h00.
Sur réservation.

COHÉSION D'ÉQUIPE

Activités de team building alliant culture et cohésion d'équipe. Entre visites sensorielles, ateliers interactifs et découvertes du patrimoine, les participants partagent une expérience immersive et conviviale.
Durée : 1h30-2h00.
Sur réservation.



PETITTE ENFANCE 03

8

12 MOIS - 5 ANS

LES VISITES AU MAHP

À PARTIR DE 12 MOIS

NOUVEAU ! Les matières du musée : Découvrir les différentes matières comme la pierre, l'argile, le bois afin de pouvoir apprendre à les connaître et les différencier.

Le petit théâtre : Découvrir les histoires et les sens cachés des œuvres peintes, grâce au petit théâtre mobile.

LES VISITES-ATELIERS AU MAHP

À PARTIR DE 18 MOIS

Portrait : Se connaître et connaître son corps en se confrontant aux œuvres du musée. **Atelier portrait.**

À PARTIR DE 3 ANS

Bienvenue chez le Marquis : Voyager dans le temps, à travers la demeure des Clapiers-Cabris, grâce à une visite sensible alliant expérience tactile, olfactive et sonore.

Spéléologie au musée : Explorer à l'aide d'une lampe frontale les salles du musée, comme des spéléologues. Repérer des détails insoupçonnés grâce à des jeux de lumière. Débat et partage sur le visible et l'invisible. **Atelier sur l'ombre et la lumière. Visite possible de novembre à mars.**

Agriculture et menu provençal : Découvrir l'histoire de l'agriculture en Provence, de l'époque romaine jusqu'au début du XX^e siècle. Identifier les outils et traditions concernant le blé, la vigne et l'olive. **Atelier culinaire.**

Range ta chambre ! : Parcourir les collections d'arts décoratifs du musée en se concentrant sur les espaces et les objets de rangement. De l'armoire à la boîte d'allumettes, petits, grands, communs, inattendus et oubliés, tous les objets qui permettent de ranger des affaires vous seront dévoilés. **Atelier créatif autour d'une boîte.**

LES VISITES À LA VILLA

À PARTIR DE 12 MOIS

La boîte à tableaux : Découvrir tout un tableau et l'œuvre d'un artiste dans une boîte. Activité pour sensibiliser les tout-petits à l'art pictural à partir de matières, d'objets, de couleurs, de sons et d'odeurs.

Le petit théâtre : Découvrir les histoires et les sens cachés des œuvres peintes grâce au petit théâtre mobile.

À PARTIR DE 3 ANS

Jeu d'observation : Observer les couleurs et les formes d'une œuvre, puis reproduire la composition générale du tableau au sol, avec des aplats, en disposant des tissus de couleurs.

LES VISITES-ATELIERS À LA VILLA

À PARTIR DE 5 ANS

Re(construction) : Apprendre à lire un tableau, comprendre sa composition et ce qu'a voulu dire l'artiste en plaçant les lignes, les formes et les couleurs. **Atelier graphique.**

LES VISITES AU MIP

À PARTIR DE 3 ANS

Chasse aux trésors : Trouver les indices dans les collections du musée en impliquant tous ses sens et en identifiant les formes, les couleurs et les matières. Exploration participative pour retracer les étapes de fabrication d'un parfum.

Découverte sensorielle : Explorer le musée grâce à ses sens lors d'une découverte de matières premières par l'odorat, le goût ou encore le toucher.

LES VISITES-ATELIERS AU MIP

À PARTIR DE 12 MOIS

De la matière à la forme : Découvrir les objets du musée à travers une expérience sensorielle. Jeux d'association de matières, de formes et d'odeurs. **Atelier de manipulation.**

À PARTIR DE 3 ANS

Odeurs/couleurs/émotions : Associer des couleurs et des émotions à des odeurs utilisées en parfumerie. Quelles seront l'odeur et la couleur de la joie, de la tristesse ou de la colère ? **Atelier créatif.**

Diffusion : Appréhender les pouvoirs exceptionnels des plantes : elles diffusent des odeurs que les hommes et les femmes savent exploiter pour soigner, assainir ou protéger. De la diffusion rituelle à la désodorisation moderne. **Atelier créatif.**

Attraper l'odeur : Comprendre les différentes techniques de transformation développées depuis l'Antiquité. Découvrir l'importance du rôle de l'eau, de l'huile et de la graisse dans ces procédés. **Atelier avec expérimentation technique.**

Safari aux musées : Explorer les collections des musées à travers les animaux, de leur rôle en parfumerie aux créatures fantastiques ornant le Musée d'Art et d'Histoire de Provence. **Atelier dessin en salle devant les objets. Visite croisée MIP-MAHP.**





LES VISITES AUX JMIP

À PARTIR DE 12 MOIS

Les cinq sens aux Jardins : Participer à une expérience sensorielle stimulante en pleine nature et durant laquelle effleurer, humer, contempler, déguster et écouter sont les maîtres-mots !

À PARTIR DE 3 ANS

Jeu de piste aux Jardins : Chercher des plantes dans les jardins en suivant des indices, telles que la couleur, la forme, la texture ou l'odeur. Idéal pour une première découverte de la flore des jardins.

Mangez-moi : Venir aux jardins au fil de l'année pour repérer les plantes comestibles. Fruits et fleurs de plantes connues ou méconnues vous surprendront peut-être. Des recettes de cuisine seront partagées. Plantes du mois à demander au moment de la réservation.

LES VISITES-ATELIERS AUX JMIP

À PARTIR DE 3 ANS

La faune des Jardins : Chercher les habitants du jardin, dans l'herbe, dans l'air ou dans l'eau. Aborder la biodiversité, comprendre les relations entre plantes et animaux ainsi que leurs stratégies de survie.

Atelier d'observation.

Les plantes artistiques : Partir de la nature, sujet d'inspiration scientifique ou artistique, puis s'initier à la création d'un herbier, au Land Art ou aux empreintes végétales. **Atelier créatif.**

De la graine à la fleur : Comprendre comment les plantes se reproduisent, grandissent et se disséminent. Découvrir l'utilité des différentes parties d'une plante : racines, tiges, feuilles, fleurs, fruits, graines. **Atelier plantation ou semis.**

JEUNE PUBLIC

04

6 ANS - 10 ANS

LES VISITES AU MAHP

À PARTIR 6 ANS

Bienvenue chez le marquis : Voyager dans le temps, à travers la demeure des Clapiers-Cabris, grâce à une visite sensible alliant expérience tactile, olfactive et sonore.

À PARTIR DE 7 ANS

Visite découverte : Visiter pour la première fois le musée et découvrir l'ensemble des collections.

La pierre sous toutes ses formes : Découvrir les usages de la pierre de l'Antiquité à nos jours : outils, matériaux de construction ou de création d'œuvre d'art. Aborder les propriétés physiques et chimiques de ce matériau, ses avantages et ses inconvénients.

Les énergies d'avant : S'éclairer et se chauffer sans électricité fut possible pendant des siècles. Comprendre comment la vie quotidienne d'autrefois s'organisait en vivant une journée type dans l'hôtel Clapier-Cabris.

Objets du quotidien : Découvrir les usages et fonction d'objets mystérieux des collections du musée. Une visite-jeu dont vous êtes les acteurs.

À PARTIR DE 9 ANS

Maths au MAHP : Faire des maths au musée en s'amusant ! Notion abordée : la géométrie dans la composition des tableaux ou le calcul. Visite-découverte à co-construire avec l'enseignant.



LES VISITES-ATELIERS AU MAHP

À PARTIR DE 6 ANS

Portrait : Se connaître et connaître son corps en se confrontant aux œuvres du musée. **Atelier créatif autour du portrait.**

Spéléologie au musée : Explorer à l'aide d'une lampe frontale les salles du musée, comme des spéléologues. Repérer des détails insoupçonnés grâce à des jeux de lumière. Débat et partage sur le visible et l'invisible. **Atelier sur l'ombre et la lumière. Visite possible de novembre à mars.**

Agriculture et menu provençal : Découvrir l'histoire de l'agriculture en Provence, de l'époque romaine jusqu'au début du XX^e siècle. Identifier les outils et traditions concernant le blé, la vigne et l'olive. **Atelier culinaire.**

Un vêtement, une histoire : Observer les habits représentés sur les portraits des collections du musée, leurs formes, leurs matières. Comprendre à quelle époque, quels métiers ou encore à quel niveau social correspondent ces vêtements. **Atelier arts plastiques.**

Range ta chambre ! : Parcourir les collections d'arts décoratifs du musée en se concentrant sur les espaces et objets de rangement. De l'armoire à la boîte d'allumettes, petits, grands, communs, inattendus et oubliés, tous les objets qui permettent de ranger des affaires vous seront dévoilés. **Atelier créatif autour d'une boîte.**

À PARTIR DE 7 ANS

Secrets de mots : Découvrir l'origine des mots de notre quotidien : meuble, pièce, applique, lampe... et leurs significations détournées, comme "bras" et "joue" de fauteuil ou "gueule" et "sable" en héraldique. **Atelier d'écriture.**

Écrit d'art, écriteau, écriture : Découvrir des techniques d'écritures parfois surprenantes dans les collections du musée, de l'Antiquité au XX^e siècle. Gravée, marquetée, peinte, à la plume ou au pinceau ; l'écriture utilise des supports et des formes variés. **Atelier calligraphie.**

On ne va pas en faire tout un plat : Rechercher des plats exposés dans le musée qui ont contenu nos aliments depuis la Préhistoire jusqu'au XX^e siècle, et deviner leurs utilisations, souvent bien spécifiques. **Atelier modelage.**

Quels monstres ! : Créer son monstre imaginaire à partir des animaux et chimères présents dans le musée. **Atelier dessin ou modelage.**



LES VISITES À LA VILLA

À PARTIR DE 7 ANS

Devine le tableau : Apprendre à décrire un tableau lors d'une visite-jeu. Sous forme d'expressions, de mots, de dessins ou de mimes, les participants font deviner à leurs coéquipiers des œuvres des collections de la Villa.

À PARTIR DE 9 ANS

Mémoires de Révolution : Lire et décrypter les symboles, ainsi que les personnages représentés sur les murs des musées, afin de mieux connaître les faits et acteurs de la Révolution française à Grasse.

LES VISITES-ATELIERS À LA VILLA

À PARTIR DE 6 ANS

Re(construction) : Apprendre à lire un tableau, comprendre sa composition et ce qu'a voulu dire l'artiste en plaçant les lignes, les formes et les couleurs. **Atelier graphique.**

Dessine-moi un... : Découvrir l'art du dessin et le travail préparatoire avant la peinture. Comprendre les étapes de création d'une œuvre. **Atelier d'esquisse au fusain.**

À PARTIR DE 7 ANS

Si on inventait la suite : S'initier à la narration en décrivant les œuvres du musée à partir d'un choix d'odeurs. Les participants imaginent la suite de l'histoire d'un des tableaux. **Atelier d'écriture.**

Tableaux à sentir et ressentir : Redécouvrir l'œuvre de J.-H. Fragonard et des artistes de sa famille à travers une visite olfactive et interactive. Les participants s'exprimeront sur les tableaux en utilisant leur ressenti et les odeurs proposées. **Atelier olfactif.**

À PARTIR DE 9 ANS

NOUVEAU ! **Trompe-l'oeil :** Comprendre la technique artistique du trompe-l'œil à partir des décorations murales et des peintures de meuble, et découvrir les histoires qu'elles dissimulent. **Atelier création d'un trompe-l'œil. Visite croisée Villa-MAHP.**



LES VISITES AU MIP

À PARTIR DE 7 ANS

Visite découverte : Visiter pour la première fois le musée et découvrir l'ensemble des collections.

Objet mystère : Retrouver l'objet mystère grâce à un jeu de piste qui permettra de mieux comprendre l'univers de la parfumerie. Momie, brûle-parfum, aspersoir... Quel est-il ? Où se cache-t-il ? À quoi sert-il ?

La visite dont vous êtes les acteurs : Partir en quête des secrets de la parfumerie cachés dans le musée. Une visite-jeu dont vous êtes les acteurs pour découvrir des matières premières odorantes et des objets liés à l'hygiène et la parfumerie.

Enquête au musée : Enquêter autour d'un objet qui a mystérieusement disparu. Vol ? Perte ? L'interrogatoire est mené auprès du personnel du musée. Visite pour découvrir les différents métiers et le rôle essentiel des Musées de France : la conservation du patrimoine et sa transmission auprès des publics.

À PARTIR DE 9 ANS

Mystère chez l'apothicaire : Visiter à partir d'énigmes. Ermentaire Tosenti, apothicaire grassois de la rue droite, a perdu certains ingrédients et ustensiles. Se familiariser avec des matières premières et des techniques, encore utilisées aujourd'hui en parfumerie.

LES VISITES-ATELIERS AU MIP

À PARTIR DE 6 ANS

De la matière à la forme : Découvrir les objets du musée à travers une expérience sensorielle. Jeux d'association de matières, de formes et d'odeurs. **Atelier de manipulation.**

Diffusion : Appréhender les pouvoirs exceptionnels des plantes. Elles diffusent des odeurs que les hommes et les femmes savent exploiter pour soigner, assainir ou protéger. De la diffusion rituelle à la désodorisation moderne. **Atelier créatif.**

Écriture d'odeurs : Faire appel à son intelligence émotionnelle pour exprimer et décrire les sensations provoquées par les odeurs. **Atelier écriture.**

Vie quotidienne durant l'antiquité : Découvrir les gestes du quotidien liés à la toilette, les rites et coutumes des civilisations de l'Antiquité et plus particulièrement de la civilisation romaine. **Atelier modelage. Visite croisée MIP-MAHP.**

Devenir pulvipyxiphile : Explorer l'histoire des apparences à travers l'usage de la poudre de beauté. Chasse aux trésors pour retrouver les contenants à poudre ; variant au fil des siècles, tant par leurs formes que par leurs matériaux. **Atelier création d'une boîte à poudre parfumée.**

À PARTIR DE 7 ANS

Tactique publicitaire : Découvrir l'histoire du flaconnage de l'Antiquité à nos jours. Comprendre comment l'image publicitaire et les stratégies de vente transforment les besoins en envies. **Atelier créatif.**

Physiologie du goût : Explorer la physiologie du goût, les techniques développées par l'aromateur ou encore la sociologie du goût. Le goût peut être envisagé sous différents angles et nous révéler beaucoup sur nos manières de vivre et de penser. **Atelier test gustatif.**

De la serre au labo : Comprendre comment est créé un parfum, de la matière première odorante au produit fini en passant par le laboratoire. **Atelier expérimentation et formulation.**

Sorcier, potion et parfumerie : Plonger dans l'univers mystique de la parfumerie. Depuis l'Antiquité, les fragrances sont utilisées pour leurs vertus magiques. Du parfum qui confère l'immortalité aux élixirs de jeunesse, découverte des pouvoirs insolites des parfums. **Atelier réalisation d'une boisson.**



LES VISITES AUX JMIP

À PARTIR DE 6 ANS

Visite sensorielle : Visiter pour la première fois le musée et découvrir l'ensemble des collections.

Jeu de piste aux jardins : Chercher des plantes dans les jardins en suivant des indices, telles que la couleur, la forme, la texture ou l'odeur. Idéal pour une première découverte de la flore des jardins.

Mangez-moi : Venir aux jardins au fil de l'année pour repérer les plantes comestibles. Fruits et fleurs de plantes connues ou méconnues vous surprendront peut-être. Des recettes de cuisine seront partagées. Plantes du mois à demander au moment de la réservation.

Le pouvoir des plantes : Découvrir les différentes utilisations des plantes, celles qui soignent, qui empestent ou qui empoisonnent.

Le jardinier écolo : Apprendre à connaître le métier de jardinier, les différentes tâches à effectuer selon les saisons, les outils et les produits écologiques utilisés dans ce jardin.

Le rôle de l'eau : Comprendre les rôles essentiels joués par l'eau, le terroir et le climat dans le développement de la culture des plantes à parfum. Atout majeur de l'expansion agricole du Pays grassois, l'eau a pu irriguer les champs de rose et de jasmin grâce à la mise en place de canaux.

LES VISITES-ATELIERS AUX JMIP

À PARTIR DE 6 ANS

La faune des jardins : Chercher les habitants du jardin, dans l'herbe, dans l'air ou dans l'eau. Aborder la biodiversité, comprendre les relations entre plantes et animaux ainsi que leurs stratégies de survie. **Atelier d'observation.**

Les plantes artistiques : Partir de la nature, sujet d'inspiration scientifique ou artistique, puis s'initier à la création d'un herbier, au Land Art ou aux empreintes végétales. **Atelier créatif.**

De la graine à la fleur : Comprendre comment les plantes se reproduisent, grandissent et se disséminent. Découvrir l'utilité des différentes parties d'une plante : racines, tiges, feuilles, fleurs, fruits, graines. **Atelier plantation ou semis.**

À PARTIR DE 7 ANS

Dessine-moi un paysage : Apprendre à lire le paysage et à le dessiner, les différents plans, la perspective, le cadrage. **Atelier dessin ou peinture.**

Flore mythologique : Se laisser conter la petite et la grande Histoire. Bien des plantes trouvent leur nom ou leur origine dans de nombreux mythes grecs et romains ou encore dans des récits légendaires. **Atelier écriture.**

Explorateur en herbes folles : Faire connaissance avec les plantes sauvages des jardins. Non cultivées aujourd'hui, elles sont une ressource pour le jardin et ses habitants. **Atelier création d'un herbier imaginaire.**

Plantes à parfum : Découvrir les plantes à parfum utilisées dans l'industrie. Comprendre comment leurs odeurs sont utilisées et extraites, grâce à une exploration sensorielle des collections végétales des JMIP. **Atelier expérimentation.**



ADOS

05

11 ANS - 18 ANS

LES VISITES AU MAHP

Visite découverte : Visiter pour la première fois le musée et découvrir l'ensemble des collections.

Bienvenue chez le Marquis : Voyager dans le temps, à travers la demeure des Clapiers-Cabris, grâce à une visite sensible alliant expérience tactile, olfactive et sonore.

La pierre sous toutes ses formes : Découvrir les usages de la pierre de l'Antiquité à nos jours : outils, matériaux de construction ou de création d'œuvre d'art. Aborder les propriétés physiques et chimiques de ce matériau, ses avantages et ses inconvénients.

Les énergies d'avant : S'éclairer et se chauffer sans électricité fut possible pendant des siècles. Comprendre comment la vie quotidienne d'autrefois s'organisait en vivant une journée type dans l'hôtel Clapier-Cabris.

Maths au MAHP : Faire des maths au musée en s'amusant ! Notion abordée : la géométrie dans la composition des tableaux ou le calcul. Visite-découverte à co-construire avec l'enseignant.

LES VISITES-ATELIERS AU MAHP

Portrait : Se connaître et connaître son corps en se confrontant aux œuvres du musée. **Atelier créatif autour du portrait.**

Spéléologie au musée : Explorer à l'aide d'une lampe frontale les salles du musée, comme des spéléologues. Repérer des détails insoupçonnés grâce à des jeux de lumière. Débat et partage sur le visible et l'invisible. **Atelier sur l'ombre et la lumière. Visite possible de novembre à mars.**

Agriculture et menu provençal : Découvrir l'histoire de l'agriculture en Provence de l'époque romaine jusqu'au début du XX^e siècle. Identifier les outils et traditions concernant le blé, la vigne et l'olive. **Atelier culinaire.**

Un vêtement, une histoire : Observer les habits représentés sur les portraits des collections du musée, leurs formes, leurs matières. Comprendre à quelle époque, quels métiers ou encore à quel niveau social correspondent ces vêtements. **Atelier arts plastiques.**

Range ta chambre ! : Parcourir les collections d'arts décoratifs du musée en se concentrant sur les espaces et objets de rangement. De l'armoire à la boîte d'allumettes : petits, grands, communs, inattendus et oubliés, tous les objets qui permettent de ranger des affaires vous seront dévoilés. **Atelier créatif autour d'un objet de rangement.**



Secrets de mots : Découvrir l'origine des mots de notre quotidien, meuble, pièce, applique, lampe... et leurs significations détournées, comme "bras" et "joue" de fauteuil ou "gueule" et "sable" en héraldique. **Atelier d'écriture.**

Écrit d'art, écriteau, écriture : Découvrir des techniques d'écritures parfois surprenantes dans les collections du musée, de l'Antiquité au XX^e siècle. Gravée, marquetée, peinte, à la plume ou au pinceau ; l'écriture utilise des supports et des formes variés. **Atelier calligraphie.**

On ne va pas en faire tout un plat : Rechercher des plats exposés dans le musée qui ont contenu nos aliments depuis la Préhistoire jusqu'au XX^e

siècle, et deviner leurs utilisations, souvent bien spécifiques. **Atelier modelage.**

Quels monstres !

Créer son monstre imaginaire à partir des animaux et chimères présents dans le musée. **Atelier dessin ou modelage.**

Paysage exquis : Observer les paysages provençaux dans les collections. Comprendre la composition d'un paysage en peinture ou en photographie, identifier les lignes de force, les formes et l'usage des couleurs. **Atelier créatif dessin ou peinture collective en mode « cadavre exquis ».**

LES VISITES À LA VILLA

Visite découverte : Visiter pour la première fois le musée et découvrir l'ensemble des collections.

Devine le tableau : Apprendre à décrire un tableau lors d'une visite-jeu. Sous forme d'expressions, de mots, de dessins ou de mimes, les participants font deviner à leurs coéquipiers des œuvres des collections de la Villa.

Mémoires de Révolution : Lire et décrypter les symboles, ainsi que les personnages représentés sur les murs des musées, afin de mieux connaître les faits et acteurs de la Révolution française à Grasse.

Mais qui a tué Frago ? : Enquêter au cours d'une visite-jeu pour découvrir la vie du peintre grassois J.-H. Fragonard durant la période révolutionnaire. Peintre du roi Louis XV, démodé, exilé à Grasse à la Révolution, très proche de sa belle-sœur, ami du peintre néoclassique David, cousin d'un franc-maçon grassois... mort subitement en 1806.

LES VISITES-ATELIERS À LA VILLA

(Re)construction : Apprendre à lire un tableau, comprendre sa composition et ce qu'a voulu dire l'artiste en plaçant les lignes, les formes et les couleurs. **Atelier graphique.**

Dessine-moi un... : Découvrir l'art du dessin et le travail préparatoire avant la peinture. Comprendre les étapes de création d'une œuvre. **Atelier d'esquisse au fusain.**

L'atelier du peintre : Partir des œuvres du musée pour découvrir l'univers du peintre, son atelier et ses outils. De ses dessins préparatoires à son œuvre finale. **Atelier peinture à l'eau.**

Si on inventait la suite : S'initier à la narration en décrivant les œuvres du musée à partir d'un choix d'odeurs. Les participants imaginent la suite de l'histoire d'un des tableaux. **Atelier d'écriture.**



Tableaux à sentir et ressentir : Redécouvrir l'œuvre de J.-H. Fragonard et des artistes de sa famille à travers une visite olfactive et interactive. Les participants s'exprimeront sur les tableaux en utilisant leur ressenti et les odeurs proposées. **Atelier olfactif.**

NOUVEAU! **Trompe-l'oeil:** Comprendre la technique artistique du trompe-l'œil à partir des décorations murales et des peintures de meuble, et découvrir les histoires qu'elles dissimulent. **Atelier création d'un trompe-l'œil. Visite croisée Villa-MAHP.**

LES VISITES AU MIP

Visite découverte : Visiter pour la première fois le musée et découvrir l'ensemble des collections.

Enquête au musée : Enquêter autour d'un objet qui a mystérieusement disparu. Vol ? Perte ? L'interrogatoire est mené auprès du personnel du musée. Visite pour découvrir les différents métiers et le rôle essentiel des Musées de France : la conservation du patrimoine et sa transmission auprès des publics.

Mystère chez l'apothicaire : Visiter à partir d'énigmes. Ermentaire Tosenti, apothicaire grassois de la rue droite, a perdu certains ingrédients et ustensiles. Se familiariser avec des matières premières et des techniques, encore utilisées aujourd'hui en parfumerie.

Hygiène et cosmétique : Découvrir les pratiques d'hygiène et l'évolution de la cosmétique à travers les siècles.

Du strigile antique à la poudre purifiante. L'histoire de l'hygiène n'aura plus de secret pour vous.

Escape Game : Jouer au musée. Pris au piège dans un scénario machiavélique, vous devez résoudre des énigmes permettant de comprendre les différentes étapes de création d'un parfum, de la plante à parfum au flacon en magasin.

NOUVEAU ! Les métiers en parfumerie : Découvrir les métiers des femmes et des hommes qui travaillent dans la parfumerie d'hier et d'aujourd'hui. À travers les collections du musée, identifiez les différentes professions du secteur du parfum et suivez l'évolution de la répartition hommes-femmes depuis le XIX^e siècle.

Maths au MIP : Faire des maths au musée, en s'amusant. Notions abordées : quantités, proportions, rendements, géométrie. Visite-découverte à co-construire avec l'enseignant.

NOUVEAU! **Mode & parfum:** Explorer les liens entre mode et parfum au fil des décennies. Comment, pourquoi et à quel moment les grandes maisons de haute couture ont-elles fait leur entrée dans l'univers de la parfumerie ?



LES VISITES-ATELIERS AU MIP

Attraper l'odeur : Visiter pour la première fois le musée et découvrir l'ensemble des collections. Comprendre les différentes techniques de transformation développées depuis l'Antiquité. Découvrir l'importance du rôle de l'eau, de l'huile et de la graisse dans ces procédés. **Atelier avec expérimentation technique.**

Écriture d'odeurs : Faire appel à son intelligence émotionnelle pour exprimer et décrire les sensations provoquées par les odeurs. **Atelier écriture.**

Vie quotidienne durant l'Antiquité : Découvrir les gestes du quotidien liés à la toilette, les rites et coutumes des civilisations de l'Antiquité et plus particulièrement de la civilisation romaine. **Atelier modelage. Visite croisée MIP-MAHP.**

Devenir pulvipyxiphile : Explorer l'histoire des apparences à travers l'usage de la poudre de beauté. Chasse aux trésors pour retrouver les contenants à poudre ; variant au fil des siècles, tant par leurs formes que par leurs matériaux. **Atelier création d'une boîte à poudre parfumée.**

Tactique publicitaire : Découvrir l'histoire du flaconnage de l'Antiquité à nos jours. Comprendre comment l'image publicitaire et les stratégies de vente transforment les besoins en envies. **Atelier créatif.**

Physiologie du goût : Explorer la physiologie du goût, les techniques développées par l'aromaticien ou encore la sociologie du goût. Le goût peut être envisagé sous différents angles et nous révéler beaucoup sur nos manières de vivre et de penser. **Atelier test gustatif.**



De la serre au labo : Comprendre comment est créé un parfum, de la matière première odorante au produit fini en passant par le laboratoire. **Atelier expérimentation et formulation.**

Sorcier, potion et parfumerie : Plonger dans l'univers mystique de la parfumerie. Depuis l'Antiquité, les fragrances sont utilisées pour leurs vertus magiques. Du parfum qui confère l'immortalité aux élixirs de jouvence, découverte des pouvoirs insolites des parfums. **Atelier réalisation d'une boisson.**

Museum in english, en espagnol o in italiano : Visiter le musée en langue étrangère avec un niveau de difficulté adapté aux participants. Choix de la thématique à discuter lors de la prise de rendez-vous. **Atelier autour des mots, oral ou écrit.**

LES VISITES AUX JMIP

Visite sensorielle : Visiter pour la première fois le musée et découvrir l'ensemble des collections.

Jeu de piste aux jardins : Chercher des plantes dans les jardins en suivant des indices, telles que la couleur, la forme, la texture ou l'odeur. Idéal pour une première découverte de la flore des jardins.

Mangez-moi : Venir aux jardins au fil de l'année pour repérer les plantes comestibles. Fruits et fleurs de plantes connues ou méconnues vous surprendront peut-être. Des recettes de cuisine seront partagées.



Plantes du mois à demander au moment de la réservation.

Le rôle de l'eau : Comprendre les rôles essentiels joués par l'eau, le terroir et le climat dans le développement de la culture des plantes à parfum. Atout majeur de l'expansion agricole du Pays grassois, l'eau a pu irriguer les champs de rose et de jasmin grâce à la mise en place de canaux.

Le pouvoir des plantes : Découvrir les différentes utilisations des plantes, celles qui soignent, qui empestent ou qui empoisonnent.



Le jardinier écolo : apprendre à connaître le métier de jardinier, les différentes tâches à effectuer selon les saisons, les outils et les produits écologiques utilisés dans ce jardin.

LES VISITES-ATELIERS AUX JMIP

La faune des jardins : Chercher les habitants du jardin, dans l'herbe, dans l'air ou dans l'eau. Aborder la biodiversité, comprendre les relations entre plantes et animaux ainsi que leurs stratégies de survie. **Atelier d'observation.**

Les plantes artistiques : Partir de la nature, sujet d'inspiration scientifique ou artistique, puis s'initier à la création d'un herbier, au Land Art ou aux empreintes végétales. **Atelier créatif.**

De la graine à la fleur : Comprendre comment les plantes se reproduisent, grandissent et se disséminent. Découvrir l'utilité des différentes parties d'une plante : racines, tiges, feuilles, fleurs, fruits, graines. **Atelier plantation ou semis.**

Dessine-moi un paysage : Apprendre à lire le paysage et à le dessiner, les différents plans, la perspective, le cadrage. **Atelier dessin ou peinture.**

Flore mythologique : Se laisser conter la petite et la grande Histoire. Bien des plantes trouvent leur nom ou leur origine dans de nombreux mythes grecs et romains ou encore dans des récits légendaires. **Atelier écriture.**

Explorateur en herbes folles : Explorer le mystère qui se cache derrière les plantes étranges des jardins. **Atelier création d'un herbier imaginaire.**

Plantes à parfum : Découvrir les plantes à parfum utilisées dans l'industrie. Comprendre comment leurs odeurs sont utilisées et extraites, grâce à une exploration sensorielle des collections végétales des JMIP. **Atelier expérimentation.**

ADULTES

06

+ DE 18 ANS

LES VISITES AU MAHP

Visite découverte : Visiter pour la première fois le musée et découvrir l'ensemble des collections.

MAHP, quelle est ton histoire ? : Voyager dans le passé du bâtiment au fil de son histoire en s'appuyant sur la décoration et l'architecture des différentes salles : cuisine, salon, distilloir et bibliothèque et ses attributions : hôtel particulier et parfumerie.

D'un musée à l'autre : Cheminer du MAHP au MIP afin de découvrir l'histoire de la parfumerie artisanale et industrielle. La visite de ces deux lieux emblématiques et historiques se complète pour illustrer l'évolution et l'impact de Grasse dans le monde de la parfumerie. **Visite croisée MAHP-MIP.**

LES VISITES-ATELIERS AU MAHP

Tableaux à sentir et ressentir : Sentir une œuvre. Après une exploration des ressentis de chacun liés aux odeurs, jeu d'association entre odeurs et œuvres exposées au MAHP. **Atelier olfactif.**

Trilogie agricole provençale : Découvrir le patrimoine local et l'évolution du paysage du Pays grassois. De la trilogie agricole provençale à la trilogie de la parfumerie industrielle grasse. **Atelier réalisation culinaire et dégustation.**

Éléments décoratifs au MAHP : Les collections du MAHP, mobilier, boiseries, papiers peints... sont riches en motifs décoratifs et symboliques dont le sens sera expliqué. **Atelier réalisation d'un papier peint avec la technique d'impression de la linogravure.**

COHÉSION D'ÉQUIPE AU MAHP

Chasse au trésor : Mener en équipe une chasse au trésor dans les collections du musée, de l'Antiquité au XX^e siècle, pour découvrir des techniques d'écritures parfois surprenantes : gravées, marquetées, peintes à la plume ou au pinceau. **Atelier sensibilisation à la calligraphie au porte-plume et au calame avec de l'encre de Chine.**

Spéléologie : Explorer les salles du musée dans une ambiance particulière. Comme les spéléologues, équipés d'une lampe frontale, découvrir les détails insoupçonnés des tableaux grâce à des jeux de lumières noire et rasante. Débat et partages sur les découvertes, sur le visible et l'invisible. **Atelier réalisation d'une création graphique collective. Visite possible novembre à mars.**

CONFÉRENCES AU MAHP

La symbolique dans la peinture, quand l'objet change le sens : Mettre en lumière les objets et les détails des œuvres exposées dans les musées afin d'expliquer le sens qu'ils apportent dans une composition artistique.

Regards d'artistes : Découvrir des paysages picturaux et photographiques anciens en se promenant de Saint-Tropez à Grasse en passant par Cannes et Antibes, grâce aux œuvres de Granet, Loubon, Denis, Dufy et Mérimée représentant la région aux XIX^e et XX^e siècles.

Charles Nègre (1820-1880), peintre-photographe : Explorer le travail et la vie de Charles Nègre, grassois d'origine, qui a peint et photographié le paysage local, nous laissant ainsi une riche documentation témoignant de la vie au XIX^e siècle.

Costumes en provence : Percevoir les interdépendances entre corps, vêtements et accessoires aux XVIII^e et XIX^e siècles et comprendre également en quoi l'habit est un indicateur très précis d'une région ainsi que d'un statut social.

Histoire du MAHP : Découvrir plus de 250 ans d'histoire à travers les différentes vies du musée : hôtel particulier de la famille de Clapiers-Cabris au XVIII^e siècle, fabrique de parfumeur et immeuble de rapport au XIX^e, avant de devenir un musée au XX^e.

NOUVEAU ! Secret de mots : Découvrir l'origine des mots de notre quotidien, meuble, pièce, applique, lampe... et leurs significations détournées, comme "bras" et "joue" de fauteuil ou "gueule" et "sable" en héraldique. Les mots n'auront plus de secret pour vous.



LES VISITES À LA VILLA

Visite découverte : Visiter la Villa Musée Jean-Honoré Fragonard et s'immerger dans les collections de peintures de la famille Fragonard.

LES VISITES-ATELIERS À LA VILLA

Dessine-moi un... : Découvrir l'art du dessin et le travail préparatoire avant la peinture. Comprendre les étapes de création d'une œuvre.
Atelier d'esquisse au fusain.

COHÉSION D'ÉQUIPE À LA VILLA

Tableaux à sentir et ressentir : Sentir une œuvre. Après une exploration des ressentis de chacun liés aux odeurs, jeu d'association entre odeurs et œuvres exposées à la Villa.

Devinez le tableau : Jouer avec les œuvres de la famille Fragonard : Jean-Honoré, le père, Alexandre-Evariste, le fils et Marguerite Gérard, la belle-fille ; deux équipes s'affrontent pour faire deviner les tableaux en racontant, puis en un mot, puis en mimant.

CONFÉRENCES À LA VILLA

Mémoires de Révolution : Lire et décrypter les symboles ainsi que les personnages représentés sur les murs du musée, afin de mieux connaître les faits et les acteurs de la Révolution française à Grasse

LES VISITES AU MIP

Visite découverte : Visiter pour la première fois le musée et découvrir l'ensemble des collections de l'Antiquité à nos jours.

NOUVEAU ! Haute couture : Explorer les liens entre mode et parfum au fil des décennies. Comment, pourquoi et à quel moment les grandes maisons de haute couture ont-elles fait leur entrée dans l'univers de la parfumerie ?

Histoire du soin : Découvrir les pratiques d'hygiène et l'évolution de la cosmétique à travers les siècles. Du strigile antique à la poudre assainissante, l'histoire de l'hygiène n'aura plus de secret pour vous.

Parfum et mythes : Découvrir les mythes qui accompagnent les hommes et les femmes. De la force d'Hercule au pouvoir attractif des stars, le parfum est investi de pouvoirs extraordinaires dans l'inconscient collectif.

LES VISITES-ATELIERS AU MIP

Parfumeur créateur, de la technique à l'art : Découvrez toutes les étapes de création d'un parfum, de la matière première au produit fini en passant par le laboratoire. **Atelier expérimentation et formulation.**

Odeurs en formes : Découvrir l'histoire du flaconnage de l'Antiquité à nos jours ainsi que les usages et les techniques de fabrication. Découvertes des matériaux pour comprendre ce qui va influencer la forme. **Atelier créatif.**



COHÉSION D'ÉQUIPE AU MIP

Escape game : Jouer au musée. Pris au piège dans un scénario machiavélique, vous devez résoudre des énigmes permettant de comprendre les différentes étapes de création d'un parfum, de la plante à parfum au flacon en magasin. L'écoute et le travail en équipe seront les clés pour sortir de la salle.

Serious game : Résoudre des énigmes en équipe pour comprendre les différents usages du parfum.

Le « qu'est-ce donc ? » : S'affronter en équipe dans la bonne humeur pour trouver les réponses les plus originales aux questions posées. Votre imagination et créativité seront mises à l'épreuve, tout en découvrant des faits clés de l'histoire de la parfumerie.

CONFÉRENCES AU MIP

Du champ de fleurs à l'usine : Comprendre comment la parfumerie grasse est passée de l'artisanat à l'industrie. Présentation de la culture des plantes à parfum et des améliorations techniques.

Le flaconnage et le design : Découvrir l'histoire du flaconnage de l'Antiquité au XXI^e siècle. Évolution des matériaux, des critères esthétiques et de leurs symboliques.

L'anti-conférence : Participer activement à une conférence-jeu afin d'appréhender la parfumerie d'hier et d'aujourd'hui à travers différentes thématiques.



Les moyens de communication des parfumeries grassoises :

Appréhender les différents supports de communication, de la fin du XIX^e siècle au début du XX^e siècle, ont permis aux industriels grassois de se mettre en avant.

Le parfum, une histoire sans fin : Se parfumer, depuis quand, pourquoi et comment ? Cette conférence olfactive répondra à ces trois questions.

LES VISITES AUX JMIP

Visite découverte : Visiter pour la première fois le musée et découvrir l'ensemble des collections.

Géographie des odeurs : Aborder les traditions odorantes ainsi que le voyage des plantes et leur acclimatation. La tubéreuse, le jasmin, le mimosa venus d'ailleurs, sont aujourd'hui devenues des matières premières traditionnelles et locales pour la parfumerie.

Terre et eau en pays grassois : Comprendre les rôles essentiels joués par l'eau, le terroir et le climat dans le développement de la culture des plantes à parfum. Atout majeur de l'expansion agricole du Pays grassois, l'eau a pu irriguer les champs de rose et de jasmin grâce à la mise en place de canaux.

Les stars de la parfumerie : (Re) découvrir le savoir-faire grassois et l'histoire des 3 fleurs emblématiques de la parfumerie grassoise la rose, le jasmin grandiflorum, la tubéreuse suivie de près par la fleur d'oranger, le mimosa, les acacias...

LES VISITES-ATELIERS AUX JMIP

Haïku aux jardins : Faire appel à son intelligence émotionnelle pour exprimer et décrire ses sensations provoquées par les odeurs. **Atelier d'écriture inspirée par les plantes des JMIP.**

Nature inspiratrice : Partir de la nature, sujet d'inspiration scientifique ou artistique, puis s'initier à la création par le dessin de paysage ou dessin d'observation botanique. **Atelier dessin.**

Plantes à parfum : Découvrir les plantes à parfum utilisées dans l'industrie. Comprendre comment leurs odeurs sont utilisées et extraites grâce à une immersion sensorielle dans les collections végétales des JMIP. **Atelier expérimentation technique.**

COHÉSION D'ÉQUIPE AUX JMIP

Jeu de piste : Rechercher en équipe des plantes du jardin en suivant des indices, telles que la couleur, la forme, la texture ou l'odeur. Idéal pour une première découverte de la flore des jardins.

Safari : Rechercher en équipe des bêtes dans le jardin, à l'aide d'indices qu'il vous faudra photographier. Idéal pour une première découverte de la faune des jardins.

CONFÉRENCES AUX JMIP

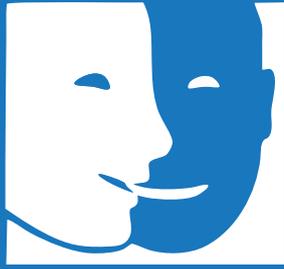
Les horribles bêtes des jardins : Découvrir une multitude d'animaux aux physiques impressionnants, dignes d'un film fantastique, et aux mœurs parfois surprenantes. Appréhender leurs rôles pour le biotope des jardins. Cette conférence permettra d'identifier des envahisseurs parfois ravageurs de nos écosystèmes.

L'influence humaine sur le paysage du pays de grasse : Découvrir et comprendre comment depuis l'antiquité, les habitants du pays de Grasse ont transformé leur paysage par le biais d'aménagements répondants à leurs besoins économiques.



PARCOURS SPÉCIFIQUES

07



VISITE DÉCOUVERTE AU MAHP - TOUTE PREMIÈRE FOIS

Bienvenue chez le Marquis : Voyager dans le temps, à travers la demeure des Clapiers-Cabris, grâce à une visite sensible alliant expérience tactile, olfactive et sonore.

VISITES-ATELIERS AU MAHP

Cuisine provençale : Découvrir l'histoire de l'agriculture en Provence. Identifier les outils et traditions concernant le blé, la vigne et l'olive. **Atelier culinaire.**

Portrait : Se connaître et connaître son corps en se confrontant aux œuvres du musée. **Atelier créatif autour du portrait.**

Histoires de vaisselle : Rechercher des plats exposés dans le musée qui ont contenu nos aliments depuis la Préhistoire jusqu'au XX^e siècle, pour restituer leurs utilisations, souvent bien spécifiques. **Atelier modelage d'argile.**

VISITE DÉCOUVERTE À LA VILLA MAHP - TOUTE PREMIÈRE FOIS

Histoires de tableaux : Découvrir les histoires et les sens cachés des œuvres peintes à partir de matières, d'objets, de couleurs, de sons et d'odeurs.

VISITES-ATELIERS À LA VILLA

Tableaux à sentir et ressentir : Découvrir l'œuvre de J.-H. Fragonard et des artistes de sa famille par une

visite olfactive et interactive. Les participants s'exprimeront sur les tableaux en utilisant leur ressenti et les odeurs proposées. **Atelier olfactif.**

VISITE DÉCOUVERTE AU MIP - TOUTE PREMIÈRE FOIS

Découverte sensorielle : Explorer le musée grâce à ses sens lors d'une découverte de matières premières par l'odorat, le goût ou encore le toucher.

VISITES-ATELIERS AU MIP

Attraper l'odeur : Comprendre les différentes techniques utilisées depuis l'Antiquité pour capturer l'odeur des matières premières. Découvrir l'importance du rôle de l'eau, de l'huile et de la graisse dans ces procédés. **Atelier expérimentation technique.**

Physiologie du goût : Goûter, sentir, comment cela fonctionne-t-il ? La visite expose l'origine rituelle antique de l'utilisation des plantes à parfum jusqu'au parfum séduction d'aujourd'hui, en passant par la route des épices. **Atelier dégustation.**

Hygiène et cosmétique : Découvrir les pratiques d'hygiène et l'évolution de la cosmétique à travers les siècles. Du strigile antique à la poudre désinfectante ; l'histoire de l'hygiène n'aura plus de secret pour vous. **Atelier réalisation d'un produit d'hygiène.**



Écriture d'odeurs : Découvrir les 3 étapes de création d'un parfum, la culture des plantes à parfum, la transformation en usine et la création de fragrances. **Atelier olfactif explorant les liens entre odeurs et mémoire émotionnelle.**

VISITE DÉCOUVERTE AUX JMIP - TOUTE PREMIÈRE FOIS

Les cinq sens aux jardins : Participer à une expérience sensorielle stimulante en pleine nature où effleurer, humer, contempler, déguster et écouter sont les maîtres-mots !

VISITES-ATELIERS AUX JMIP

De la graine à la fleur : Comprendre comment les plantes se reproduisent, grandissent et se disséminent. Découvrir l'utilité des différentes parties d'une plante : racines, tiges, feuilles, fleurs, fruits, graines. **Atelier plantation.**

Pouvoir des plantes : Découvrir les diverses utilisations des plantes : soins, parfums, hygiène... **Atelier réalisation d'un produit d'hygiène ou de soin.**

Mangez-moi : Venir aux jardins au fil de l'année pour repérer les plantes comestibles. Fruits et fleurs de plantes connues ou méconnues vous surprendront peut-être. Des recettes de cuisine seront partagées. **Atelier tisane.**

Les plantes artistiques : Observer les plantes, leurs formes et leurs couleurs puis s'initier à la création artistique. **Atelier créatif.**



08. INFORMATIONS ET RÉSERVATIONS

DES MUSÉES POUR TOUS ET TOUTES : Les musées de Grasse accueillent tous les publics dès l'âge de 6 mois tout au long de l'année.

POUR LES RÉSERVATIONS, VOUS POUVEZ NOUS JOINDRE :

- Au téléphone au +33 (0)4 97 05 58 14
- Par mail à activites.musees@paysdegrasse.fr

Du lundi au vendredi de 8h00-12h30 / 13h30-16h30

Tarifs sur demande

Langues parlées : français, anglais, italien, espagnol, arabe.

LABEL EAC

Ce musée présente une riche collection de mobilier, peintures, Depuis 2022, le territoire du Pays de Grasse est labellisé « agglomération 100% EAC ». Les musées participent activement au développement de l'Éducation Artistique, Culturelle et Sensorielle. Ce sont des lieux d'apprentissage et d'épanouissement, où chacun peut trouver inspiration et enrichissement personnel.



09. ADRESSES & PLAN D'ACCÈS

MUSÉE D'ART ET D'HISTOIRE DE PROVENCE

2, rue Mirabeau
06130 Grasse – France
Tél. : +33 (0)4 93 36 80 20

Horaires d'ouverture

Septembre - juin : de 10h00 - 18h00.
Juillet - août : de 10h00 - 19h00.

Fermetures annuelles : 1^{er} mai, 1^{er} lundi du mois de janvier, février, mars, octobre, novembre, décembre, 25 décembre, 1^{er} janvier.

VILLA-MUSÉE JEAN-HONORÉ FRAGONARD

23, boulevard Fragonard
06130 Grasse – France
Tél. : +33 (0)4 93 36 52 98

Horaires d'ouverture

Vacances scolaires : de 13h00 – 17h45.
2 mai – 30 juin : de 13h00 – 17h45 uniquement les week-ends.
Juillet – août : de 13h00 – 18h45.

Fermetures annuelles : 1^{er} janvier, 1^{er} mai, 25 décembre.

MUSÉE INTERNATIONAL DE LA PARFUMERIE

2, boulevard du Jeu de Ballon
06130 Grasse – France
Tél. : +33 (0)4 97 05 58 11

Horaires d'ouverture

Septembre - juin : de 10h00 - 18h00.
Juillet - août : de 10h00 - 19h00.

Fermetures annuelles : 1^{er} mai, 1^{er} lundi du mois de janvier, février, mars, octobre, novembre, décembre, 25 décembre, 1^{er} janvier.

LES JARDINS DU MUSÉE INTERNATIONAL DE LA PARFUMERIE

979, chemin des Gourettes
06370 Mouans-Sartoux – France
Tél. : +33 (0)4 92 98 92 69

Horaires d'ouverture

1^{er} mars – 11 novembre : de 9h00 - 18h00.

Fermetures annuelles : 1^{er} mai, du 12 novembre à fin février.

Vous trouverez toutes les informations pratiques sur notre site internet :
www.museesdegrasse.com

Plan d'accès aux Musées



À Grasse

À pied : à proximité du Cours Honoré Cresp.

En train : terminus gare de Grasse puis bus direction centre-ville (arrêt Grasse centre-ville).

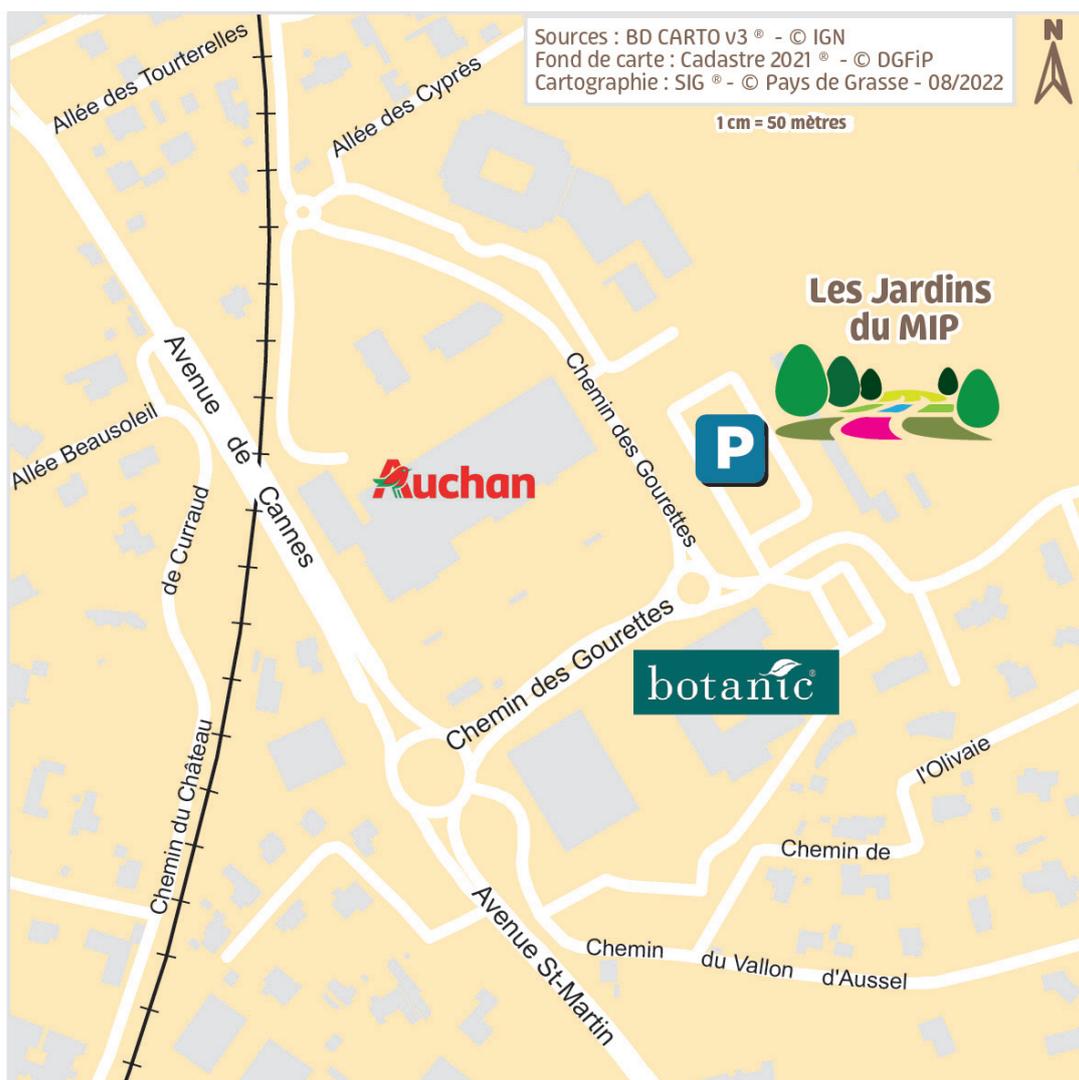
En voiture / bus : direction centre-ville, parking ou arrêt Honoré Cresp.

Stationnement :

En voiture, contacter la régie des parkings grassois au 04 97 05 53 50 ou parkingsgrassois@ville-grasse.fr.

En bus : Parking gratuit pour les bus de tourisme, avenue du 11 novembre 06130 Grasse.

Plan d'accès aux Jardins du MIP



À Mouans-Sartoux

En voiture, parking gratuit de 150 places
(VL et / ou bus).

En bus, depuis la gare SNCF de Mouans-Sartoux :

arrêt Les Jardins du MIP ;
lignes Sillages A, E.

10. DISPOSITIFS COMPLÉMENTAIRES ET PARTENAIRES

MAISON DU PATRIMOINE

Tél. : +33 (0)4 97 05 58 70 - animation.patrimoine@ville-grasse.fr

SERVICE À L'ENVIRONNEMENT ET AU DÉVELOPPEMENT DURABLE (CAPG)

Tél. : +33 (0)4 97 05 22 00 - edd@paysdegrasse.fr

PARTENAIRES

Sous l'égide de la Ville de Grasse et de la Communauté d'Agglomération du Pays de Grasse, ce programme vous est présenté grâce au soutien :

- de l'Association des Amis des Jardins du Musée International de la Parfumerie (AJMIP)
- de l'Association pour le Rayonnement du Musée International de la Parfumerie (ARMIP)
- de la Société des Musées de la Ville de Grasse (SDMVG)
- du Ministère de la Culture et de la Communication

Et des partenaires suivants :

Azur Fragrance - Albert Vieille – CEPAM - CNRS - École Supérieure du Parfum & de la Cosmétique Grasse - Expressions Parfumées – Firmenich – Grasse Institute of Perfumery - Jean Gazignaire S.A. - INRA - Laboratoire Monique Rémy IFF - Mane - Moulins de la Brague - Mul Aromatiques - Parfex - Payan & Bertrand – Robertet - Université Côte d'Azur.

1932

|

1926

19



Conservation des Musées de Grasse
Direction des publics et de la programmation culturelle
2, boulevard du Jeu de Ballon
06130 Grasse
Tél. : +33 (0) 4 97 05 58 14

www.museesdegrasse.com

