

DECOUVRIR L'HISTOIRE DES ARTS A TRAVERS DES ALBUMS DE LITTÉRATURE DE JEUNESSE

**Un exemple : réaliser des jeux de cartes d'après
Les tableaux de Marcel d'Anthony Browne**

JEU N°1 : à partir des tableaux d'Anthony Browne.

- Distribuer les cartes aux élèves répartis en groupes.

Après un temps d'appropriation, demander aux élèves de décrire les cartes et de dire si elles évoquent des tableaux connus.

Faire émerger l'idée de tableaux détournés.

- Distribuer les reproductions des œuvres originales sous forme de cartes, et demander aux élèves d'associer puis de comparer les reproductions originales et les détournements, dégager l'humour sous-jacent.

- Découverte de l'album d'Anthony Browne.

- Classer les œuvres originales dans l'ordre chronologique, les placer sur la frise historique et effectuer des recherches sur les artistes.

JEU N°2 :

- Découverte de l'album « Les tableaux de Marcel ».

- Jeu d'association : retrouver les paires (reproductions des œuvres originales et les détournements).

- Choisir une paire et comparer les œuvres en production d'écrit.

JEU N° 3 :

- Distribution des cartes (reproductions des œuvres originales et des œuvres détournées). Jeu d'association.

- Choisir une image détournée et faire parler Marcel : production d'écrit (situations, sentiments...). Comparer les textes avec ceux de l'album.

JEU N° 4 :

- Même situation initiale que pour le jeu n°3.
- Proposer 3 images détournées et demander aux élèves de les ordonner pour créer une histoire. Légènder chaque image afin de construire l'histoire.
- Si des élèves ont des séries d'images identiques, comparer les textes produits.

Prolongements :

- Poursuivre la découverte d'œuvres picturales à travers d'autres albums d'Anthony Browne comme *l'Histoire à quatre voix* (références à Magritte, Hopper, Munch, De Vinci, Hals...).

Un exemple en suivant ce lien :

http://imagesetlangages.fr/preps/hist_quatre_voix/accueil.htm

- Découvrir que la technique du détournement d'œuvres classiques a été pratiquée par de nombreux artistes : Picasso (« Picasso et ses maîtres »), Van Gogh (« Van Gogh et Millet »), Andy Warhol...
- Affiner la lecture et l'analyse d'œuvres picturales puis la production plastique, en s'appuyant sur des albums tels que :

Petit Musée images choisies par Alain le Saux et Grégoire Solotareff. L'école des loisirs (les auteurs proposent des gros plans de détails de peintures classiques).

L'art en bazar Ursus Wehrli , Milan Jeunesse (l'auteur « range » ou réorganise des tableaux célèbres en classant les différents éléments qui les composent par formes, couleurs, tailles... , en créant de nouveaux tableaux, ou en camouflant des objets représentés.)

- Des exemples d'exploration d'albums en suivant ce lien : http://www.crdp-toulouse.fr/spip.php?page=dossier&article=17918&num_dossier=929 Approche de courants artistiques ou de techniques graphiques.
- [Art et littérature de jeunesse. Références bibliographiques proposées par le CRDP de l'Académie de Créteil.](#)
- [Une bibliographie littérature et histoire des arts mise à disposition par l'académie de Toulouse.](#)

Idées de jeux et d'activités proposées par des collègues présents lors de l'animation pédagogique, et par les formatrices.