

DES IMAGES POUR DECOUVRIR, OU CONSOLIDER DES ACQUIS
EN HISTOIRE ET HISTOIRE DES ARTS

PROPOSITIONS D'ACTIVITES :

- *Identifier la nature d'une œuvre représentée, comprendre un titre ou une légende, situer un élément un personnage ou un événement dans une époque.*

Jeux d'associations : Associer légendes et images, ranger les images dans l'ordre chronologique.

- *Reconstituer des catégories, situer événements, personnages et domaines artistiques dans leur époque.*

Jeu des familles :

- Découverte avant approfondissement : à l'aide des légendes et dates figurant sous les images, reconstituer des familles
- ✓ Par époques
- ✓ Par domaine (événements historiques, arts de l'espace, arts du langage, arts du visuel, arts du son, arts du quotidien, arts du spectacle vivant...)
- ✓ Par catégorie. Exemple : arts du visuel (arts plastiques (architecture, peinture, sculpture, dessin et arts graphiques, photographie, etc.) ; illustration, bande dessinée, cinéma, montages photographiques, dessins animés, et autres images. Arts numériques.
- ✓ Par époque et domaine ou par époque et catégorie (ex : arts de l'espace, arts du quotidien...)

Placer les images sur la frise chronologique.

- Consolidation ou évaluation : réaliser des jeux avec les élèves. Choisir, scanner, insérer les images, les légender. Imaginer des règles de jeux.

- *Lecture fine d'images. Acquisition d'un vocabulaire spécifique*

Plateau de jeu ou loto + images

- Retrouver sur une œuvre d'art, le détail représenté en gros plan sur une carte.

- *Lecture d'images. Associer, comparer*

Jeu de cartes

- Associer, comparer et/ou classer chronologiquement des œuvres traitant d'un même thème ou d'un même sujet. Exemples : * différentes interprétations, variantes, pastiches et détournements de la « Joconde » de Léonard de Vinci. (voir d'autres exemples dans la fiche *littérature et histoire des arts*).

*Plusieurs productions de « la Montagne Sainte Victoire » par Cézanne....

