

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....

- *Réinvestir le vocabulaire spécifique et des connaissances sur les artistes, les techniques, les procédés et l'histoire des œuvres... Situer des éléments dans une époque. Comparer.*

Jeu du « Qui est-ce » ?

- Distribution d'une série d'images relative à une catégorie précise (ex : architecture (châteaux... sculptures). Un groupe ou un élève décrit une image, l'autre groupe ou l'autre élève doit retrouver la carte correspondant à la description.
Les images sont ensuite placées sur une frise chronologique.

- *Identifier un genre artistique et le situer dans son époque. Réinvestir des connaissances et un vocabulaire spécifique.*

Devinettes ou questions : loto, jeu de cartes ou plateau de jeu.

- Selon le niveau des élèves ou le moment de l'année scolaire, devinettes ou questions sont élaborées par l'enseignant ou les élèves. Il s'agit de retrouver les images qui correspondent aux devinettes et/ou de les situer dans une époque ou un domaine artistique. Elles pourront être classées sur des planches prévues à cet effet.

- *Patrimoine local : Connaître son environnement et apprendre à apprécier les richesses du patrimoine local. Situer des œuvres dans leur époque et leur contexte historique.*

Jeux de cartes, plateaux de jeux, rallyes.

- Des activités similaires à celles qui sont proposées ci-dessus peuvent être mises en place. Situation sur la frise chronologique et localisation géographique. Sorties scolaires.

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

xx

➔ Un site proposant des jeux culturels : <http://www.jeux-sylviedesoie.fr/>