

A) A partir de textes ou d'histoires connus des élèves.**Comprendre, reformuler, raconter, écrire**

1) Les images correspondant à l'histoire lue sont affichées dans l'ordre chronologique. P2

- Toutes les images affichées
- La fin de l'histoire n'a pas été racontée, mais toutes les images sont exposées
- Introduction d'éléments extérieurs à l'histoire initiale, pour modifier un récit.
 - Une image intruse d'un autre récit connu.
 - Sur une illustration de l'histoire lue, insertion d'un personnage rencontré dans un autre récit. P3
 - Transformation d'une image du récit connu pour modifier le cours de l'histoire

2 Les images correspondant à l'histoire lue sont données dans le désordre. P4

- Reformuler les épisodes correspondant aux images et remettre dans l'ordre.
- Trier les images correspondant à plusieurs histoires lues (dans le cadre d'une mise en réseau par ex).

3 Produire des saynètes ou des images à partir d'histoires lues. A l'aide de Playmobils....par ex.

4 L'image inductrice : P5

- Identifier un personnage grâce à sa silhouette, reformuler l'histoire correspondante, décrire le personnage, ou associer plusieurs silhouettes aux premières de couverture qui correspondent.

B) A partir d'images. Les histoires sont inconnues des élèves.**Décrire, raconter (justifier), écrire**

1) Les images séquentielles (album) P6

Décrire, remettre dans l'ordre.

2) Images séquentielles : ordre aléatoire. P7

Plusieurs scénarii possibles.

Possibilité d'isoler plusieurs épisodes d'une histoire. (trier)

3) Images séquentielles : Compléter une série d'images P9

4) L'image cachée : découverte progressive d'une image (hypothèses). P10

5) L'image inductrice (voir 4 de A) : imaginer la description d'un personnage. P11

Activités langagières en maternelle :

Ecouter, lire, décrire, comprendre, raconter, expliquer, imaginer, écrire et créer avec des images

D) Lire et produire des images, Interdisciplinarité**imaginer et échanger, justifier, écrire**

:

1) Le code de l'image, lire/produire P21

a) lire

- Trier des images
- Trompe l'œil, trucages.
- Plans, échelles, cadre et hors cadre
- Angles de prise de vue.
- Discrimination visuelle

b) Produire des images (selon les modèles a) P25

2) Jeux d'associations et de comparaisons. P26

- a) Des images entre elles.
- b) Des images et des mots. P27
- c) Images et jeux de langage P28
 - Rébus
 - Kyrielles syllabiques.
 - Mots valises
- d) Images et poésie P30
- e) Images et extraits musicaux. P31

C) Travailler des compétences langagières spécifiques à partir d'images.

1) Les questions, les descriptions. P12

- Qui est ce ? Habiller le loup... Où ? Quand ? Qui ? Avec quoi ? Qui ? Quelle action ? Où ?

2) Décrire, situer : «L'objet manquant » P15

3) Lexique spécifique : P16

ex : l'expression des sentiments

ex : les verbes d'action

ex : création d'un dictionnaire de classe (/ /imagier)

ex : expressions de sens figuré, comparaisons.

ex : homophones et homonymes

ex : contraires et synonymes

4) Imaginer des dialogues : (tirés d'un album ou inventés). Histoires connues ou pas. Récit BD ou photo roman. P19

Activités langagières en maternelle

Ecouter, lire, décrire, comprendre, raconter, expliquer, imaginer, écrire et créer avec des images

A) A PARTIR DE TEXTES OU D'HISTOIRES PREALABLEMENT LUS PAR L'ENSEIGNANT(E).

Découvrir l'écrit : (fin GS)

- Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte.
- Produire un énoncé oral sous une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte.
- Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes.

1) Les images correspondant à l'histoire lue sont affichées dans l'ordre chronologique.

- **Affichage des images, les élèves reformulent l'histoire.**
- **L'histoire n'a pas été lue dans son intégralité, mais toutes les images, y compris celles qui correspondent à la situation finale (non lue) sont affichées. Les élèves reformulent l'histoire puis imaginent la fin en s'appuyant sur les images.**

Variante :

- une fin peut avoir été écrite sous forme de dictée à l'adulte sans l'appui des illustrations. On comparera alors les différentes versions : sans et avec les images (le nombre de versions pourra varier en fonction des dispositifs adoptés : travail collectif ou en groupes)

Introduction d'éléments extérieurs à l'histoire initiale.

- **Images de l'histoire dans l'ordre + 1 intruse présentant quelques similitudes avec les lieux, événements, personnages... du récit connu.** Les élèves doivent repérer l'erreur et expliquer pourquoi cette image ne fait pas partie de l'histoire, (mémorisation des personnages, lieux, actions, comparaison...).

On découvrira ensuite l'histoire d'où l'intrus est extrait.



Monsieur Lapin (de *Bon appétit Monsieur Lapin* de Claude Boujon),
parmi des images du *Loup est revenu* de G de Pennart

- **Images de l'histoire + 1 image comportant un 1 intrus (1 personnage rencontré dans 1 autre histoire (// mise en réseau littéraire, et inséré par montage à l'aide d'un logiciel de retouche d'images) : imaginer le nouvel épisode ou la nouvelle histoire qui peuvent en découler.**



L'intrus : John Chatterton (détective) sur une image du Loup est revenu

Variante :

- TBI : Déplacer le personnage sur une autre image, modifier ainsi le moment, ou le personnage rencontré, et provoquer de nouvelles modifications du récit.

- **Transformer une image du récit connu (grâce à un logiciel de retouche d'images), pour modifier le cours de l'histoire. Cette transformation va provoquer l'écriture d'un nouveau récit.**

Exemple : Le dîner fantôme de J Duquennoy



Image d'origine



Image transformée

2) Les images correspondant à l'histoire lue sont données **dans le désordre.**

- **Les élèves doivent identifier les épisodes correspondant aux images : Ils reformulent l'histoire tout en remettant les images dans l'ordre.**

Ex : évaluation GS PPI

- **Retrouver, trier des images correspondant à plusieurs albums lus (// mise en réseau)**

Ex : mise en réseau littéraire sur le thème du loup. Le loup est revenu, Je suis revenu.



Prolongement : Reconstituer un début d'histoire avec des images de début des deux albums (travail sur la chronologie)

3) Produire des saynètes ou des images à partir d'histoires lues. Playmobils....

- **De quel épisode de l'histoire s'agit-il ?**

Matériel : un album bien connu des enfants, des figurines et éléments de décor *playmobil* par exemple. Les élèves ne doivent pas avoir l'album sous les yeux pendant l'activité, cette contrainte permet d'éviter la reproduction à l'identique des illustrations du livre.

- 2 petits groupes : un groupe choisit de mettre en scène un des épisodes de l'histoire à l'aide des figurines : les autres élèves doivent deviner de quel épisode il s'agit en argumentant leur choix.
- L'enseignant(e) peut aussi lire plusieurs extraits de l'histoire : aux élèves d'associer le bon extrait à la mise en scène. Ils justifient leur réponse.

ex : D'après La Belle Lisse Poire du Prince de Motordu (saynètes reproduites dans des boîtes à chaussures)



Variante

- **Enregistrer des descriptions et/ou histoires courtes (avec possibilité d'écouter plusieurs fois si nécessaire) pour créer des images ou des saynètes.**

4) L'image inductrice :

- **Affichage de la silhouette d'un personnage rencontré dans une histoire. Identifier le personnage et reformuler l'histoire, le décrire.**



Silhouette de John Chatterton détective

- **Associer plusieurs silhouettes aux premières de couvertures qui correspondent, reformuler les histoires.**

B) A PARTIR D'IMAGES. LES HISTOIRES SONT INCONNUES DES ELEVES. DECRIRE, RACONTER.

1) Les images séquentielles (album)

Matériel nécessaire :

Les images en petit format pour chaque groupe d'élèves, les mêmes images en grand format qui serviront à la reconstitution de l'histoire lors du regroupement.

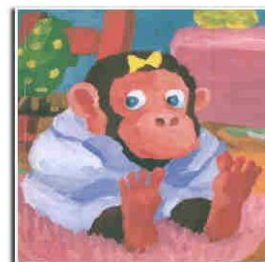
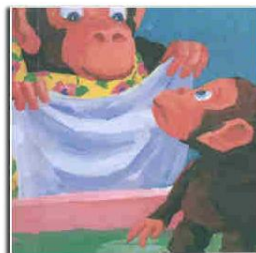
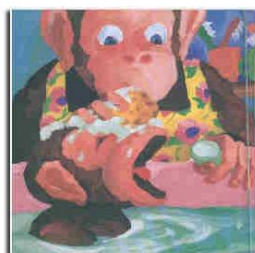
- **3 images, 3 élèves, 1 image par élève (PS).**

- Chaque élève s'approprie son image
- Il la décrit en la montrant aux autres.
- Ensemble les enfants reconstituent l'ordre chronologique.
- Validation avec le livre

- **Les élèves ont toutes les images sous les yeux. Ils travaillent par deux, trois ou quatre. Ils vont devoir reconstituer l'histoire et la raconter à leurs camarades. (MS/GS)**

Validation avec le livre

Zaza au bain est adapté pour des enfants de petite et moyenne section de maternelle.



- **Une image par enfant**

- Première étape : les élèves s'approprient les images.
- Deuxième étape : chaque enfant décrit l'image qu'il a en sa possession.
- Troisième étape : les élèves, sans voir les images de leurs camarades, doivent reconstituer l'histoire en respectant l'ordre chronologique des événements.
- Quatrième étape : validation avec le livre

Présence de l'adulte recommandée.

(Démarche proposée par Pascal Vallet, ex responsable pédagogique du lycée franco américain de San Francisco)

2) Images séquentielles : ordre aléatoire.

- **4 ou 5 images (histoire inconnue des élèves) : les enfants par groupes, choisissent un ordre et imaginent l'histoire correspondant à la suite d'images. On échange sur les productions des différents groupes lors de la mise en commun. On commente, on valide ou non (vraisemblance) puis on compare avec l'original.**

NB : les images doivent être suffisamment riches pour permettre des scénarii différents.

- **Sélectionner un nombre important d'illustrations tirées d'un album inconnu des enfants. Les images doivent être riches (plans successifs, actions...), l'histoire doit comporter plusieurs épisodes ou parties facilement identifiables.**

L'album de Bénédicte Quinet **Marie-Rose** chez Pastel, ou La piquante aventure de Hérisson de Ragnhild Scamell et Michael Terry chez Le ballon s'y prêtent bien.

Il est possible de mettre en place des activités offrant des centres d'intérêt et des niveaux de difficultés variés.

- **On propose toutes les illustrations (15 ou 16) : les enfants, par groupe ou individuellement, choisissent 4 à 6 images pour raconter une histoire (dictée à l'adulte ou écrite individuellement).**
 - échange des productions avec les autres groupes, commentaires, améliorations éventuelles en collectif.
- On sélectionne parmi les images celles qui serviront à exprimer un sentiment (peur, colère, gentillesse...)
 - les enfants les remettent dans l'ordre et racontent l'histoire correspondant aux illustrations.
 - Les élèves imaginent la suite des épisodes retenus.
 - Après ces exercices, les enfants remettent toutes les illustrations de départ dans l'ordre et dégagent la "morale de l'histoire" (prolongements éventuels en découverte du monde "vivre ensemble").



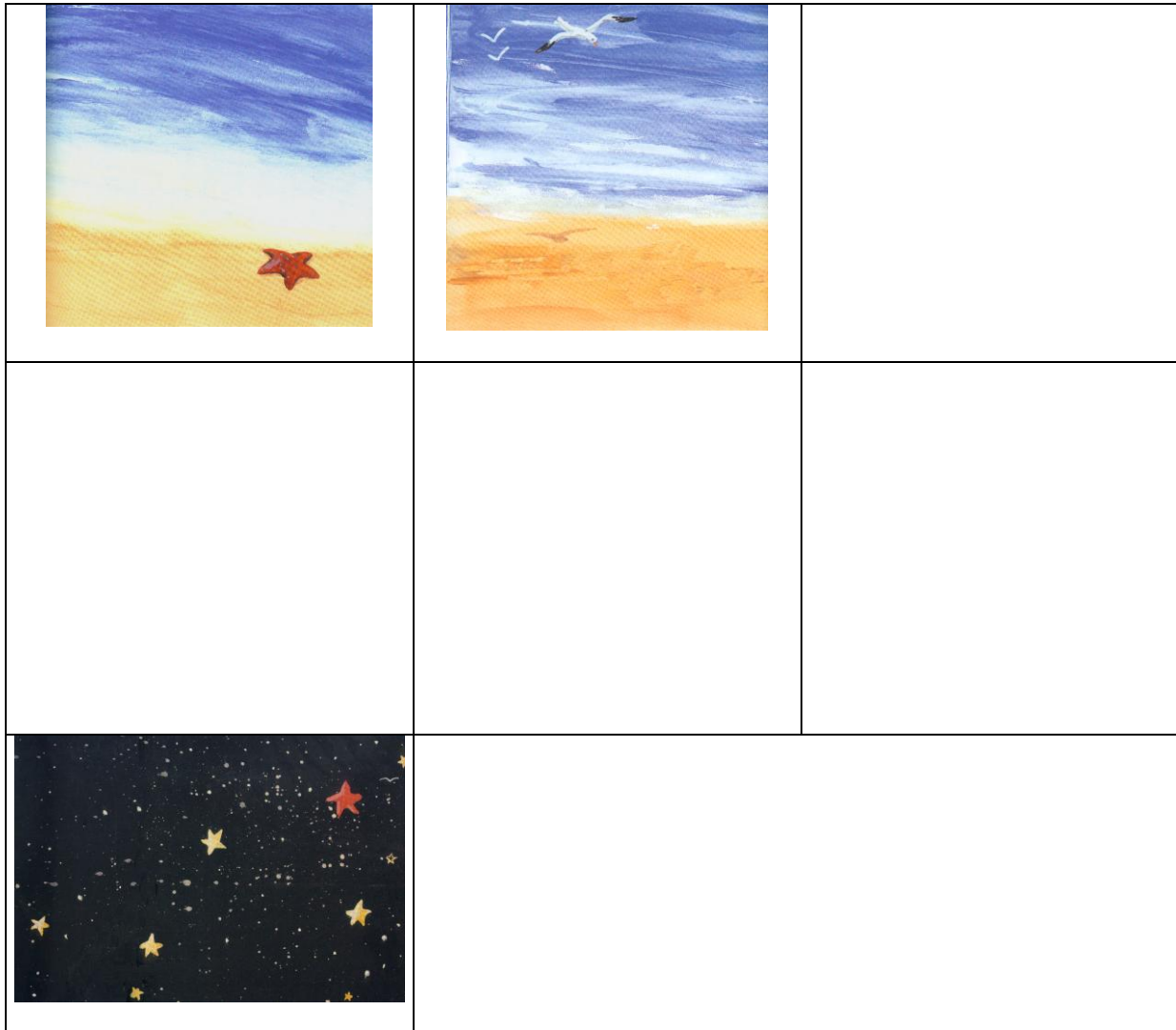
La peur : Les illustrations sont présentées dans le désordre.

Images séquentielles : ordre aléatoire (plusieurs scénarii possibles)

Proposer les images découpées : chaque groupe imagine une histoire en trouvant un ordre cohérent.

3) Images séquentielles : Compléter une suite d'images

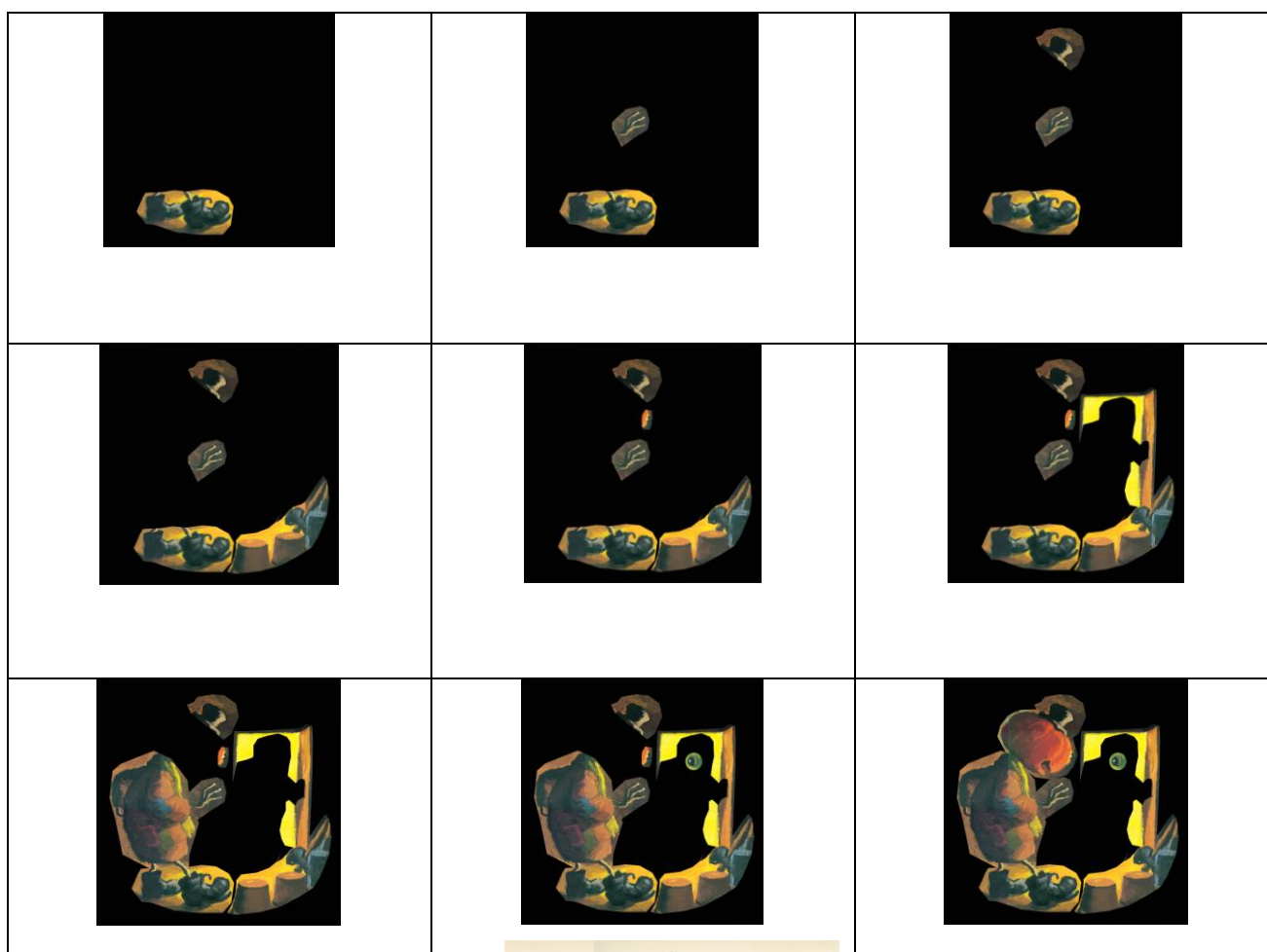
La belle étoile. Antonin Louchard - Gallimard Jeunesse/giboulées



(Notion d'éloignement)

4) L'image cachée

- **On propose une grande affiche que l'on recouvre d'un cache qui peut se détacher progressivement.**
- Les élèves anticipent alors sur ce que peut représenter l'affiche, émettent des hypothèses ; on les valide ou infirme en découvrant progressivement l'affiche. C'est un travail qui se réalise en grand groupe classe. Il est nécessaire de bien réfléchir à l'ordre dans lequel on va détacher les caches, il est préférable de les numéroter. Le choix d'une affiche avec de nombreux personnages différents et ayant entre eux des liens de cause à effet se montre le plus judicieux. C'est une activité intéressante pour découvrir la couverture d'un livre, mais pour cela il est nécessaire de créer une affiche A2 voire A1 et que la couverture se prête à cette activité. Utilisation du TBI possible



(Exemple proposé par Pascal Vallet, ex responsable pédagogique du lycée franco américain de San Francisco)

5) L'image inductrice (variante du 4) A)



- **L'histoire est inconnue, mais les élèves doivent formuler des hypothèses concernant le personnage, sa tenue vestimentaire, l'action... et éventuellement imaginer une aventure.**

C) TRAVAILLER DES COMPETENCES LANGAGIERES SPECIFIQUES A PARTIR D'IMAGES.

S'appropriier le langage :

- Formuler en se faisant comprendre, une description ou une question.
- Raconter en se faisant comprendre, une histoire inventée.
- Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exposer son point de vue.

1) Les questions, les descriptions

Qui est ce ?

a) Adaptation d'un jeu du commerce. A partir des héros d'une ou plusieurs histoires.

- Le Portrait



Variante :

➤ A partir de photos individuelles (portraits prédécoupés : yeux, nez, bouches), l'élève n°1 construit un visage et le décrit à l'élève n°2 qui doit le reconstruire.

- Les tenues vestimentaires



b) Une photo de classe en couleur :

- Par deux : un élève choisit en secret sur la photo un enfant qu'il va décrire à l'un de ses camarades. L'élève n° 2 doit deviner de qui il s'agit, il peut demander des précisions en essayant de localiser l'élève choisi sur la photo (1^{er} rang... gauche droite, deuxième en partant de la droite, en haut à gauche ...)

Variantes :

- C'est l'élève n° 2 qui doit deviner de qui il s'agit en posant des questions (description physique, vestimentaire + situation sur la photo)

Cette activité permet de développer le vocabulaire spécifique de la description et du repérage dans l'espace. Elle permet également un travail sur les phrases interrogatives.

Un jeu collectif avec le groupe classe complet ; les enfants posant des questions à l'enseignant(e), peut précéder le questionnement par 2 ou en petit groupe.

- **Habiller le loup...**
Utilisation du TBI possible.

Les élèves sont répartis en binômes. Le premier habille son loup d'une certaine manière et doit le faire deviner à son binôme.

- Le degré de difficulté peut varier en fonction du nombre de vêtements ou des détails sur les vêtements



- **Où ? Quand ? Qui ? Avec quoi ?**

Comprendre des questions.

En groupes :

Matériel : un jeu de carte (4 ou 5 décors possibles : intérieur, extérieur, paysages différents (mer, montagne, espace....) – (3 époques : passé, présent, futur facilement identifiables) – (4 ou 5 objets : ex : balai, épée, lanterne, bague)) – (6 ou 7 "personnages" réels ou imaginaires, humains, animaux, robots ...)

On peut augmenter le niveau de difficulté en insérant en plus des images de départ, d'autres images légèrement semblables à 1 ou 2 détails près (ex : 2 personnages masculins habillés un peu différemment. 2 lieux identiques : forêt mais sur une des images 1 personnage ou 1 habitation en arrière plan...)

- Un groupe choisit une des questions (où, quand....) et parmi les cartes correspondantes l'une d'entre elles. Il annonce sa question.(où ? quand ? ...)
L'autre groupe doit identifier les cartes de la famille concernée et par un jeu de questions/réponses doit trouver celle qui a été choisie par le premier groupe.
- Poursuivre le jeu en faisant choisir une autre question au groupe 2, le groupe 1 devra trouver la bonne carte
...etc.... jusqu'à épuisement des questions.

Prolongement :

Production d'un ou de 2 récits à partir des cartes choisies à l'issue du jeu (1 lieu, 1 époque, 1 objet, 2personnages). Le lieu, le moment, les personnages et l'objet sont les mêmes, mais les histoires seront différentes d'un groupe à l'autre.

Variante

Avec des petites et moyennes sections :

- **Proposer des cartes portant sur : QUI ? Où ? Quelles actions ?
Pour constituer des phrases courtes.**

2) Décrire, situer :

Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage dans le temps et dans l'espace (découvrir le monde)

• «L'objet manquant »

(Utilisation d'un TBI possible)

A l'occasion d'une lecture suivie, ou de la lecture plaisir d'un album, on réalise un jeu : une image de l'album est choisie (du choix dépendra la complexité de l'activité). Sur une des deux images on retire des objets (*grâce à l'outil informatique*). On imprime l'image complète et l'image incomplète. Il s'agit de replacer les objets manquants à la bonne place. Groupes de 2, travail préalable en collectif.

- 1 des 2 élèves dispose de l'image complète et des objets qui manquent sur la seconde image. Le second joueur dispose de l'image incomplète et d'étiquettes « objets » manquants. Le premier joueur nomme les objets et explique où il faut les placer. Le second joueur dispose les objets, puis validation avec l'image complète.

Variante :

- Le second joueur pose des questions pour savoir où il faut placer les objets. Le premier joueur ne peut répondre que par oui ou par non.



(Activité proposée par Pascal Vallet, ex responsable pédagogique du lycée franco américain de San Francisco)

Le nombre d'objets retirés est fonction du niveau de difficulté souhaité.

Circonscriptions de Meaux nord et sud : Fabienne Dachet, Sandrine Delajouaillerie et Patrice Gourlet, maîtres formateurs.

3) Lexique :

• Expression des sentiments



Rechercher dans des albums :

- des personnages en colère.
- des personnages tristes
- des personnages qui ont peur
- qui boudent
- qui rêvent
- qui sont amoureux

.....

Justifier les réponses, décrire, mimer, exprimer avec ses mots un sentiment particulier, en mettant le ton.

En correspondance, reformuler la phrase du ou des albums étudiés

• Les verbes d'action

Même démarche.

Variante :

Chercher des images dans les albums, les scanner ou les photocopier, puis les trier.

• Le dictionnaire de la classe

- Au fur et à mesure que l'on rencontre des expressions ou mots nouveaux, ils font l'objet de fiches illustrées, affichées un temps, puis consignées dans un classeur ou autre support : frise alphabétique (réalisation d'un abécédaire/relation grapho-phonique) ou classement par thème (catégorisation).
- Les mots peuvent également se présenter sous forme d'étiquettes (différentes graphies) que l'on associera aux images correspondantes, ou qui pourront servir en fin de grande section à constituer des GN ou des phrases.

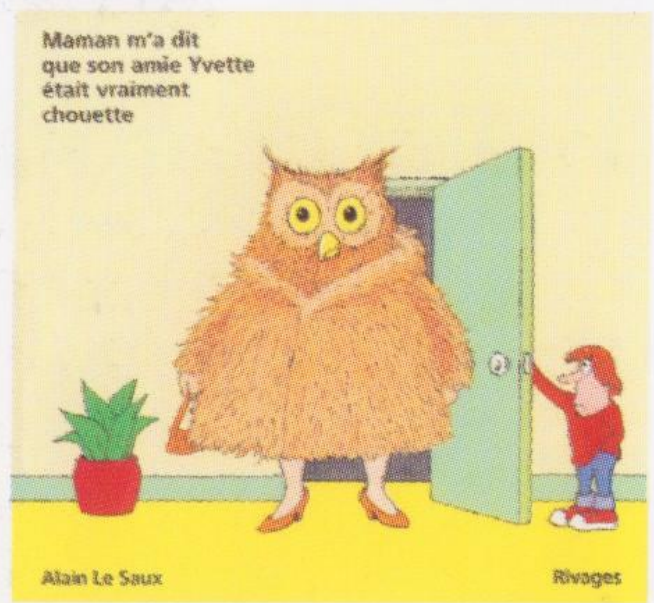
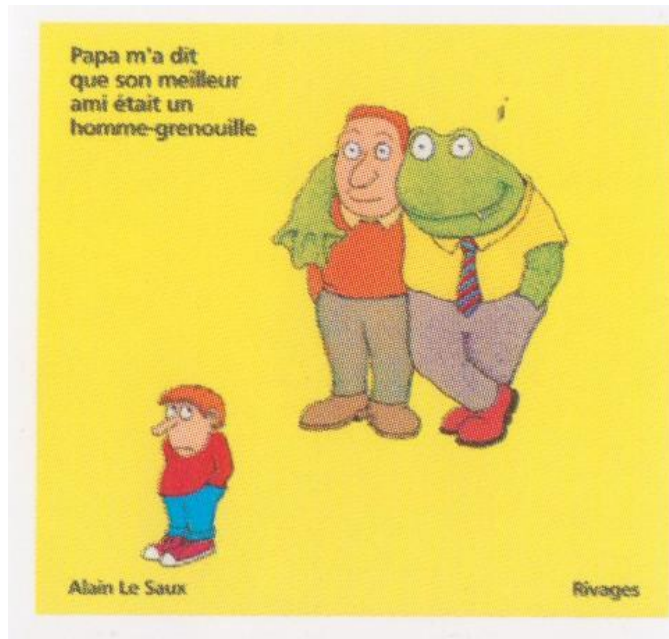
La nature des mots peut être identifiable grâce à un code couleur (ex en bleu mots outils, noms (noir), adjectifs (orange), déterminants (vert) , verbes (rouge).....Constituer des GN ou des courtes phrases, effectuer des substitutions (noms, verbes, adjectifs....(Approche des classes de mots), leur associer des images

- **Expressions de sens figuré, comparaisons.**

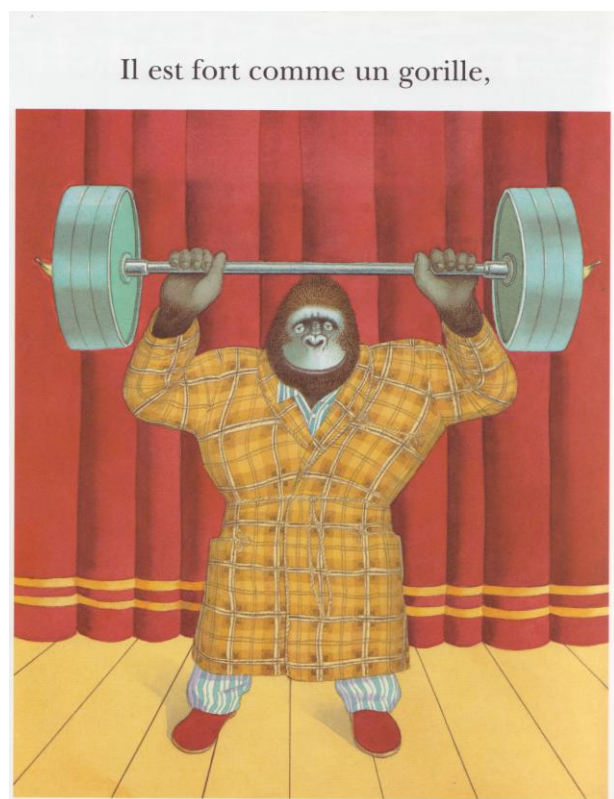
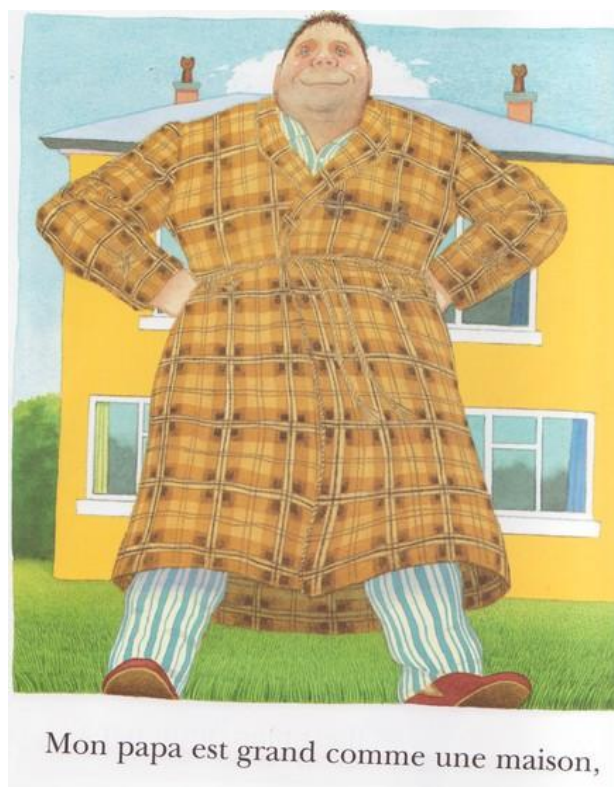
Ex : Albums d'Alain Le Saux

- Réalisation de répertoires en images au fur et à mesure des rencontres ou découvertes.

Les images servent de support à la mémorisation des expressions.



Mon Papa , Anthony Browne

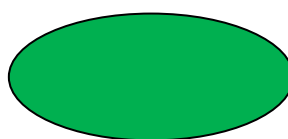


- **Homophones (verre, ver, vert...) et homonymes (le manche, la manche)**

PS/MS

Comprendre le sens d'un mot dans son contexte.

Ex : Soumia boit du lait dans un **verre**.



→ Placer la bonne image à côté de la phrase

MS/GS

Comprendre le sens d'un mot dans son contexte et l'identifier à l'écrit.

La phrase est écrite.

Si un dictionnaire de classe a été constitué, les élèves peuvent rechercher la fiche correspondant au mot déjà étudié.

Ou/et possibilité d'enrichir le dictionnaire à l'aide d'homophones. Comparaison de la graphie des mots (verre, vert, ver...)

- **Les contraires et synonymes :**

A partir d'imagiers (*Beaucoup de beaux bébés* D Ellward, *Les contraires* Pittau et Gervais, Photos : *les contraires* N Bourcier), décrire ce que l'on voit (synonymes), puis comparer (contraires).

Enrichir le dictionnaire de la classe

Prolongements :

PS Loto ou memory, domino des contraires à l'aide d'images (avec production orale, *dire, décrire, justifier...*)

MS/GS : association images/mots (loto, domino...) à l'aide du dictionnaire

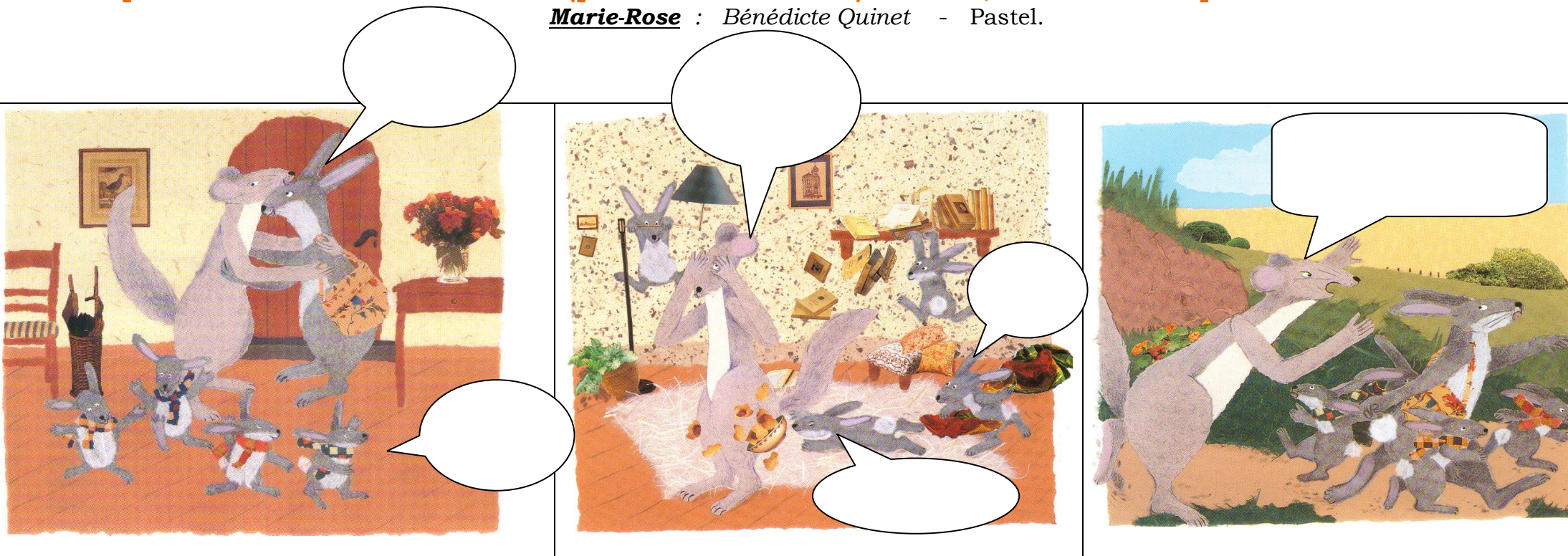
Dire, décrire, justifier, identifier les formes écrites.

4) Imaginer des dialogues :

Qui parle ? Que disent les personnages, pourquoi ? Décrire, identifier les interlocuteurs, comprendre des situations (inférences)

- A partir d'une histoire lue. Ecrire (par dictée à l'adulte) un récit, une BD ou un photo roman.

Marie-Rose : Bénédicte Quinet - Pastel.



Qui parle ? Que disent les personnages, pourquoi ?

Exemples d'activités possibles :

- 1) Dialogues imaginés.
- 2) Dialogues proposés à replacer dans les bulles.
- 3) Dialogues avec les bonnes répliques + des répliques improbables

A partir d'une reproduction de tableau. (ex : Le déjeuner des canotiers d'A Renoir)

- Imaginer les conversations des personnages ou ce que pense la jeune fille rêveuse accoudée à la balustrade. Créer un paysage sonore (Approche de l'implicite) puis l'enregistrer.



D) LIRE ET PRODUIRE DES IMAGES, IMAGINER ET ECHANGER, JUSTIFIER :

L'image répond à des codes spécifiques :

- *Apprendre à lire et comprendre des images : identifier des images de différentes natures.*
- *Comprendre les effets produits par changements de plan, cadrage, angles de prise de vue, échelle.*

Percevoir, sentir, imaginer créer

- *Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé*
- *Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections*
- *Ecouter un extrait musical ou une production, puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions*

1) Le code de l'image, lire/produire

a) lire

- **Trier des images : photographies, dessins (noir et blanc ou couleur...)**

Choisir de préférence des images représentant un même sujet pour réduire les possibilités de tri.

Faire évoluer les critères de tri. Ne pas induire de catégorie ou de nombre de catégories.



- **Image mystère : trompe l'œil, effets spéciaux.**

Faire prendre conscience aux élèves que des images peuvent nous tromper, qu'elles peuvent être traitées pour renforcer une idée ou transformer la réalité (// mieux comprendre la fiction).

Trompe l'œil, effets spéciaux :

A partir de reproductions d'œuvres d'artistes (architecture baroque, ou d'intermèdes publicitaires (ex personnage soutenant un édifice... personnage collé au plafond... faisant des pompes d'une main...))



Art de rue : Narbonne



Photo montage d'Eric Johansson

Echelle de plans :

- Plans larges, plans rapprochés (=petitesse, gigantisme, éloignement, rapprochement). La chaise bleue. C Boujon



- A partir de vidéos : Extraits d'Alice. Jan Svankmajer, Tim Burton. Les voyages de Gulliver. « Géants dans un monde de nains, nains dans un monde de géant »



Comparer, décrire, comprendre.

• Cadre et hors cadre :

- Photographier un personnage réagissant à un événement extérieur situé hors cadre (personnage effrayé, joyeux....) et demander aux élèves d'imaginer l'événement « invisible ».

• Angle de prise de vue : Plongée, contre plongée et vue de dessus

- Ex tirés de BD ou d'illustrations (plongée, contre plongée). Le sentiment de peur, de danger, de solitude... Décrire expliquer l'effet produit.

Images extraites de loup noir, d'Antoine Guilloppé.



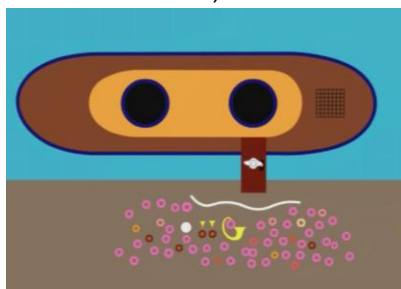
Contre plongée



Plongée

- Vue de dessus : **Loulou et autres loups**. Raconter ce que l'on a compris des histoires.

ex : Micro loup (film d'animation : histoire vue de dessus) G Solotareff + JL Fromental



Lors de ces activités, les élèves décrivent, commentent, racontent, émettent des hypothèses, s'interrogent sur la vraisemblance des situations proposées, sur les effets produits.

- **Discrimination visuelle (retrouver un détail sur une image...)**

ex :



Dubuffet « ciseaux »

b) Produire des images

//TUIC : utiliser un appareil photo, traiter des images (logiciel simple) (découper, retourner, cadrer)

- **Produire des effets par changement de cadrage, d'angle de prise de vue ou en ayant recours à des objets d'échelles différentes. (Voir ci-dessus).**
- Inventer les histoires correspondant à ces images ou produire des images correspondant à des histoires.
- **// Loulou et autres loups : Micro loup (film d'animation : histoire vue de dessus) G Solotareff + JL Fromental**
- **Photographier des objets vus de dessus. Demander à d'autres élèves de trouver de quoi il s'agit et argumenter les choix.**
- Photographier des objets sous différents angles, reconstituer les familles d'objets.
- **Arts visuels : Réaliser en volume des reproductions de travaux d'artistes :**

ex : Productions réalisées dans le cadre d'une animation pédagogique, circonscription de Cholet.

D'après une œuvre de Delaunay.



2) Jeux d'associations et de comparaisons.

a) Associer des images entre elles.

De nombreux auteurs ou artistes se sont adonnés au détournement ou à la réinterprétation d'œuvres d'art :

« Picasso et ses maîtres »

« Van Gogh et Millet »

• Associer et comparer des œuvres d'art :

Il s'agit ici d'associer et de comparer des œuvres d'art /ou des œuvres et des illustrations afin d'en dégager ressemblances et différences, voire de saisir l'humour sous jacent.

- On peut proposer deux images à comparer.
- Ou fabriquer un jeu d'association sous forme de cartes à jouer 'familles, Memory, lotos, dominos...).

On distribue 3 à 4 cartes à chacun des 4 ou 5 joueurs. Le premier joueur pose une carte sur la table, face visible, un autre joueur lui associe une carte qui selon lui offre des ressemblances avec la première. Il justifie son choix, explique aussi les différences (couleurs, formes, traits... ; les autres joueurs valident ou infirment les arguments de leur camarade.

Faire précéder cette activité de séances d'arts visuels consacrées à la transformation d'images par collages, peinture, dessin afin que les élèves perçoivent mieux les transformations.



Velasquez - Picasso

• **Associer et comparer des illustrations et des œuvres d'art :**

Ex : parmi les auteurs de littérature de jeunesse : Anthony Browne, L de Brunehof, G de Pennart...

ex :



Botticelli : La naissance de Vénus



Anthony Browne : la tenue d'Adam

b) Images et mots.

• **Jeux de loto**

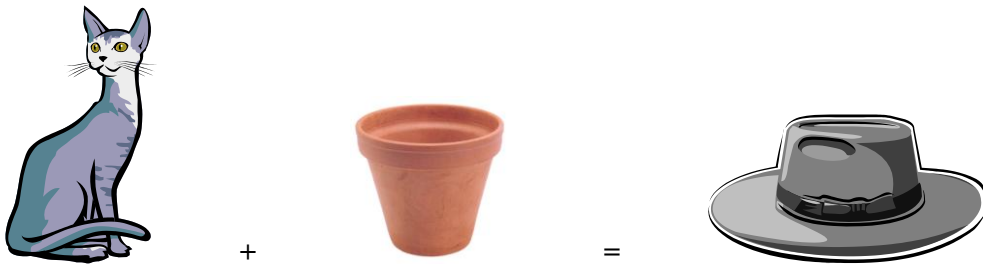
➤ Cartons présentant des images ou des mots (graphies différentes). Associer des mots aux images ou des images aux mots.

Ce jeu peut accompagner la réalisation du dictionnaire de la classe en prenant appui sur les affichages et travaux déjà réalisés.

A colorful illustration of a farm scene with various animals like a cow, horse, sheep, and chickens.	agneau	A drawing of a grey cat sitting down.
cheval	A drawing of a rooster with a red comb and tail feathers.	brebis

c) Images et jeux de langage (activités autour de la syllabe)

- Rébus en images (ex chat + pot : chapeau)
- Décoder le rébus pour retrouver le mot. **Si ce mot est connu et a fait par exemple l'objet d'un affichage, d'une fiche dictionnaire ou de cartes, identifier sa forme écrite.**



- Compléter des rébus (chercher l'image manquante)



- Fabriquer des rébus :



- **Kyrielles syllabiques. (discrimination auditive)**

Les Kyrielles et mots valises sont proposés en images.

Ces activités peuvent se dérouler uniquement à l'oral, elles peuvent également faire l'objet d'une reconnaissance de mots étudiés **en lien avec le dictionnaire de la classe par exemple**. Les élèves recherchent alors la fiche ou l'étiquette des mots en question.



escargorillette

- **Mots valises**



le « chevalise »

➤ Imaginer l'histoire de l'animal ou de l'objet inventé.

d) Images et poésie

• A la manière Les 100 plus belles devinettes de J Charpentreau

L'enseignant lit une devinette, les élèves disposent de l'image et doivent retrouver l'élément du dessin correspondant à cette devinette.

(Travail sur les inférences)

En fin de grande section, les élèves pourront eux aussi inventer des devinettes.

48

Va-nu-pieds, vantard, vaniteux,
Il a pourtant des éperons.
Déguenillé, nécessiteux,
Dans son royaume il tourne en rond.

Acrété, bouffi, boursoufflé,
Il triomphe sur le fumier,
Car chaque matin au réveil,
Il fait revenir le soleil.

49

Dans mon premier, mille kilos ont
rendez-vous.
On ne met pas souvent mon second
dans mon tout.
Cependant, dans mon tout, on a bouché
les trous.

50

Manche sans bras
Cheveux sans tête
Mais tête en bas
C'est à l'endroit
La place est nette

51

On me vend, on m'achète,
On me coupe la queue,
On me dénude un peu,
Puis on me fend la tête...
Vous êtes sans pitié,
Et pourtant, vous pleurez.

52

Je suis l'animal des merveilles :
Au plafond, quand je suis pendu,
Je donne des œufs tant et plus ;
Ma queue peut ouvrir les bouteilles ;
On aime mes pieds et mon dos,
Mes cuisses, ma peau, mes boyaux ;
Je suis sale et couvert de soies ;
Je suis rose et souvent grognard.
Qui suis-je ? Ne trouvez-vous pas ?
Pourtant, c'est l'enfance de lard.

53

Un pouce et quatre doigts
Ni chair n'est là
Ni sang n'y bat.

54

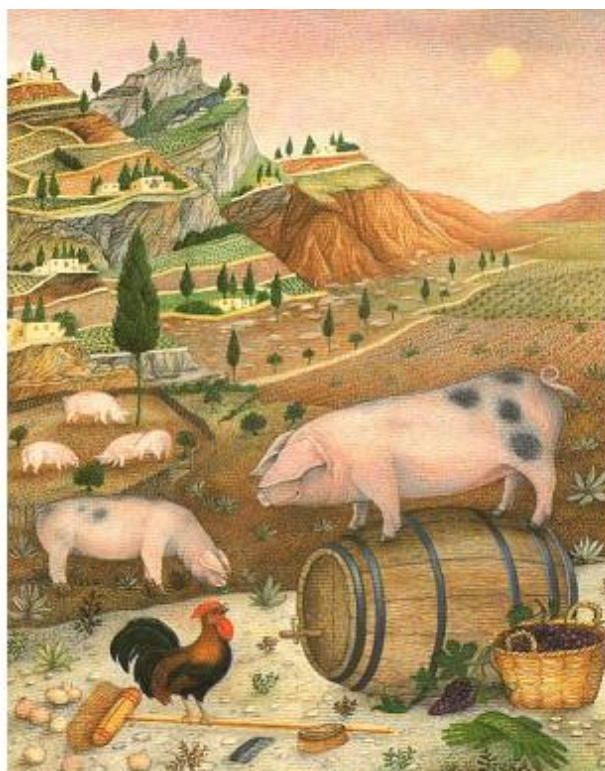
Ce qu'on me confie
Je le multiplie.

55

Petits grains de soleil,
Verts, jaunes, noirs, vermillés,
Petits grains de rosée,
Lisses, ronds, irisés,
Je vous cueille et je touche
La joie du jour naissant,
Je vous mange et je sens
Le soleil en ma bouche.

56

Qu'est-ce qui a des dents
Sans nous mordre pourtant ?



- **A la manière de l'album « Tirelyre, l'art et la manière » de Christian Poslaniec,**

Associer poésies et reproductions de tableaux, ou poésies et photographies... Justifier les choix. (1 poésie, 2 reproductions qui peuvent comporter des ressemblances ou non.

La subjectivité des élèves doit être respectée, par contre on attendra qu'ils justifient leur choix.

Proposer un échantillonnage important de reproductions de tableaux ou de photographies + nombreuses poésies enregistrées à réécouter.

Le poisson rouge
de **Pierre Coran**

Le poisson rouge
De mon école
A la rougeole.

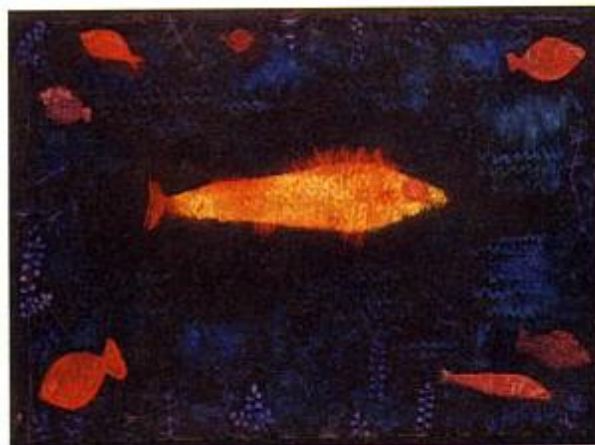
Il ne veut pas
Que chacun voie
Ses boutons rouges.

Dés que l'eau bouge,
Le peureux plonge
Sous une éponge.

Moi, je connais
La vérité
Mais je me tais

Le poisson sait
Que dans l'école
Je cache et colle

Mon chewing-gum
Sous l'aquarium.
Poésie choisie par
Corentin



PAUL KLEE

Contrepétines

Et les cerfs-volant
Soudain s'envolèrent
Dans le vent solaire

Joël Martin

Poésie choisie par
Thibault

Extrait d'un florilège réalisé d'après des œuvres de P Klee

e) Associer images et extraits musicaux (/ /expression des sentiments, actions...)

ex : le carnaval des animaux de Saint-Saëns.