

# Approche ludique de l'image

Caches

## ZOOM

*L'œuvre en parties successives, fenêtres rondes, carrées etc.*

*Work space*

- ❖ L'œuvre est masquée.
- ❖ Logiciel Work space.
- ❖ Un détail, une partie du corps, un paysage etc.

*Les deux danseuses*

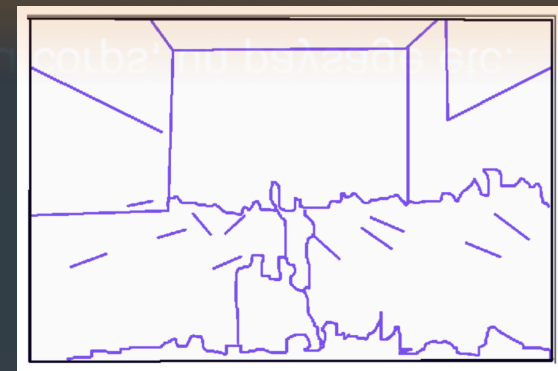
## FLASH

❖ Oeuvre montrée aux élèves, le temps de 3 secondes, permet de les faire parler ET/OU dessiner sur ce qu'ils ont vu (couleurs, lignes, motifs...).

Le travail collectif peut mener à un travail de RECONSTITUTION comme on le ferait pour un portrait robot.

3

secondes



## PORTAIT ROBOT

*Les époux*

❖ L'oeuvre est décrite TRES PRECISEMENT par l'enseignant, les élèves reconstitue l'oeuvre! : )

❖ Reconstitution collective, découverte de l'original (décalée dans le temps?!)

## CALQUE.

- ❖ Les élèves lisent le calque ;
- ❖ Emettent des hypothèses
- ❖ Produisent
- ❖ Affichage et confrontation.
- ❖ Oeuvre : nouvelle lecture, en lien avec l'histoire, les genre...et une description / lecture plus fine de l'œuvre.

# Lecture d'image

## Approche sensible

- Les émotions :
  - Je ressens de la colère, de la peur, de la tristesse, du dégoût, de la joie etc.
- Les 5 sens, j'entre dans l'oeuvre d'art et...
  - je vois, je sens, je goûte, je touche et j'entends.
- Dessine
- Expression :
  - quand je regarde l'oeuvre je vois de :
    - la beauté, la folie, la mélancolie, la souffrance...

Exemple  
"Cartes lecture  
d'images"



# Approche descriptive

- Qu'est-ce que vous voyez?
  - On essaie de procéder par regroupement :
    - Les personnages, les animaux, la végétation, l'environnement urbain ou rural...
    - Le lieu, le temps qu'il fait, l'heure, la saison...
    - Que font les personnages ? Combien sont ils? etc
- Zoom plastique
  - Le support (sa taille, sa forme, sa texture)
  - Les outils
  - Sa nature (peinture, sculpture...)
  - Sa matière (lisse granuleuse épaisse)
  - Ses couleurs
  - Sa lumière
  - Ses formes
  - L'espace

# Approche interprétative

## Raconte-moi une histoire...

- Un album de jeunesse (pont des arts)
- L'enseignant raconte une histoire, les élèves dessinent l'oeuvre!
- Les élèves imaginent une histoire.

# QUAND?

## ■ 1/Au début du projet / séquence:

- inducteur pour travailler la prise de parole, le vocabulaire, les échanges, le sens, l'interprétation, une technique...
- Inducteur d'une séance d'EMC, d'histoire, de littérature, de géographie, de sciences etc.

## ■ 2/En cours de projet / séquence :

- relancer la pratique (sur un thème, un réseau, une association d'idées, une technique etc..)
- Document historique

## ■ 3/Fin de projet / séquence :

- par rapport à des créations d'élèves, voir ce qu'ont réalisé des artistes.
- Prolongement d'une séquence d'histoire / histoire des arts.
- Littérature etc.