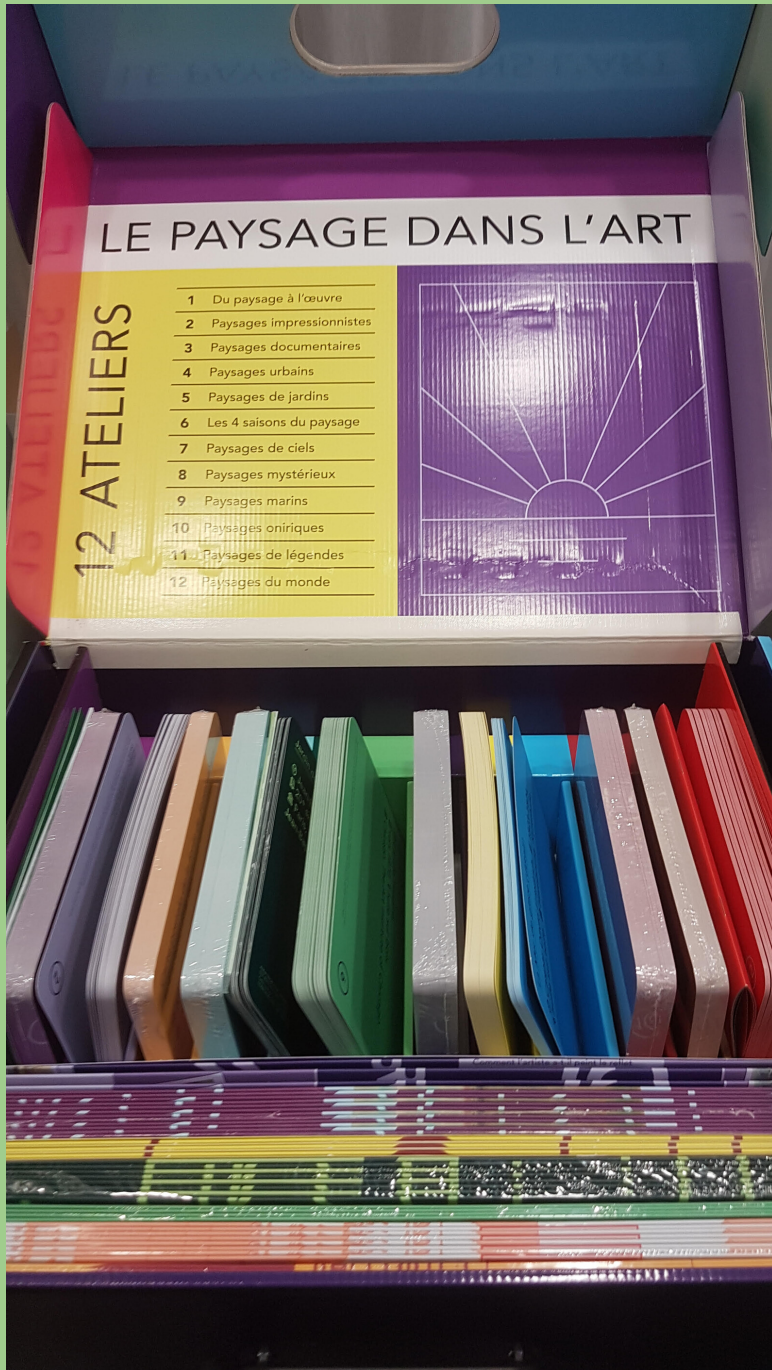


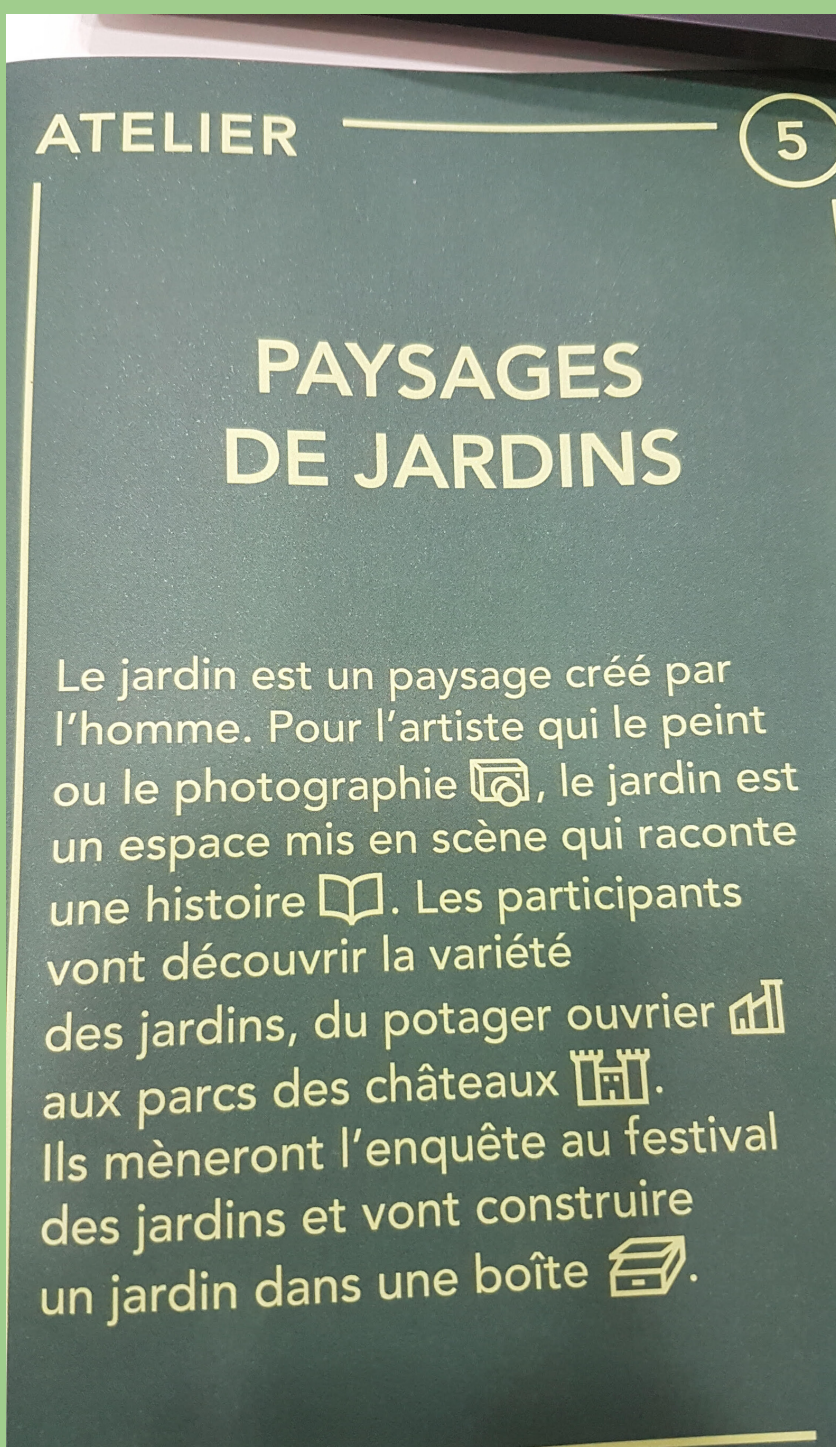
Mallette « Le paysage dans l'art »

Pour les primaires et collégiens / enfants dès 6 ans



Jeux

Mallette



Cartes-images

Livrets thématiques

Utilisation de la mallette

1 thème général « Le paysage dans l'art »



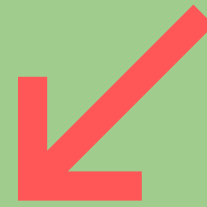
12 sous-thèmes



Des cartes-images avec des œuvres



Un livret



Activité création



Activité jeu

La mallette contient 12 livrets consacrés à 12 thèmes autour du paysage dans l'art.

Chaque livret propose des activités : discussions, jeux d'enquête, jeux de plateau, ateliers créatifs.

Les mallettes peuvent être utilisées sur place ou prêtées dans les écoles/structures selon les besoins.

Pour toute question : 01.30.87.20.32/micro.folie@saintgermainenlaye.fr

Les sous-thèmes

1. DU PAYSAGE A L'OEUVRE

- *Etre capable de décrire un paysage
- *Retrouver les cartes-images associées à une histoire
- *Jeu de plateau : chaque case comporte une description : il faut retrouver toutes les cartes-images du paquet correspondant à cette description (exemple : « je suis un paysage marin »)
- *Par groupes, les enfants réalisent différentes parties d'un paysage (ciel, terre, sous-sol) puis les assemblent et constituent un nouveau paysage

2. PAYSAGES IMPRESSIONNISTES

- *Associer le vocabulaire donné à un tableau pour distinguer un tableau impressionniste d'une peinture représentant un atelier
- *Jeu de plateau : résoudre des énigmes sur des tableaux
- *S'approprier le style impressionniste en dessinant le reflet d'un paysage

3. PAYSAGES DOCUMENTAIRES

- *Trouver les cartes-images correspondant à chaque énigme puis déterminer s'il s'agit d'un paysage rapporté par un scientifique, un journaliste ou un voyageur
- *Jeu « D'un paysage à l'autre » (jeu de plateau) : chaque case comporte une lettre, le but du jeu est de trouver un maximum de mots correspondant à chaque carte-image commençant par la lettre de la case
- *Jeu de vocabulaire : à partir d'un événement représenté en peinture, imaginer un journal dessus
- *Fabriquer des images documentaires pour des articles

4. PAYSAGES URBAINS

- *Observation : repérer dans les cartes-images le paysage qui n'est pas urbain,
- *Placer les vignettes « mots de la ville » sur les cartes correspondantes
- *Associer chaque énigme à sa carte-image

- *Découper la skyline d'un paysage et lui associer une nouvelle météo
- *dessiner la skyline du paysage que l'on a sous les yeux

5. PAYSAGES DE JARDINS

- *Identifier la carte-intrus qui n'est pas un jardin
- *Associer chaque description à son jardin (tapisserie, photo, potager, jardin d'enfants) : connaître les différents types de jardins
- *jeu de plateau sous la forme d'une enquête « Drame au festival des jardins »

6. LES 4 SAISONS DU PAYSAGE

- *Les enfants observent une illustration avec les 4 saisons et la décrivent puis ils placent une fiche de mots selon les saisons concernées
- *Ils dessinent ensuite à leur tour l'arbre des quatre saisons
- *Ils associent des époques à des représentations de saisons et observent l'évolution de la représentation
- *Pour terminer, ils imaginent une 5ème saison

7. PAYSAGES DE CIELS

- *Associer chaque carte-image à un phénomène (brouillard, arc-en-ciel)
- *Jeu de cartes : trouver les phénomènes et les dessiner
- *Atelier d'arts plastiques : créer un paysage de ciel au clair de lune à partir d'un paysage fourni dans le livret

8. PAYSAGES MYSTERIEUX

- *Retrouver un intrus : paysage non inquiétant
- *Associer les paysages par paires qui montrent le même paysage mais de points de vue différents
- *Faire une peinture pour illustrer le paysage du mythe d'Hékaklès

9. PAYSAGES MARINS

*Associer les cartes-images à des mots et expressions (bon vent, mettre les voiles, etc)

*Jeu de bataille navale : retrouver la position de bateaux célèbres (Titanic, Argo) en résolvant des énigmes et en observant des œuvres

10. PAYSAGES ONIRIQUES

*Observer les cartes-images et retrouver les éléments qui n'existent pas, qui sont le fruit de l'imaginaire, du rêve

*Identifier des éléments du rêve sur les cartes et les dessiner le plus fidèlement possible

*Chacun dessine un paysage réaliste puis chaque paysage est mis bout à bout en rouleau et les participants vont y ajouter les éléments du rêve

*Choisir deux paysages, les retourner puis les combiner pour former un paysage onirique

11. PAYSAGES DE LEGENDES

*Associer chaque oeuvre à sa légende

*Imaginer l'aventure d'une créature magique japonaise et dessiner le paysage de son histoire

*Découvrir et enquêter sur les 7 merveilles du monde

12. PAYSAGES DU MONDE

*Placer chaque nom de paysage remarquable sur la carte-image correspondante

*Disposer ces paysages sur le bon emplacement du planisphère

*Jeu de plateau : découvrir des paysages du monde, apprendre à saluer en différentes langues et placer les pays sur la carte