

JEUX AUTOUR DE L'ŒUVRE

Par les jeux de découverte, l'œuvre devient vecteur de langage sous forme d'ateliers que l'on mènera de manière plus au moins autonome selon les cycles.

Le domino d'images

Il s'agit de réaliser un chemin d'images qui « vont ensemble » (on peut aussi, à l'inverse, réaliser un chemin d'images qui s'opposent.) Cette activité conduit l'élève à formuler les critères d'analyse d'une image.

A partir d'une collection de reproductions d'œuvres (format carte postale), les élèves sont amenés à associer une image à une autre et à justifier de leurs choix (plastique, sémantique...).

Selon la collection proposée, on orientera vers différentes approches de découverte de l'image : plastiques, culturelles... (par exemple collection de genres picturaux, collection d'œuvres abstraites, collection d'œuvres et de titres d'œuvres...)

Déroulement : Une reproduction est placée au centre de l'espace de jeu. Chacun, à tour de rôle, pose son image en justifiant de son choix d'association. Le groupe valide ou pas la justification du choix, la carte peut être refusée. A tour de rôle, les élèves prolongent un chemin qui peut partir dans plusieurs directions comme aux dominos.

Devinette

Jeu à perception sélective à mettre en place pour une œuvre où les éléments sont nombreux. Un élève choisit un élément ou personnage, le décrit aux autres en indiquant les détails (couleur, posture...) et sa place dans le tableau. On peut décliner sous la forme du portrait chinois.

Enigme

A partir de la présentation de trois reproductions d'œuvres et d'un questionnaire simple, dégager les indices qui vont permettre de découvrir la quatrième reproduction cachée et qui constitue l'énigme.

Qui-est-ce qui ?

A partir de trois reproductions ou plus selon l'âge des élèves, poser des questions afin de trouver l'œuvre à laquelle le meneur pense ; il ne peut répondre que par oui ou non ; décliner ce questionnaire en défi d'œuvres en isolant les différentes stratégies de questionnement (l'équipe gagnante sera celle qui devine en ayant posé le moins de questions au meneur)

Jeu de Kim

Montrer une reproduction quelques secondes, puis la cacher. Chacun dit ce qu'il a vu sans redire les éléments déjà mentionnés. On peut, après repérage complet, masquer un détail et deviner celui-ci.