

## EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DE 12 ŒUVRES VISUELLES SUR LE THEME DES ENFANTS JOUANT A LA POUPEE

Cette activité peut être menée dès le cycle 2. Il s'agit de lire différentes œuvres sur le thème des enfants jouant à la poupée.

### Activité langagière entraînée :

- compréhension de l'oral
- interaction orale
- au cycle 3, compréhension de l'écrit : comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus (pour le jeu de dominos)

### Renseignement possible d'items du livret personnel de compétences :

par exemple :

- comprendre un message oral pour réaliser une tâche
- demander et donner des informations

### Titres des 12 œuvres (présentés par ordre alphabétique des noms d'artistes) :

- Paul CEZANNE : 'Jeune fille à la poupée' (1902-04)
- Théodore CHASSERIAU : 'L'enfant et la poupée' (1836)
- Alfred LAVERGNE : 'La clinique des poupées'
- Jean- Etienne LIOTARD : 'Enfant à la poupée' (1789)
- Emile MUNIER : 'La jeune fille et la poupée' (1882)
- Pablo PICASSO : 'Maya à la poupée' (1938)
- Pierre-Auguste RENOIR : 'Claude jouant' (vers 1905)
- Henri (Le Douanier) ROUSSEAU : 'L'enfant à la poupée' (vers 1905)
- Ferdinand ROYBET : 'Fille à la poupée' (1865)
- Marie VASSILIEFF : 'Enfant à la poupée'
- Christian VOGEL : 'Enfant à la poupée'
- Fritz ZUBER : 'Petite fille tenant une poupée' (1890)

### Matériel :

- 12 planches en couleur reproduisant chacune l'un des 12 portraits
- ou projection à l'aide d'un vidéo-projecteur des portraits (un à la fois pour la phase 1, simultanément pour la phase 2)
- cartes plastifiées de petit format
- flashcards des éléments représentés sur les tableaux

### Intérêt pédagogique :

- mobilisation d'un lexique diversifié : substantifs (*dress, hat, hair, ribbon, doll, bird, dog, flower*) et adjectifs (*blond, dark, red, blue, green, white*)
- structures langagières (questions et réponses) : *Is there ...? Can you see a ...? Has she got ...? Yes, there is ... No, there isn't ... Yes / Yes, I can see a ... / Yes, she has! / No, she hasn't!*

## Déroulement :

### Phase 1 : histoire des arts (en français)

- Présenter rapidement les œuvres collectivement, une à une, puis demander aux élèves de faire des remarques. Faire émerger les points communs : ce sont des portraits représentant des enfants avec des poupées. Les tenues vestimentaires ont également des points communs (robe, rubans etc.).
- On pourra également fournir aux élèves des informations relatives au nom du peintre, à la situation sur la frise chronologique, au format, au style etc.

### Phase 2 : (en anglais)

- Consigne (en français) pour mettre les élèves en projet : *Nous allons jouer à partir des 12 tableaux que l'on a vus dans la séance d'histoire des arts. Nous allons donc apprendre à poser des questions et à y répondre. Il faudra aussi connaître des mots.*
- Partir du tableau de Christian VOGEL 'Enfant à la poupée' et introduire le lexique. L'enseignant pointe un élément du tableau et demande **What is it?** Prévoir les flashcards correspondant à chaque terme présenté. Introduction de la structure langagière, à choisir parmi **Is there ...? Can you see a ...? Has she got ...?**
- Comparaison avec d'autres œuvres : à partir du tableau de Christian VOGEL, puis de trois ou quatre autres tableaux, l'enseignant demande par exemple **Has she got a blue ribbon?** Les élèves répondent dans un premier temps de façon simple (différents supports de réponse sont possibles : lever un carton **Yes** ou **No**, ou cocher une case sur une fiche). Autres questions parallèles : **Has she got a green dress?** etc. Dans un second temps, exige des réponses plus complètes : **Make a sentence : Yes, she has, or: No, she hasn't** (un élève à la fois répond).

### Phase 3 : jeu

- Un élève pioche une carte et les autres posent des questions pour deviner la carte choisie. Le jeu peut être pratiqué en petits groupes.
- Variante : l'élève pioche une carte et la décrit. Sur l'ardoise, les élèves identifient le tableau décrit.
- Prolongement : les élèves notent les indices (et non la phrase complète). Exemple : **a blue dress**.

### Phase 4 (pour cycle 3) : jeu de dominos

Il s'agit d'apparier de l'écrit avec de l'image.  
Prévoir un jeu pour 4 élèves.

Pour les phases 3 et 4, vous trouverez en annexe les reproductions des 12 oeuvres sous des formes différentes (planche de jeux, cartes de petit format) ainsi que des exemples de groupes nominaux (avec ou sans adjectif) constituant les indices linguistiques à prélever.

Ce document est accompagné des annexes suivantes :

- 12 fichiers images reproduisant chacun l'un des 12 portraits (à imprimer en format A4)
- 1 fichier pdf (planche de format A4 à usage multiple : cartes à découper, planche de jeu)
- 1 fichier pdf (planches de dominos à découper)