

LES MALLETTES PÉDAGOGIQUES HISTOIRES D'ART À L'ÉCOLE



MALLETTE 2

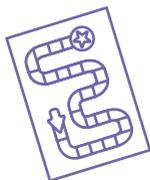
L'OBJET DANS L'ART

Pour les enfants à partir de 3 ans - cycles 1 & 2



À l'attention des non lecteurs, *l'objet dans l'art* favorise la rencontre avec les œuvres grâce à trois contes illustrés et plus d'une quarantaine d'activités, qui donnent le plaisir et le désir d'apprendre.

**PLUS DE 40 ACTIVITÉS RÉPARTIES EN
12 THÉMATIQUES AVEC POUR CHAQUE THÈME
UN LIVRET D'ACTIVITÉS**



**Des plateaux
de jeux**



**Des centaines
de cartes-images**



**12 tutoriels
vidéos**



3 contes



1. OBJETS DE JEUX

- Fabriquer des dominos avec des jouets dessus
- Memory avec des œuvres
- Associer les vignettes « types de jeux » aux œuvres
- Retrouver les détails des œuvres



2. OBJETS DE LUMIÈRE

- Fabriquer une lanterne en papier
- Memory avec des œuvres sur le thème de la lumière
- Faire varier la lumière sur œuvres avec des filtres
- Jeu de plateau : identifier les œuvres avec lumière artificielle/lumière naturelle

3. OBJETS DE POUVOIR

- Fabriquer sa couronne avec des ornements à photocopier
- Associer les cartes-images représentant des couples de pouvoir (empereur/impératrice etc.)
- Memory
- Associer chaque coiffe à l'œuvre correspondante

4. OBJETS DE NATURE

- Lecture de conte sur l'origine *Céleste des nénuphars*
- Fabrication d'un nénuphar
- Memory
- Placer les vignettes-détails sur les œuvres (apprendre le vocabulaire des fruits, de l'agriculture)
- Associer des représentations du même fruit/de la même fleur

5. OBJETS DE MUSIQUE

- Lecture du conte *Luth aux pays des instruments*
- Fabriquer un tambourin chinois
- Memory
- Former des paires en associant des représentations d'instruments



6. OBJETS DE TRANSPORTS

- Colorier les machines et assembler différentes parties pour créer de nouvelles machines incroyables
- Memory
- Associer les cartes-images aux types de transports
- Associer les transports aux lieux qui s'y rattachent

7. OBJETS DE MAISON

- Lecture du conte *Boucle d'or et les trois ours*
- Colorier les objets de la chambre de Van Gogh
- Memory et puzzle
- Identifier les objets dans les œuvres



8. OBJETS D'ARTISTES

- Attribuer des objets à un artiste et les colorier
- Associer l'artiste à sa création et à ses outils

9. OBJETS DE CHASSE

- Réaliser des marionnettes sur le thème de la chasse
- Associer chaque scène de chasse à l'objet de chasse correspondant

10. OBJETS DE MODE

- Créer son éventail persan
- Associer les vignettes-détails aux œuvres
- Memory
- Associer chaque éventail à l'œuvre correspondante

11. OBJETS DÉTOURNÉS

- Créer un assemblage avec des objets apportés
- Associer chaque objet à sa vignette
- Memory
- Associer les objets utilisés dans leur fonction première aux mêmes objets mais détournés

12. OBJETS DE MUSÉE

- Réaliser une œuvre de son choix dans les cadres fournis
- Placer les œuvres sur les plateaux de jeu comme dans un musée

Les malles 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