

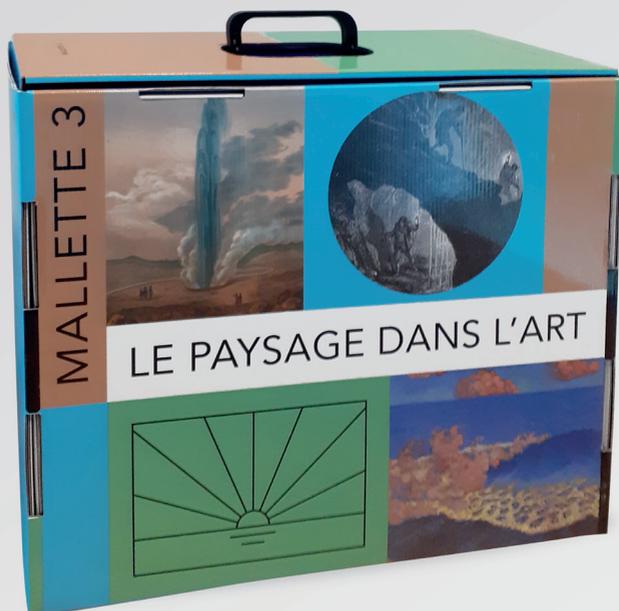
# LES MALLETTES PÉDAGOGIQUES HISTOIRES D'ART À L'ÉCOLE



MALLETTE 3

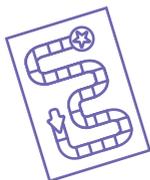
## LE PAYSAGE DANS L'ART

Pour les enfants à partir de 5 ans - cycles 2 & 3



À l'attention des lecteurs (élémentaires et collégiens), *le paysage dans l'art* favorise la rencontre avec les œuvres grâce à des activités et des cartes-œuvres montrant la variété des paysages et les divers intérêts qu'ils ont pu susciter chez les artistes.

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



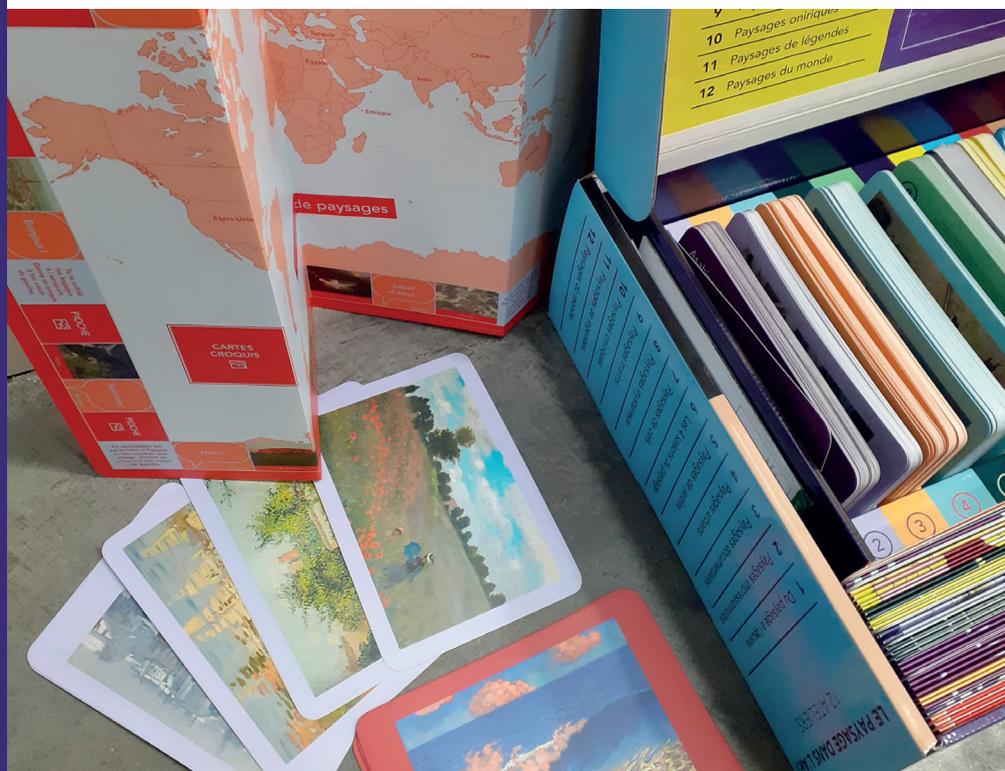
**Des plateaux  
de jeux**



**Des centaines  
de cartes-images**



**12 tutoriels  
vidéos**



## 1. DU PAYSAGE À L'ŒUVRE

- Être 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 QUATRE 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 5<sup>e</sup> 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 MYSTÉRIEUX

- 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 LÉGENDES

- Associer chaque œuvre 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

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](mailto:micro.folie@saintgermainenlaye.fr)

Livret-jeu « jardins » à disposition sur place ou téléchargeables sur le site de la Ville