



Un jeu de cartes de reproductions d'œuvres d'art

Type d'outil :

Matériel destiné à servir de support aux activités d'apprentissage en développement artistique. Outil permettant aux utilisateurs d'entrer en contact avec diverses oeuvres d'artistes.

Auteur :

Véronique Urbain - animatrice pédagogique - Sedef Brabant/Bruxelles

Cycles auxquels est destiné cet outil :

Tous les cycles de l'enseignement fondamental

Contexte de conception de l'outil :

Lors de diverses animations dans le domaine du développement artistique avec des enfants ou des enseignants, je me suis rendu compte que l'apport de reproductions d'art s'avérait très enrichissant pour entrer en contact avec des oeuvres d'artistes célèbres ou non, pour analyser ces oeuvres sous différents aspects ou pour stimuler toute création.

Intérêt de l'outil :

L'intérêt de cet outil est son aspect ludique. Il peut en effet être utilisé comme un jeu de cartes, est facilement maniable surtout pour les petits, est facilement réalisable par tout un chacun, et peut sans cesse être complété par de nouvelles reproductions.

Mode d'emploi :

Ces cartes ont pour premier objet d'être manipulées par les enfants. Dès lors la plastification de chacune d'elles s'impose et rendra le matériel plus résistant.

Constitution du fichier :



J'ai rassemblé diverses reproductions sous format cartes postales achetées dans les musées ou expositions, ou encore récoltées auprès des enfants (une carte coûte plus ou moins 30 frs./ €0,75).

L'enseignant peut suggérer à chaque enfant d'apporter une ou deux cartes de n'importe quel artiste. Une collection de 100 cartes semble être une bonne base pour mener les diverses activités.

Ce matériel peut être constitué pour l'école et s'enrichir progressivement des apports de chacun. Les cartes seront rassemblées dans une boîte et pourront être classées par artiste ou par courant de peinture (pour les plus grands).

Quelques activités possibles à partir du "jeu" de reproductions d'art :

- Faire des paires, regrouper ou associer 2 ou plusieurs cartes provenant du même artiste. Expliquer pourquoi.
- Regrouper ou associer des cartes qui font ressentir de la joie, de la tristesse, de la peur, de la colère ... Expliquer pourquoi.
- Constituer un tableau vivant au départ d'une reproduction en utilisant les moyens que nous avons à notre disposition.
- Choisir un tableau avec une dominante d'une couleur. Avec les couleurs primaires (gouaches, aquarelles, écolines ...) fabriquer le bleu, le rose, le vert ... le plus proche de celui du tableau.
- Transformer un tableau en couleurs et le reproduire en noir et blanc ou inversement.
- Choisir une reproduction de portrait et en faire une caricature.
- Choisir une reproduction "simple" et la réaliser dans des techniques différentes : à l'huile, à l'aquarelle, au crayon ...
- Classer des reproductions selon le genre, les sujets, les styles, les couleurs ... on peut imaginer des classements à l'infini.
- Choisir une oeuvre parmi plusieurs reproductions et exprimer son choix.

Thérèse Goffin ,institutrice maternelle et animatrice pédagogique qui a participé à la rédaction du Programme Intégré, a réalisé un jeu de reproductions d'art (format A4) qui reprend toutes les oeuvres d'artistes auxquelles on fait allusion dans le Programme Intégré. Elle a classé ces oeuvres essentiellement dans les différentes compétences spécifiques liées à la compétence d'intégration : percevoir.

Ce même type de classement pourrait être envisagé pour le jeu de cartes postales qui seraient rangées dans une boîte fichier.