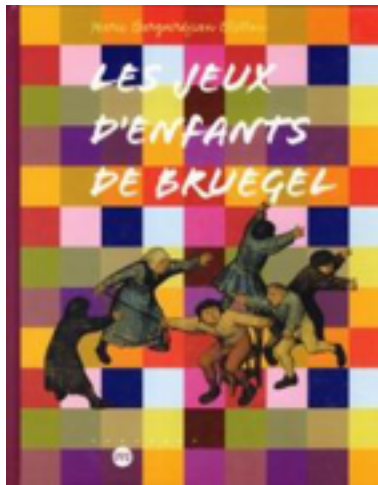


LES JEUX D'ENFANTS



À partir de la lecture de ce **livre animé** et de l'observation de ce tableau foisonnant, l'atelier sera aussi diversifié que le tableau, faisant appel aux attirances des élèves

Déroulement

Suite à la 1ère partie en commun comprenant la lecture du livre et l'observation du tableau, la classe pourra se répartir en différents groupes pour les activités suivantes :

- création de figurines animées
- atelier mimes
- atelier poésie
- atelier dialogue à créer entre les personnages du tableau
- atelier d'architecture : dessiner les bâtiments du tableau sans les personnages
- atelier recherche jeux : relever le plus possible de jeux dans le tableau et leur trouver un nom
- atelier recherche : qui est Bruegel ? Quel est son pays ?

Points forts de l'atelier : développer notre sens de l'observation, travailler sur la compréhension d'une image

Niveaux : 2^e à 6^e

Matériel nécessaire : cartons, ciseaux, pastels gras, crayons de couleur, ordinateurs



Exemple de dessin avec animation,
classe de 1ère année