

POSTERS A4

LES LIGNES VERTICALES

01 **Jamais deux fois la même (1968)**
Daniel Buren (né en 1938)
Installation évolutive : papiers rayés blancs et colorés (une seule couleur) collés directement sur un ou quatre murs, du plancher au plafond.
Centre Pompidou, Paris

02 **Photographies :**
stalagmites et stalactites

LES LIGNES HORIZONTALES

03 **Bildnis Frau Gl. (1929)**
Paul Klee (1879-1940)
Aquarelle et crayon sur papier, collé sur carton
45,7 x 30,5 cm
Kunstmuseum, Bâle

04 **Partition**

LES TRAITS

05 **New York City (1942)**
Piet Mondrian (1872-1944)
Huile sur toile
119 x 114 cm
Centre Pompidou, Paris
Composition de lignes (1916)
Piet Mondrian (1872-1944)
Huile sur toile
108 x 108 cm
Rijksmuseum Kröller-Müller, Otterlo

06 **Photographies :** croix pharmacie à Madrid, secouriste dans les Alpes, panneau intersection, panneau STOP

LES RONDS

07 **Photographies :** tartelette aux framboises, euro, horloge, boutons

08 **Accent en rose (1926)**
Vassily Kandinsky (1866-1944)
Huile sur toile 100 x 80 cm
Musée national d'Art moderne, Paris

LES LIGNES OBLIQUES

09 **Photographies :** arbre penché par le vent, feu penché

10 **Wall Drawing 1084 (2003)**
Sol LEWITT (né en 1928)
Acrylique sur mur 438 x 1594 cm
Stedelijk Museum, Amsterdam

11 **Photographies :** Tour de Pise, maison penchée à San Francisco

12 **Société d'outillage (1964)**
Jean Dubuffet (1901-1985)
Huile sur toile
89 x 116 cm
Privatsammlung, Lausanne

LES CERCLES CONCENTRIQUES

13 **Photographies :** cible, tronc d'arbre, gobelets en plastique, plouf dans l'eau

14 **Cercles polychromes (1970)**
Julio Le Parc (né en 1928)
Peinture acrylique
173,5 x 174 cm
Musée d'Art et d'Histoire, Cholet

15 **Colour Study - Squares with Concentric Circles (1913)**
Vassily Kandinsky (1866-1944)
Aquarelle, gouache et crayon noir sur papier 23,9 x 31,5 cm
Städtische Galerie im Lenbachhaus, Munich

16 **Interférences concentriques bleues et blanches (1961)**
François Arnal (né en 1924)
Huile sur toile 170 x 85 cm
Centre Pompidou, Paris

LES LIGNES BRISÉES

17 **Photographie :** paysage de montagne de l'Himalaya

18 **Vent chaud (foehn) dans le jardin de Marc (1915)**
Paul Klee (1879-1940)
Aquarelle sur papier marouflé sur carton 20 x 15 cm
Städtische Galerie im Lenbachhaus, Munich

19 **Photographies :** traces de pneu sur du sable, crocodile, iguane, parquet à chevrons

20 **The Power of Play in a Lech Landscape (1917)**
Paul Klee (1879-1940)
Aquarelle sur fond de craie sur toile 16,6 x 24,3 cm

LES PONTS

21 **Photographies d'animaux qui sautent :** lapin, kangourou, grenouille, cheval

22 **Photographie :** Arc de Triomphe, Paris

23 **Photographie :** pont en pierre

24 **La Révolution des Viaducs (1937)**
Paul Klee (1879-1940)
Huile sur toile 60 x 50 cm
Kunsthalle, Hambourg

LES SPIRALES

25 **Photographies :** ammonite, feuille de fougère enroulée, queue de caméléon, serpent enroulé en spirale

26 **Sans titre dans « Portfolio Magie Eolienne » (1972)**
Alexandre Calder (1898-1976)
Lithographie 64,45 x 49,84 cm
Albright-Knox Art Gallery, Buffalo (NY)

27 **Spiral Jetty (1970)**
Robert Smithson (1938-1973)
Boue, cristaux de sel, rochers, serpent d'eau 4,6 x 460 m
Dia Art Foundation, New York

28 **Trois spirales (1975)**
Alexandre Calder (1898-1976)
Tapisserie 102,9 x 149,9 cm
Smithsonian American Art Museum - Washington DC

LES LIGNES SINUEUSES

29 **Photographies :** rizière, vagues

30 **Wall drawing # 857 (1998)**
Sol Lewitt (né en 1928)
Acrylique sur mur

LES BOUCLES

31 **Photographie :** grand huit

32 **Climbing Plants (1977)**
Alexandre Calder (1898-1976)
Lithographie en couleur 52 x 72 cm
Sprengel Museum, Hanovre

CONTOURNEMENT

33 **Photographie :**
tronc d'arbre avec nœud

34 **Illustration de style aborigène**
Différentes lignes

35 **Reproduction libre d'une peinture pariétale : serpents mythiques (20^e siècle)**
Bunduk Nym (1904-1981)
Peinture 123 x 123 cm
Musée du quai Branly, Paris

36 **Peinture :** motifs stylisés (20^e siècle)
Peinture sur écorce d'eucalyptus 75 x 24,5 cm
Musée du quai Branly, Paris

LE DESSIN

37 **Pine tree (1932)**
Paul Klee (1879-1940)

39 **Les Chasseurs dans la neige (1565)**
Pieter Brueghel l'Ancien (v. 1525/30-1569)
Sur bois 117 x 162 cm
Kunsthistorisches Museum, Wien

41 **Photographie :** igloo

43 **L'amoureux (1978)**
Raymond Peynet (1908-1999)
Estampe 43 x 58 cm

45 **La plage de Llana à Cadaques (1921)**
Salvador Dalí (1904-1989)
Huile sur carton 63 x 89 cm
Auparavant à Figueras, Collection Josep Marin de la Fuente

L'ÉCRITURE

47 **Signatures d'artistes**
Charles-François Daubigny (1817-1878)
Max Liebermann (1847-1935)
Paul Signac (1863-1935)
Paul Cézanne (1839-1906)
Jean-François Millet (1814-1875)

LE JEU DES DÉTAILS

38 **Orange (1923)**
Vassily Kandinsky (1866-1944)
Lithographie en couleur 48,2 x 44,3 cm
Museum of Modern Art (MoMA), New York

40 **Le Carnaval d'Arlequin (1924-1925)**
Joan Miró (1893-1983)
Huile sur toile 93,3 x 119,38 x 8,25 cm
Albright-Knox Art Gallery, Buffalo (NY)

42 **Portrait d'Adele Bloch-Bauer I (1907)**
Gustav Klimt (1862-1918)
Huile, argent et or sur toile 140 x 140 cm
Neue Galerie New York, New York

44 **Painting No. 46 (1914-1915)**
Marsden Hartley (1877-1943)
Huile sur toile 99,69 x 81,28 cm
Albright-Knox Art Gallery, Buffalo (NY)

46 **Hommage à Blériot (1914)**
Robert Delaunay (1885-1941)
Huile sur toile 250 x 251 cm
Kunstmuseum, Bâle

48 **Area of High Spirits (1937)**
Paul Klee (1879-1940)
Sanguine et charbon de bois sur coton 42,5 x 25,4 cm

POSTERS A3

Google earth alphabet (2009)
Thomas de Bruin

COFFRET Vers l'écriture

MOYENNE SECTION

3 POSTERS A3 PLASTIFIÉS RECTO/VERSO

L'alphabet en script / Google Earth alphabet en capitales d'imprimerie
L'alphabet en capitales d'imprimerie / Google Earth alphabet en script
2 plateaux : Les poissons dans l'eau / Qui l'a vu? • Jeu des indices

24 POSTERS A4 RECTO/VERSO

- 01** *Jamais deux fois la même* de Daniel Buren
- 02** Photographies de stalagmites et de stalactites
- 03** *Bildnis Frau Gl.* de Paul Klee
- 04** *Partition Fugue en sol majeur* de Léa Schneider
- 05** *New York City / Composition de lignes* de Piet Mondrian
- 06** Photographies de croix dans des objets
- 07** Photographies de ronds dans des objets
- 08** *Accent en rose* de Vassily Kandinsky
- 09** Photographies d'objets penchés
- 10** *Wall Drawing 1084* de Sol Lewitt
- 11** *Tour de Pise / Maison penchée à San Francisco*
- 12** *Société d'outillage* de Jean Dubuffet
- 13** Photographies de cercles concentriques
- 14** *Cercles polychromes* de Julio Le Parc
- 15** *Colour Study - Squares with Concentric Circles* de Vassily Kandinsky
- 16** *Interférences concentriques bleues et blanches* de François Arnal
- 17** Photographie de l'Himalaya
- 18** *Vent chaud (foehn) dans le jardin de Marc* de Paul Klee
- 19** Photographies de lignes brisées
- 20** *The power of Play in a Lech Landscape* de Paul Klee
- 21** Photographies d'animaux qui sautent
- 22** Arc de Triomphe
- 23** Photographie de pont
- 24** *La Révolution des Viaducs* de Paul Klee
- 25** Photographies de spirales dans la nature
- 26** *Sans titre dans « Portfolio Magie Eolienne »* d'Alexandre Calder
- 27** *Spiral Jetty* de Robert Smithson
- 28** *Trois spirales* d'Alexandre Calder
- 29** Photographies de lignes sinueuses dans la nature
- 30** *Wall drawing # 857* de Sol Lewitt
- 31** Photographie de grand huit
- 32** *Climbing plants* d'Alexandre Calder
- 33** Photographie de tronc d'arbre avec nœud
- 34** Illustration de style aborigène
- 35** *Reproduction libre d'une peinture pariétale : serpents mythiques* de Bunduk Nym
- 36** *Peinture : motifs stylisés*
- 37** *Pine tree* de Paul Klee
- 38** *Orange* de Vassily Kandinsky
- 39** *Les chasseurs dans la neige* de Pieter Brueghel l'Ancien
- 40** *Le Carnaval d'Arlequin* de Joan Miró
- 41** Photographie d'igloo
- 42** *Portrait d'Adele Bloch-Bauer* de Gustav Klimt
- 43** *L'amoureux* de Raymond Peynet
- 44** *Painting No. 46* de Marsden Hartley
- 45** *La place de Llana à Cadaques* de Salvador Dalí
- 46** *Hommage à Blériot* de Robert Delaunay
- 47** Signatures d'artistes
- 48** *Area of High Spirits* de Paul Klee

6 PLANCHES DE JEU A4

Jeu des paysages / Jeu des six erreurs

24 PLANCHES DE JEU A5

6 planches *Monter-descendre / Montagnes*
6 planches *Jumeaux-jumelles / Intrus*
6 planches *Loto des ombres / Loto des lettres*
6 planches *Loto de Noël / Parcours de motricité*

24 MODÈLES DE DESSIN

SUR 12 PLANCHES RECTO/VERSO

L'ours / La coccinelle
Le raisin / Le bonhomme de neige
L'arbre / Le sapin
Le camion de pompier / La voiture
La maison / Le château
Le crocodile / La couronne
L'igloo / La fleur
Le hérisson / Le serpent
Le muguet / La tulipe
La rose / L'escargot
Le prince / Le cochon
La princesse / Le papillon

12 MODÈLES DE PÂTE À MODELER EN 2 EXEMPLAIRES

SUR 12 PLANCHES RECTO/VERSO

La chenille / L'ours
L'arbre / La fleur
Le papillon / La coccinelle
L'arc-en-ciel / L'escargot
Le soleil / Le raisin
La maison / Le camion de pompier

9 PLANCHES DE 6 CARTONS

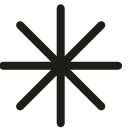
A 3 planches *Les lettres d'un mot*
B 3 planches *Pince-moi*
C 3 planches *Memory graphique*

27 PLANCHES DE 12 CARTES

01 2 planches *Graphismes*
02 3 planches *Jumeaux-jumelles*
03 3 planches *Ombres*
04 2 planches *Localisation*
05 2 planches *Objets*
06 2 planches *Poissons*
07 3 planches *Paysages*
08 5 planches *Lettres*
09 2 planches *Domino des couleurs*
10 3 planches *Jeu des détails*

6 DÉS

2 dés graphiques
1 dé de couleurs
1 dé des positions
1 dé monter-descendre
1 dé loto de Noël



DESSCRIPTIF DES JEUX

PÉRIODE 1

Cartons graphiques (cartons 01)

Ces cartons représentent différents graphismes: lignes verticales, lignes horizontales, quadrillage, traits verticaux, traits horizontaux, points, croix, lignes obliques, rond, traits obliques, rond et point, rond et croix, petits ronds, lignes brisées, lignes sinueuses, sapin 1, échelle, sapin 2, spirale, soleil. Ils peuvent être utilisés dans le cadre d'activités de tri ou de classement ou venir alimenter le répertoire graphique de la classe.

Jeu monter-descendre

(6 planches A5 + dé monter-descendre)

Activité dirigée de 6 à 8 élèves

Le but du jeu est d'arriver en haut de la montagne. Redéfinir le vocabulaire: monter/descendre, haut/bas.

Chaque élève dispose d'une planche de jeu et d'un pion. À tour de rôle, les joueurs lancent le dé. S'il indique un personnage qui grimpe, les élèves font monter leur pion. Si c'est un personnage qui glisse, ils descendent.

Jeu jumeaux-jumelles (6 planches A5 + cartes 02)

Activité semi-dirigée de 4 à 6 élèves

Chaque élève dispose d'une planche de jeu et de six cartes. Il associe les images identiques puis échange avec un camarade après validation de l'enseignant.

Loto des ombres (6 planches A5 + cartes 03)

Activité semi-dirigée de 4 à 6 élèves

Chaque élève dispose d'une planche de jeu avec six ombres. Placer les cartes dans un sac. Chaque élève tire une carte. S'il possède l'ombre de cet objet sur sa planche, il la place dessus. Dans le cas contraire, il la replace dans le sac.

PÉRIODE 2

Jeu les lettres d'un mot (cartons A)

Activité semi-dirigée de 6 à 8 élèves

Les élèves disposent de cartons recto / verso. D'un côté se trouve un mot illustré et écrit en capitales d'imprimerie. De l'autre sont écrits quatre ou cinq pseudo-mots dont celui illustré. Les élèves observent bien le mot puis recherchent parmi les cinq celui qui correspond au mot illustré. Ils placent alors une pince à linge dessus.

Jeu cache-balle (cartes 04)

Demi-classe en salle de motricité

Les élèves disposent d'une carte de localisation. Ils sont par groupes de deux: un qui cache et un qui cherche. Les cacheurs tirent une carte au hasard. Ils prennent une balle de tennis et vont la cacher en fonction de leur carte. Pendant ce temps, les chercheurs sont face à un mur. Les cacheurs donnent leur carte à leur partenaire qui doit alors retrouver la balle. Lors d'une mise en commun, les chercheurs font une phrase en montrant leur carte au groupe afin d'expliquer où a été localisée leur balle. Les cacheurs valident ou non la phrase.

Loto Memory des ombres (6 planches A5 + cartes 03)

Activité dirigée de 4 à 6 élèves

Chaque élève dispose d'une planche de jeu sur laquelle se trouvent six ombres. Des cartes sont placées sur la table à la manière d'un Memory. À tour de rôle, chacun retourne une carte. Si celle-ci correspond à une des ombres de sa planche, il la pose dessus. Dans le cas contraire, il la repose au même endroit.

Loto de Noël (6 planches A5 + dé loto de Noël)

Activité semi-dirigée de 4 à 6 élèves

Chaque élève dispose d'une planche de loto. À tour de rôle, chacun lance le dé et observe le mot obtenu. Si celui-ci est sur sa planche, l'élève place un jeton dessus. Sinon, il passe son tour. Le premier à avoir placé des jetons sur l'ensemble des mots a gagné.

PÉRIODE 3

Jeu des montagnes (6 planches A5)

Activité semi-dirigée de 4 à 6 élèves

Donner une planche à chaque élève et demander de la décrire. Pour commencer, les élèves montent et descendent les montagnes, en faisant glisser leur index sur la feuille.

Expliquer ensuite la règle: il s'agit d'escalader l'Himalaya avec son personnage. Pour cela, il faut lancer le dé pour monter et descendre chaque sommet.

Pour avancer, les élèves n'ont pas le droit de sauter avec leur personnage. Il est important de le faire glisser le long des montagnes aussi bien pour monter que pour descendre.

Le premier arrivé a gagné.

Jeu chasse au trésor (cartes 04 et 05)

Classe entière en salle de motricité

Des objets sont placés dans la salle de motricité: plots, cerceaux, chaises, bancs, cordelettes, lattes...

Les élèves sont par groupes de deux: le prince qui cache un trésor et le pirate qui doit le retrouver.

Les pirates sont positionnés derrière la porte. L'enseignant se place près de la porte entrouverte. Les princes disposent de deux cartes: une carte matériel et une carte de localisation. Ils vont alors chercher l'objet indiqué sur leur carte matériel et ils le cachent en fonction de leur carte de localisation. Lorsque chaque prince a caché son trésor, les pirates entrent dans la salle. Leur binôme prince leur remet uniquement la carte de localisation permettant de trouver le trésor. Les princes vont s'asseoir au fond de la salle et observent leur binôme pirate. Une mise en commun est alors réalisée: les pirates font une phrase expliquant où était leur trésor. Les princes valident ou non la localisation et comparent l'objet apporté avec celui sur la carte.

Mettre en évidence les problèmes rencontrés s'il y en a. Rappeler avec les élèves les termes: entre, sur, en dessous.

Jouer à nouveau en changeant les rôles et les équipes.

Jeu des lignes (dé graphique 1 + dé de position)

Activité dirigée de 6 à 8 élèves

Rappeler les indicateurs spatiaux: sur/sous/en dessous.

Proposer aux élèves de jouer au jeu des lignes.

Ils disposent d'une feuille plastifiée sur laquelle sont tracés une ligne, deux cercles sur la ligne, deux cercles au-dessus de la ligne, deux cercles sous la ligne. Le jeu nécessite deux dés: un dé graphique dont chacune des faces contient un motif (rond, cercles concentriques, croix, ponts, ligne brisée, spirale) et un dé de position sur lequel sont symbolisées les positions sur/sous/au-dessus. Ils lancent les dés, lisent les résultats et tracent le graphisme demandé à l'endroit demandé. Le premier à avoir rempli ses six cercles a gagné.

Jeu des poissons dans l'eau (planche A3 + cartes 06)

Activité dirigée de 6 à 8 élèves

Placer la planche A3 du jeu des poissons au centre de la table et former une pioche avec les cartes poissons. Les élèves piochent une carte à tour de rôle. Ils doivent retrouver sur la planche le poisson identique à celui de leur carte. Ils gagnent alors un jeton et placent la carte sous la pioche. S'ils ne le trouvent pas, ils ne gagnent pas de jeton. Au bout de cinq tours, on compte les jetons. Celui qui en a le plus a gagné.

Jeu pince-moi (cartons B)

Activité autonome de 6 à 8 élèves

Donner trois cartons à chaque élève. Chacun dispose de pinces à linge ayant la même couleur que les mots au centre du support. Ils placent alors sur chaque mot en noir la pince à linge de la couleur qui correspond. Ils peuvent échanger leurs cartons après validation par un adulte.

Jeu des intrus (6 planches A5)

Activité semi-dirigée de 4 à 6 élèves

Donner une planche de jeu à chaque élève. Ils identifient l'intrus et le barrent à l'aide d'un feutre pour ardoise. Lorsque l'activité est validée par l'enseignant, les élèves effacent et changent de planche avec un camarade.

Memory graphique (cartons C)

Activité dirigée de 4 à 6 élèves

Poser les cartons des œuvres et des graphismes au centre de la table. Dans un premier temps, laisser les élèves les décrire, puis leur demander de retrouver pour chaque œuvre le graphisme auquel on peut l'associer.

Dans un second temps, jouer à la manière d'un Memory. Chacun retourne deux cartons. S'il s'agit d'un graphisme et d'une œuvre qui le contient, l'élève garde les cartons. Si ce n'est pas le cas, il les repose à la même place.

PÉRIODE 4

Parcours de motricité (6 planches A5)

Activité dirigée de 4 à 6 élèves

Chaque élève dispose d'un feutre d'ardoise et d'une planche sur laquelle est représenté un parcours réalisé en salle de motricité. Donner des renseignements sur la manière d'aller d'un bout à l'autre du parcours en donnant des indications spatiales: sur, sous, entre, au-dessus... Les élèves tracent alors le parcours à l'aide du feutre. Une mise en commun permet de mettre en évidence les difficultés rencontrées. Un élève peut ensuite prendre la place de l'enseignant.

Sur / en dessous / au-dessus de la ligne

(dé graphique 1 + dé de position)

Activité semi-dirigée de 6 à 8 élèves

Rappeler les indicateurs spatiaux: sur / en dessous / au-dessus. Chaque élève dispose de feutres et d'une feuille A5 au format paysage, sur laquelle est tracée une ligne en son milieu. Ils lancent à tour de rôle deux dés: un dé graphique et un dé de position. Ils nomment le graphisme obtenu et sa position, puis tracent alors le graphisme sur, sous ou au-dessus de la ligne.

Jeu des paysages (6 planches A4 + cartes 07)

Activité semi-dirigée de 4 à 6 élèves

Donner une planche de jeu à chaque élève et placer les cartons détails au centre de la table. Les élèves sélectionnent les cartes correspondant à leur paysage et les placent à côté de leur planche. Lors d'une mise en commun, les élèves montrent où sont situés les détails sur l'image.

Jeu des poissons

(cartes 06, dé graphique 2 + dé de couleurs)

Activité dirigée de 6 à 8 élèves

Placer les cartes au centre de la table. Les élèves lancent les deux dés à tour de rôle et pêchent le poisson qui correspond. Si celui-ci a déjà été pêché, ils passent leur tour. Celui qui possède le plus de poissons au bout de cinq tours a gagné.

Jeu Qui l'a vu? (planche A3 + cartes 02)

Activité dirigée de 6 à 8 élèves

Placer la planche de jeu au centre de la table. L'enseignant montre une carte. Le premier élève à poser son doigt sur la même image de la planche gagne la carte. Au bout de dix tours, celui qui a le plus de cartes a gagné.

Jeu des indices (planche A3)

Activité dirigée de 6 à 8 élèves

Placer la planche de jeu au centre de la table. L'enseignant décrit oralement une illustration parmi celles présentes sur la planche. Les élèves observent et le premier qui la trouve reçoit un jeton.

PÉRIODE 5

Loto des lettres (6 planches + cartes 08)

lettres A E F J N O T U Z en capitales d'imprimerie)

Activité dirigée de 4 à 6 élèves

Donner une planche de loto à chaque élève. Leur demander de nommer les lettres qui y figurent.

Leur montrer une lettre en script sur leur planche posent un jeton dessus. Le premier à avoir recouvert toutes les lettres de sa planche a gagné.

Dans un second temps, la lettre n'est plus montrée mais nommée uniquement.

Un des élèves peut prendre la place de l'enseignant.

Memory des lettres (cartes 08: lettres en capitales

d'imprimerie et en script)

Activité dirigée de 6 à 8 élèves

Prendre deux cartes pour chaque lettre pour qu'elle soit écrite une fois en script et une fois en capitale d'imprimerie. Les choisir en fonction du niveau des élèves.

Jouer à la manière d'un Memory: les élèves retournent deux cartes. Si celles-ci sont les mêmes, ils les gardent. Sinon ils les reposent à la même place.

Domino des couleurs (cartes 09)

Activité dirigée de 4 élèves

Montrer aux élèves le jeu de domino et demander de le décrire. Placer sur la table la carte centrale possédant les quatre mots. Donner quatre dominos à chaque joueur. Les élèves posent à tour de rôle un domino. Il faut que les deux parties des dominos qui se touchent comportent le même nom de couleur.

Jeu des six erreurs (6 planches A4)

Activité semi-dirigée de 4 à 6 élèves

Donner une planche de jeu à chaque élève. Les élèves repèrent les erreurs et les entourent à l'aide d'un feutre pour ardoise. Lorsque l'activité est validée par l'enseignant, les élèves effacent et échangent leur planche avec un camarade.

Jeu des détails (6 planches A4 + cartes 10)

Activités semi-dirigées de 4 à 6 élèves

Lors d'une première séance, donner une planche de jeu à chaque élève et les cartes qui correspondent. Ils observent l'œuvre et essaient de les localiser. Ils peuvent y placer un jeton à l'endroit correspondant. Quand ils ont localisé les six détails, ils échangent la planche et les cartes avec un camarade et réitèrent l'activité.

Lors d'une seconde séance, mélanger les cartes au centre de la table. Chaque élève prend alors les cartes qui correspondent à son œuvre et les localisent sur celle-ci.

Ces jeux ont été illustrés par Emmanuelle Di Martino