



18. Lecture d'images

Domaine 1	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none">• Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.• S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.• Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
Démarche	<p>1° temps : je dis ce que je vois de façon objective 1 - Distribuer l'image aux élèves ou la vidéo-projeter. 2 - Donner une consigne précise : « <i>nous allons dire tout ce que nous voyons et je noterai au tableau tout ce que vous direz dans cette première colonne.</i> »</p> <p>2° temps : je dis ce que je comprends de façon subjective, je lève les implicites et les non-dits par des inférences. 1 - Donner une nouvelle consigne : « <i>nous avons relevé au tableau beaucoup de choses que vous avez vues, nous allons maintenant essayer de comprendre ce qui a été noté.</i> » 2 - « <i>J'écris au tableau tout ce que vous me dites dans cette deuxième colonne.</i> »</p> <p>3° temps : je fais des liens culturels entre ce que j'ai vu et compris, moi et mes connaissances sur ma vie, mes savoirs sur le monde, ... 1 - Faire apparaître des liens en soulignant dans la 2ème colonne et donner des éléments d'interprétation. 2 - La consigne peut être du type : « <i>nous avons compris beaucoup de choses qui étaient dans cette image mais on peut aller encore plus loin dans notre travail. A quoi, ou à qui vous fait penser ce que nous voyons, ce que nous avons dit. On va se servir de tout ce que l'on sait pour comprendre cette image.</i> »</p>
Exemple d'activités	<p>Lecture du tableau : Le Tricheur à l'as de carreau C'est un tableau peint par Georges de La Tour vers 1636-1638, conservé au musée du Louvre, et considéré comme l'un des chefs-d'œuvre du peintre et de la peinture française</p> 

Éléments d'analyse pour l'enseignant : La femme assise jouant aux cartes regarde du coin de l'œil celle qui lui apporte le vin, qui elle-même observe un homme plongé dans l'ombre à gauche du tableau, qui, quant à lui, détourne son regard en direction du spectateur tout en se retournant légèrement. Ce mouvement permet de voir que cet homme sort discrètement un as de carreau dissimulé à l'arrière de sa ceinture, justifiant ainsi le titre de l'œuvre. Le regard est attiré vers ce personnage par le mouvement de main de la courtisane, qui le désigne. Seul le jeune homme à droite n'est pas entraîné dans le jeu des regards : les trois autres personnages ont donc une certaine complicité qu'il ne partage pas. Ce jeune homme est entraîné dans le jeu par la courtisane, afin d'être alors dépouillé par le tricheur. De plus, le regard du joueur se porte vers le peintre et le spectateur, ce qui en fait les complices.



1° temps

Je dis ce que je vois de façon objective

2° temps

Je dis ce que je comprends de façon subjective, je lève les implicites et les non-dits par des inférences.

3° temps

Je fais des liens culturels entre ce que j'ai vu et compris, moi et mes connaissances sur ma vie, mes savoirs sur le monde...

Exemple:

3 personnages

Le fond est noir

Une table

Des pièces d'or

Des cartes à jouer

Une carafe

La dame debout porte...

La dame assise porte...

Le monsieur de droite porte...

Le personnage de gauche sort des cartes de sa ceinture....

Les trois personnages assis sont en train de participer à une partie de cartes.

Les personnages assis sont de riches au vu de leurs pièces d'or et de leur tenue.

La dame debout est la servante (tenue et position).

La dame assise et le personnage de gauche semblent complices (les regards se croisent).

Le personnage de droite est isolé

Les 2 personnages veulent tricher pour prendre l'argent de celui de droite.

Ils veulent le faire boire...

Faire le lien avec les jeux dans la classe et les conséquences d'une tricherie.