

## **EXPLOITATION D'IMAGES FIXES**

Nous incluons dans cet ensemble les photographies, les publicités (magazines, photos de panneaux publicitaires), les dessins humoristiques, les bandes dessinées qui peuvent être utilisées soit sur support papier, soit sur support numérique.

### **1. Photos**

**a.** Prendre une photo isolée :

- faire décrire décor et personnes
- dire pourquoi on aime ou on n'aime pas la photo
- dire ce qui s'est passé avant la photo
- faire rédiger un texte (ce que pense le personnage, ce qu'évoque la photo pour les élèves, etc.)
- faire rédiger une légende

**b.** Associer plusieurs photos :

- prendre une photo et l'associer à une autre (différente dans chaque groupe) et demander aux élèves de donner le sens de la première photo (ce qu'ils voient, ce qu'ils pensent)
- photorécit : donner un jeu de 7 photos identiques à chaque groupe, inventer une histoire en utilisant les images dans l'ordre que choisit le groupe
- donner un jeu de photos différent à chaque groupe : les élèves doivent associer les images par deux et expliquer quel est le point commun : thème, objet, décor, etc.

**c.** Travailler sur un ensemble de photos :

- faire trouver le lieu où a été prise chaque photo en justifiant
- demander aux élèves de choisir la photo qu'ils préfèrent
- par groupes, classer les photos selon des critères : esthétique, proches, inédit, etc.
- composer une page en choisissant plusieurs photos et en créant un texte qui crée un lien entre les photos

### **2. Dessins humoristiques et caricatures**

- retrouver le contexte
- décrire, commenter
- créer un texte à associer au dessin

- choisir la caricature qu'on préfère
- inventer une caricature

### **3. Publicité**

#### **a. Travailler sur une publicité**

- choisir une publicité : décrire, trouver l'argumentation
- inventer le texte d'une publicité

#### **b. Ensemble de publicités**

- classer les publicités par produit, par public, etc.
- comparer l'argumentation sur des produits proches
- jeu : séparer textes et images de publicités, distribuer un texte ou une image à chacun. Par un jeu de questions, chaque élève doit retrouver l'image qui correspond au texte, sans donner le nom du produit en décrivant l'image qui pour lui pourrait correspondre à son texte.
- créer des publicités sur un thème
- comparer des publicités françaises et des publicités du pays d'origine sur le même type de produit

### **4. Bandes dessinées**

- reclasser les vignettes d'une page
- retrouver le texte effacé (bulles)
- raconter l'histoire d'une ou deux pages
- 
- continuer l'histoire