



**CARTE
Collection**
Musée de
Dunkerque
n°11

Cette œuvre représente une scène de marché qui se déroule en Flandre au 17^e siècle. Ce genre de peinture est appelé **nature morte** ; elle représente généralement des scènes de marché, des repas servis, des objets de luxe, des compositions avec des fleurs ou des fruits, des étalages de poissons ou de gibiers. Dans cette scène, les trois-quarts de la toile sont occupés par des objets, des fruits, des fleurs, des légumes. A côté de cet étalage, on peut découvrir une mise en scène avec la marchande qui tend une figue en signe d'amour à un homme revenant de la chasse, un lapin sur l'épaule.

LE SAIS-TU ?

Au 17^e siècle, c'est l'époque des grandes découvertes, les échanges commerciaux se développent avec d'autres pays. On commence à trouver de nouveaux fruits comme le citron qui vient d'Afrique, des animaux exotiques comme le singe et le perroquet.

Frans Snyders, Marchande de fruits, XVII^{ème} siècle, MNR 617



**CARTE
Collection**
Musée de
Dunkerque
n°12

Cette œuvre représente une scène de genre. Deux jeunes enfants jouent avec un chat. On retrouve souvent ces deux enfants, reproduits et habillés des mêmes vêtements, dans les œuvres du peintre néerlandais **Jan Miense Molenaer**. Dans cette scène, le peintre montre le caractère espiègle des enfants qui s'amuse à taquiner le chat. À droite, le garçon tient le chat coincé sous son bras en lui serrant le cou d'une main. Le pauvre chat reste impuissant. Amusée par ce geste, la jeune fille pointe un doigt accusateur vers la victime de ce petit scénario.

LE SAIS-TU ?

Le thème des enfants au chat est un sujet très apprécié dans la ville de Haarlem aux Pays-Bas. Il en existe plusieurs variantes peintes par divers artistes dont Judith Leyster, épouse du peintre Molenaer.

Jan Miense Molenaer, Enfants au chat, XVII^{ème} siècle, MNR 449



Le chat possède un langage qui lui est propre. Lorsqu'il est tranquille, il tient ses oreilles droites, par contre, s'il est prêt à attaquer, ses oreilles sont plaquées et repliées sur son crâne.

JEU

Interprète ses postures et expressions.
Imagine ce qu'il pense et remplis les bulles.



-
-
-
-
-
-
-
-



LA VUE



-
-
-
-
-
-
-
-



L'OUÏE
(entendre les sons)



-
-
-
-
-
-
-
-

Exemple

-
-
-
-
-

LE TOUCHER



-
-
-
-
-
-
-
-

L'ODORAT
(sentir les odeurs)

-
-
-
-
-
-
-
-



LE GOÛT



-
-
-
-
-
-
-
-

JEU

Observe la peinture *Marchande de fruits* de Frans Snyder.
Retrouve les éléments qui font référence aux 5 sens.
Il y a plusieurs réponses possibles pour une même image.

