

Fiche projet : le cahier des charges pour la création

Noms des personnes du groupe :

.....

Nom du secrétaire du groupe :

Pour une bonne lisibilité et compréhension du jeu, il faut tenir compte :

1. Un jeu, pour bien fonctionner, doit notamment avoir **des règles limpides**, c'est à dire présentées avec logique, sans ambiguïté ou omission et le matériel du jeu doit aider à la compréhension et la fluidité du jeu. **Un plateau chargé en illustrations peut malheureusement perturber la visualisation d'une partie**
2. **Une surcharge d'éléments graphiques peut nuire au jeu** donc prévoir des illustrations « pratique » **compréhensibles et visuellement attirantes.**
3. **Un graphisme soigné et clair** ainsi qu'un **choix cohérent de couleurs** apportent énormément au plaisir du jeu.

CAHIER DES CHARGES :

Complétez à l'aide **de réponses précises** accompagnées **de croquis détaillés** les tableaux ci-dessous : (vous pouvez joindre une feuille à celle-ci pour les croquis)

<p>➤ préciser et définir les objectifs et la finalité du projet :</p>
<p>➤ répartir les charges et missions de chaque intervenant : cartes de jeux, plateau de jeu et carnet de points, pièces du jeu . que choisissez vous ?</p>
<p>➤ Code couleur par famille de question :</p>
<p>➤ Ambiance colorée du plateau : camaïeu ou aplat ?</p>

➤ **Illustrations** du plateau de jeux : **arrière-plan ? couleurs ?**

➤ **Logo de chaque famille** de questions

Carte : couleur et logo et forme de la carte

Pièce de jeu : forme / couleur + une par famille de questions

Evaluation des compétences :				auto
Expérimenter, produire, créer : Domaines du socle : 1, 2, 4, 5				
COMP → Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu. (D 1 : Les langages pour penser et communiquer) A A.C N.A				
➤ Nous avons complété de façon réfléchie et rigoureuse le cahier des charges : /4				
➤ L'ensemble des propositions est cohérente	/3			
➤ qualités plastiques et préciosité des croquis	/5			
➤ les textes sont précis et clairs :	/2			
➤ verbalisation : présentation du projet à la classe :	/2			
Comp → - L'autonomie et l'initiative : Domaines du socle : 7 A N.A A.C				
➤ S'impliquer dans un projet individuel ou collectif		}	/4	
➤ Savoir travailler en équipe				
Commentaires :				Total : /20