

<http://arts-plastiques.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article843>



création d'un jeu

Projet interdisciplinaire Arts plastiques/Technologie/Français

- Séquences - Cycle 4 - La représentation ; images, réalité et fiction -



Date de mise en ligne : mardi 28 mai 2019

Copyright © Arts Plastiques - Tous droits réservés

Les élèves devaient inventer des questions et leurs réponses concernant cinq grandes thématiques : la littérature, les arts, les sciences, l'histoire- géographie, et ce que l'on a nommé divers (toutes les autres disciplines). A charge aux professeurs des différentes matières de vérifier l'exactitude des questions /réponses.

En arts plastiques, les élèves ont donc créé trois plateaux de jeux, leurs pions, leurs dés et les logos des cartes liés aux 5 thématiques.

Pour une bonne lisibilité et compréhension du jeu, ils devaient tenir compte des éléments suivant :

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.

A la fin de l'année scolaire sera organisé avec les classes de 5ème un tournoi par équipe.

Lors de la 1ère manche, chaque classe est divisée en 2 équipes et elles s'affrontent au sein de la classe.

Lors de la 2ème manche, les 3 équipes représentant chacune sa classe s'affrontent.

Lors de la 3ème manche, les 2 meilleures équipes s'affrontent

cycle 4 : niveau 5ème

Références au programme :

La représentation ; images réalité, fiction :

- Le dispositif de représentation
- La création, la matérialité, le statut, la signification des images

La matérialité de l'oeuvre ; l'objet et l'oeuvre :

- Les qualités physiques des matériaux
- Le numérique en tant que processus et matériau artistiques