

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Créativité
Imagination
Argumentation orale

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Verbale / Linguistique
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle



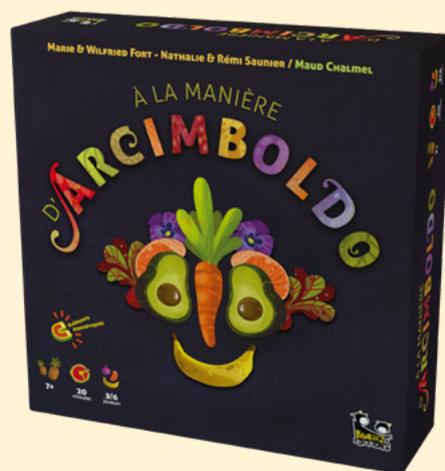
PRÉREQUIS

- o Découverte de l'univers d'Arcimboldo
- o Savoir lire



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables d'**interpréter les étiquettes** bleues et blanches afin de **créer une œuvre à la manière d'Arcimboldo**. Pour ce faire ils devront faire preuve de rapidité pour sélectionner les différents éléments magnétiques qui composeront leur tableau. Les élèves seront également capables de **présenter oralement leur création** afin de convaincre les autres élèves qu'elle mérite leur vote.



Un jeu de Marie & Wilfried Fort et Nathalie & Rémi Saunier / Maud Cholmel
Maison d'édition : Bankiiz Editions - Prix indicatif : 29€



de 3 à 6 élèves
20 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut créer un tableau à l'aide des éléments magnétiques.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : découverte accompagnée
- de 8 à 10 ans : en autonomie avec aide au besoin
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR

A 302 Jeu d'agencement à dimensions
A 410 Jeu de langage et d'expression
D 301 Jeu compétitif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Français :

Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :

- Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.
- Gérer la compréhension du document pour : Dégager les informations explicites.
- Gérer la compréhension du document pour : Découvrir les informations implicites (inférer).

Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication en tenant compte des critères suivants :

- de l'intention poursuivie, {...}
- des interlocuteurs
- des modalités de la situation
- En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation (courtoisie, tours et temps de parole...).

Élaborer des significations :

- En exprimant son opinion personnelle, accompagnée d'une justification cohérente.
- Utiliser et identifier les différentes structures : {...}, argumentative, {...}.
- Organiser et percevoir la progression des idées.
- Veiller à la présentation phonique du message.

Éducation Artistique

- Décoder des langages (composition, couleurs, espaces, matières, sons, gestes,...) utilisés pour construire des images médiatiques.
- Identifier des modes d'expression et des techniques d'exécution.
- Décrire la manière dont les éléments composant une production sont organisés.
- Traduire une ambiance, une atmosphère, une perception personnelle.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique
- Se positionner.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Écouter l'autre pour le comprendre.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Mise en place

- Placez tous les éléments de composition au centre de la table, faces visibles.
- Placez les demi-étiquettes sur la table.
- Donnez un plateau « cadre » à chaque élève.

Le jeu se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur prend le rôle de « Maître Arcimboldo ».

Tour de jeu du « Maître Arcimboldo » :

1. Il pioche une demi-étiquette bleue et une demi-étiquette blanche.
2. Il associe à sa guise les deux demi-étiquettes.
3. Il annonce le titre du tableau à réaliser.
4. Il place les demi-étiquettes à la vue de tous.
5. Il lance le top départ afin que chacun commence la création de son tableau en respectant le titre imposé. *Le « Maître Arcimboldo » doit veiller à faire respecter les règles suivantes :*
 - Les élèves ne peuvent utiliser qu'une seule main pour attraper les éléments.
 - Les élèves ne peuvent prendre qu'un élément à la fois.
 - Les élèves peuvent échanger un ou plusieurs éléments entre eux, si les deux élèves concernés sont d'accord.
 - Si l'un des éléments pris n'est pas utilisé, il est obligatoire de le remettre dans la réserve commune.
6. Dès qu'un élève a terminé son tableau, il le positionne de manière à ce que les autres puissent le visualiser dans le bon sens. Il n'est alors plus possible pour lui de modifier son œuvre. *Si certains mettent trop de temps pour réaliser leur œuvre, le « Maître Arcimboldo » peut leur demander de clôturer rapidement leur œuvre.*
7. En commençant par le « Maître Arcimboldo » puis dans le sens horaire, chaque élève commente sa création dans le but de convaincre les autres pour obtenir leur vote. Lorsque tous les élèves ont commenté leur tableau, ils passent au vote. L'élève ayant remporté le plus de votes, remporte le tour et garde devant les demi-étiquettes correspondantes. En cas d'égalité, c'est le « Maître Arcimboldo » qui choisit le vainqueur.

L'élève suivant prend alors le rôle de « Maître Arcimboldo ». La partie continue jusqu'à ce qu'au moins tous les élèves aient été une fois le « Maître Arcimboldo ».

Celui qui a remporté le plus de points, à la fin de la partie, est déclaré vainqueur.

2 / 5

À la manière d'Arcimboldo dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Bankiiz Editions
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
©Bankiiz Editions 2022





POUR JOUER AUTREMENT



EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

a. Pour jouer avec les plus jeunes (avant 7 ans) :

- Réaliser des tableaux en jeu libre sur des thèmes simples,
- Sélectionner les étiquettes adaptées au niveau des élèves (l'adulte lit les étiquettes utilisées).

b. Pour appréhender le jeu :

- Faire réaliser des œuvres librement (un portrait, un bâtiment, etc.)
- Jouer uniquement avec les demi-étiquettes bleues

c. Jouer sans réaliser de vote, uniquement en commentant sa création pour le plaisir.

d. Faire réaliser une œuvre géante à la manière d'Arcimboldo avec de vrais éléments.

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient avoir des **difficultés** à :

1. Utiliser les demi-étiquettes :

- Voir points « b » et « c » dans « Pour jouer autrement »

2. Comprendre le vocabulaire des demi-étiquettes :

- Réaliser un lexique commun.

3. Avoir de l'imagination :

- Découverte des œuvres d'Arcimboldo au préalable
- Observer les créations des autres pour s'en inspirer
- Réaliser une œuvre en duo
- L'adulte guide avant de réaliser l'œuvre faire créer des images mentales aux élèves

4. Gérer leur frustration :

- Apprendre à perdre
- Travailler l'estime de soi
- Faire débriefer sur l'explication des choix
- Réaliser une œuvre en duo

5. Gérer la frustration du manque de pièces :

- Se répartir les différentes pièces avant de réaliser l'œuvre.
- Revenir sur les parties jouées et débriefer sur la manière d'organiser la création de son tableau.



AUTOUR DU JEU

- o **Français / Langues étrangères** : vocabulaire des fruits et légumes, expression orale, structure argumentative, description orale et écrite, lecture de consignes, les couleurs, l'accord de l'adjectif).
- o **Mathématiques** : dictée spatiale.
- o **Éveil Scientifique** : les fruits et légumes, la pyramide alimentaire.
- o **Histoire** : la période historique de l'auteur (la ligne du temps), observation de traces du passé.
- o **Éveil Artistique** : découverte de l'artiste et du courant maniériste, création de tableaux avec divers outils et techniques.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)





GRILLE D'OBSERVATION

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →										
Choisir adéquatement les éléments										
Planifier l'occupation de l'espace										
Maîtriser le vocabulaire utilisé										
Respecter le thème imposé										
Faire preuve de créativité										
Gérer sa frustration										
Savoir décrire/justifier oralement sa création										
Respecter les consignes										
Être fair-play										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de choisir adéquatement les éléments



2. Je suis capable de planifier l'occupation de l'espace



3. Je suis capable de maîtriser le vocabulaire utilisé



4. Je suis capable de respecter le thème imposé



5. Je suis capable de faire preuve de créativité



6. Je suis capable de gérer ma frustration



7. Je suis capable de décrire/justifier oralement ma création



8. Je suis capable de respecter les consignes



9. Je suis capable d'être fair-play

