

# Notre monde

**12 séances**

**50 min**

**10 pers**

## ■ Réalisation d'un jeu de carte.

*Durant ce cycle, les enfants ont un objectif commun : réaliser un jeu permettant de réunir cinq univers en un seul monde. Avec les différentes activités graphiques, les enfants pourront créer cinq milieux (urbain, aquatique, aérien, forestier, minéral). Chaque activité est l'occasion de pratiquer de nouveaux outils graphiques. Le jeu dans son ensemble est réalisé par les enfants, avec les cartes univers, mais également les cartes propres au jeu (sur la base du Diamoniak) telles que chances ou catastrophes. Lors des temps d'atelier, c'est l'occasion de discuter des différentes formes de vie, notamment dans les espaces naturels, et de sensibiliser les enfants à la co-existence des espèces et des milieux.*

## ■ Objectifs

- Sensibiliser à la transition écologique, aux autres êtres-vivants et environnements communs.
- Concevoir un univers graphique propre au groupe d'enfants.
- Visibiliser des réflexions et des productions graphiques d'enfants au travers d'un objet interactif.
- Créer un jeu opérationnel.
- Travailler en groupe.

## Concevoir l'univers visuel d'un jeu de société permettant de sensibiliser à l'écologie.

### ■ Protocole

1. Présenter le cycle, jouer pour se présenter au groupe, penser la charte de vivre ensemble.
2. Créer l'univers de l'habitat, au feutre, en rouge, orange et noir, en discuter en même temps.
3. Créer l'univers aquatique, à l'encre, en bleu, vert, gris, en discuter en même temps.
4. Créer l'univers de la forêt, avec des pastels, en discuter en même temps.
5. Créer l'univers aérien, avec la technique du monotype, en discuter en même temps.
6. Créer l'univers minéral, avec du papier noir, des gommettes et des poscas, en discuter en même temps.
7. Sortir à la recherche de déchets, les collecter. Chercher des éléments naturels, les dessiner.
8. Faire des compositions visuelles à partir des déchets pour les cartes catastrophes.
9. Décorer la pochette textile du jeu. Réaliser des dessins pour le dos des cartes.
10. Jouer.

### ■ Outils

- Appareil photo
- Ciseaux
- Colles
- Tampons
- Agrafeuse

### ■ Matériaux périssables

- Feutres, crayons, craies, stylos, poscas, fusains
- Encres
- Feutres textiles + pochette tissu
- Colle + planches typographiques + pictogrammes
- Rodoïdes
- Papier épais A4 blanc + papier noir et de couleur
- Encres de sérigraphie
- Gommettes

