

Concepteurs : CPD Arts Visuels – ce. artsplast72@ac-nantes.fr

Niveaux		domaines		Où jouer		Nombre de joueurs	
PS1	x	maîtrise de la langue	x	en classe	x	1 à 6	x
PS2	x	devenir élève	x	sur table	x	classe entière	x
MS	x	découvrir le monde	x				
GS	x	imaginer, sentir, créer	x				

Compétence principale Objectif	Découvrir et utiliser des objets de nature variée pour réaliser des images
Compétence maîtrise de la langue	Exprimer ce qui est perçu; évoquer le projet et sa réalisation ; utiliser un vocabulaire adapté

Nom du jeu	À table !
Type de coopération	Élaborer une stratégie commune pour créer une nature morte S'entraider pour collecter, apprécier et mettre en scène des objets du quotidien
matériel	Éléments de la dînette, nappe et tissu, fruits et légumes (le tout aux coloris assortis) ; appareil photo ; peinture pour composition plastique

But du jeu	jouer dans le coin dînette pour composer des natures mortes (monochromes, transparentes, à motifs graphiques...)
déroulement	<p><u>1^{ère} phase</u> : dans le coin dînette, mettre le couvert sur la table en fonction du nombre d'invités en allant chercher le matériel chez le marchand de vaisselle (dénombrer, passer commande, installer, vérifier)</p> <p><u>2^{ème} phase</u> : lire une image de nature morte</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-left: 20px;"> <ul style="list-style-type: none"> - décrire, - reconnaître et nommer les objets, - observer leur disposition </div> </div> <p><i>Nature morte au fond bleu – Nicolas de Staël (1955)</i></p>

déroulement

3^{ème} phase : jouer à créer une nature morte en lançant un dé fabriqué par l'enseignant avec six faces distinctes (par exemple : rouge, jaune, bleu, transparent, à pois, à rayures etc).

En fonction de la face visible, aller au magasin choisir différents éléments pour la mise en scène : tissu pour le fond et la nappe, vaisselle et couverts, pots divers (vases, pichets, saladiers...), fruits et légumes...

L'enseignant aura pris soin d'*achalander le magasin* aux couleurs des six faces du dé.



prendre en photos les natures mortes réalisées.

Avec les plus grands, on pourra distribuer les rôles suivants :

- les « dresseurs de table »
- les « passeurs de commande » des éléments nécessaires
- les « préparateurs de commande » dans le magasin
- et enfin le « maître d'hôtel » qui apprécie et valide le résultat.

4^{ème} phase : en MS et GS, on pourra dessiner puis peindre ces natures mortes (comme Nicolas de Staël fabriquer des nuances d'une même couleur).

5^{ème} phase : légender les photos ou les compositions plastiques en imaginant qui est l'invité (exemples : le petit chaperon rouge pour le repas rouge, Cendrillon pour le repas transparent, le zèbre pour le repas à rayures...).

variante

S'intéresser au travail de Sophie Calle qui propose des repas chromatiques à chaque invité de la semaine (lundi : rose / mardi : rouge / jeudi : jaune...)



Au menu du mercredi :

concombre, brocolis, épinards, kiwi, menthe à l'eau...
avec vaisselle, nappe et serviette assorties.