

## La machine à dessiner / S6

### ▪ Texte descriptif

Le jeu « La machine à dessiner » invite les élèves à utiliser des phrases qui décrivent une image graphique reprenant les formes vécues dans la pratique sensible. Deux jeux sont envisagés : 6 images différentes dupliquées chacune 6 fois. Ces images représentent des compositions graphiques qui reprennent des éléments de composition rencontrés dans la situation artistique avec des caractéristiques d'espace, de couleurs, de formes et de gestes.

### ▪ Cadre lexical

#### Objectifs syntaxiques :

Pronoms : il, nous, vous, tu

Temps : présent, futur *aller* + infinitif, passé composé

Complexités : pour + infinitif, il y a

#### Vocabulaire :

Verbes :

Noms :

Adjectifs :

Prépositions :

## La machine à dessiner / S6

### Conditions de faisabilité

Durée 20' ; 12 compositions graphiques format A 8 (dont 6 faux semblants) chacune dupliquée 6 fois (72 images) ; ces images représentent des compositions graphiques qui reprennent des éléments de composition rencontrés dans la situation artistique avec des caractéristiques d'espace, de couleurs et/ou de formes.

Le maître mène les jeux une première fois, il est ensuite dans le jeu mais laisse la place du meneur de jeu puis se retire du jeu. Il étaye, guide, il est garant de la phrase, il évalue.

### Les jeux

Dans le jeu de la machine à dessiner, l'élève connaît le vocabulaire de composition rencontré dans la situation artistique.

Quand le but est d'écouter avec attention la phrase pour que l'élève retrouve l'image de la comptine :

- On travaille la compréhension : la phrase est dite et redite par le maître pendant que les élèves cherchent l'image dans le jeu.

- On travaille la mémorisation : le maître aide les élèves à retenir la phrase pour qu'ils recherchent ensuite l'image dans le jeu de cartes.

Quand le but est de dire explicitement la phrase qui correspond à l'image cachée :

- On travaille l'expression et son évaluation: La phrase est dite par un élève, les autres enfants cherchent l'image s'ils ont compris.

Quand le but est de réaliser l'image :

- On travaille la compréhension en liant l'action à la phrase.

## Les jeux

### Jeu 1 : Retrouver l'image

**Variable :** Chaque élève a un jeu de cartes identique posé dans *un couvercle de boîte de ramette de papier*. Un élève pioche une carte, la cache et la décrit pour que ses camarades la retrouvent dans leur jeu de cartes. Celui qui trouve, pioche à son tour et devient meneur.

**Objectif :** Utiliser un vocabulaire d'espace, de formes et de couleurs pour décrire une image graphique.

#### **Tâche de l'élève :**

Pour le meneur : Décrire une image avec précision pour que les autres la retrouvent.

Pour les joueurs : Comprendre la phrase et la mettre en correspondance avec l'image.

### Jeu 2 : Réaliser l'image

**Variable :** Le meneur pioche une carte et la décrit pour que ses camarades la réalisent. Prévoir du matériel : carte à dessiner (format A8 et feutres de couleur).

**Objectif:** Utiliser le vocabulaire combiné à une phrase complexe.

#### **Tâche de l'élève :**

Pour le meneur : Segmenter les consignes pour laisser le temps aux autres de réaliser le dessin. Utiliser un vocabulaire précis pour la réussite de ses camarades.

Pour les joueurs : Comprendre les consignes pour réussir à reproduire l'image.

\* Pour chaque situation, l'enseignante mène un échange argumenté qui traite de ce qui n'est pas pareil en comparant les productions.