

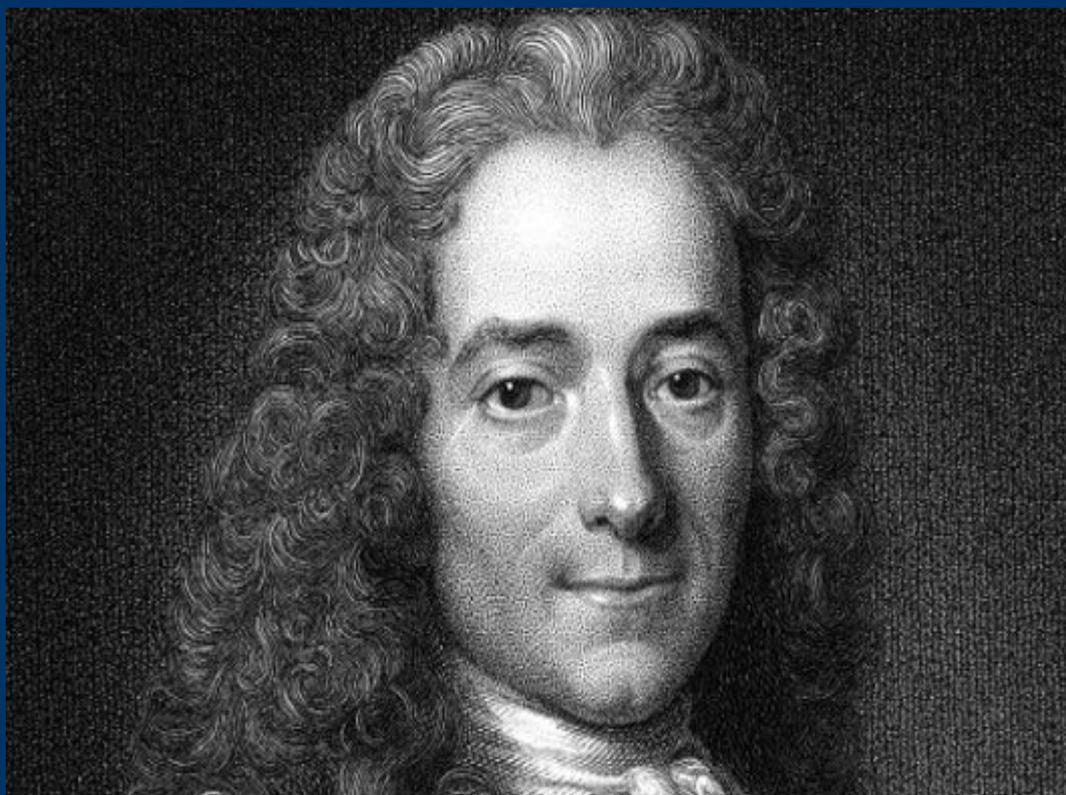
Présentation du projet :
Créer un jeu de 7 familles culturelles et historiques

Sommaire :

- présentation des objectifs pédagogiques, culturels et professionnels
 - présentation du calendrier
 - définition de la sérigraphie et présentation de l'intervenante
 - constitution des groupes de travail et équipes
-
-

Mais avant tout...un petit test !

Quel est le siècle de cet auteur célèbre ?



- De quand date l'invention de la pile électrique ?



- Dans la liste suivante, à quels domaines sont rattachés ces noms de femmes ?
 - Olympe de Gouges
 - Agnodice
 - Hannah Arendt
 - Lucie Aubrac
 - Joséphine Baker
 - Gisèle Halimi
-
-

- Même question pour ces noms d'hommes célèbres :
 - Pilate
 - Michel-Ange
 - George Washington
 - Schubert
 - Léon Blum



Présentation des objectifs : pour quelles raisons effectuer ce projet ?

-Objectifs pédagogiques et culturels

- mais aussi un objectif professionnel !



Calendrier : séances, activités, démarche...



- **Première étape : la recherche documentaire (22/01 au 25/02)**

-à l'aide de documents de nature et de source variées, vous effectuez une recherche sur les six catégories suivantes : les auteur(e)s connus, les personnalités politiques (femmes et hommes), les personnalités scientifiques (femmes et hommes), les artistes (femmes et hommes), les monuments qui s'inscrivent dans la période historique qui a été proposée à votre groupe de recherche (voir diapo 15).

-vous sélectionnez, en concertation avec les membres du groupe, un seul exemple pour chacune des 6 catégories.

- vous rédigez une petite argumentation justifiant chacun des choix (« nous avons choisi cet(te) auteur(e) car elle/il a réalisé telle ou telle prouesse... »). Cette argumentation est importante car vous devrez la présenter à l'oral devant les autres équipes et vous serez peut-être sélectionnés grâce aux qualités de cette argumentation.

-vous sélectionnez également pour chaque élément retenu par le groupe une image (par exemple, vous avez choisi Voltaire comme auteur représentatif du XVIII^e siècle : vous choisissez sur Internet le portrait de cet auteur qui vous paraît le plus « parlant » et vous sourcez cette image).

-ces images (6 images au total par groupe) doivent être en noir et blanc et au format standard d'un jeu de cartes.



▣ **Deuxième étape : la compétition (jeudi 25 février, 13h-15h, salle 424)**

- chaque équipe entre en compétition avec une deuxième équipe qui a travaillé sur la même période
 - vous exposez à la classe qui devient jury votre sélection argumentée (6 catégories et images associées)
 - la deuxième équipe expose à son tour sa sélection argumentée
 - le reste de la classe délibère quelques minutes pour décider de l'équipe gagnante (les critères de réussite sont la pertinence de votre argumentation, votre clarté et votre dynamisme à l'oral)
 - si vous remportez la compétition, cela signifie que c'est votre sélection qui apparaîtra sur les cartes du jeu.
-
-

▣ **Troisième étape : séance de graphisme avec l'intervenante (vendredi 26 février, 10h-12h et 16h-18h, salle 424)**

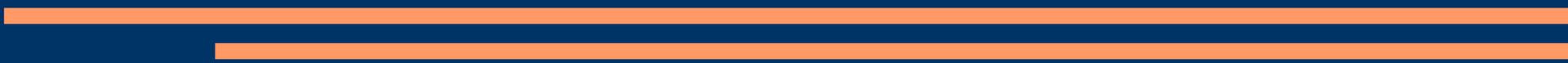
-séance du matin : positionnement et ajustement sur des gabarits, choix des couleurs (une couleur par famille), de la typographie pour les légendes, ...

-séance de l'après-midi : reproduction des images (mains libres ou procédé du décalquage en fonction des compétences des élèves) + assemblage des images

- un groupe d'élèves peut se consacrer au graphisme du verso unique du jeu de carte

-un autre groupe peut aussi s'occuper du graphisme du boîtier

-de façon générale : prévoir dans chaque groupe, au moins un élève qui fait la spécialité arts plastiques



Quatrième étape : séances de sérigraphie

-jeudi 11 mars : 8h-11h et 13h-16h salle 424

-lundi 22 mars : 9h-12h et 13h-16h salle 424



Cinquième étape : le façonnage

- Séance unique le 25 mars, 14h-16h, salle 424

Sixième et dernière étape : le jeu !

- Dates à déterminer : des séances de jeu dans la classe mais aussi avec d'autres classes (si les conditions sanitaires sont réunies)
- Le principe est de faire connaître ce jeu et de l'utiliser régulièrement pour mémoriser les composantes sélectionnées des périodes historiques.

Qu'est-ce que la sérigraphie ?

- La sérigraphie (du latin sericum la soie et du grec graphein l'écriture) est une technique d'imprimerie qui utilise des pochoirs (à l'origine, des écrans de soie) interposés entre l'encre et le support. Les supports utilisés peuvent être variés (papier, carton, textile, métal, verre, bois, etc.). (définition wikipédia)
 - La forte émigration chinoise vers les États-Unis au xixe siècle marqua l'entrée de la sérigraphie dans l'ère moderne et favorisa son éclosion outre-Atlantique. L'engouement fut immédiat et la technique se modernisa, sous l'impulsion d'une industrie américaine très performante. Le racloir supplanta le rouleau pour l'application de l'encre et le Nylon fit oublier la soie en guise d'écran. Andy Warhol et Roy Lichtenstein s'adonnèrent sans modération à cette technique et lui donnèrent ses lettres de noblesse.
-
-

- Lors de la Seconde Guerre mondiale, les soldats américains diffusèrent ce procédé très en vogue sur le continent européen. Chaque campement américain comportait un atelier de sérigraphie pour le marquage des véhicules militaires et la signalétique des camps. De nombreux artistes, dont Henri Matisse, furent séduits par ce nouveau mode d'expression. Les affiches sérigraphiques réalisées par les étudiants contestataires de Mai 68 en France élevèrent cet art au rang de mythe.
-
-

- À la fin des années 1970, la sérigraphie demeure très présente dans de nombreuses productions et les sérigraphies sont partout autour de nous : les panneaux signalétiques, les autocollants, les CD, les affiches de concert, les vêtements et les matériels industriels, entre autres, arborent des réalisations et motifs sérigraphiques. Cette technique peut être mise en œuvre sur papier, textile, circuit imprimé, verre, céramique, bois et métal et tout autres supports ou volumes à plat (formes géométriques régulières). (Wikipédia)
-
-

Qui est l'intervenante qui va nous aider à créer notre jeu de cartes ?

- Elle s'appelle Marie-Eve MATICHARD. Elle est artiste sérigraphiste et gère une entreprise de sérigraphie qu'elle a appelée « Mary POPPINK »
- Petite visite de son site internet : <http://www.marypoppink.fr/>

Constitution des équipes

7 familles	Groupes d'élèves (un élève de l'option arts plastiques et parité)
Famille Antiquité	Thierry-Enola <u>contre</u> Candice-Zaki
Famille Humanisme et Renaissance	Fanette-Baptiste <u>contre</u> Camélia-Nolann-Camille
Famille Classicisme	Janis-Marie-Alexia <u>contre</u> Zeïa-Liam
Famille Philosophes des Lumières	Titouan-Melyssa-Noah <u>contre</u> Chloé-Juliette
Famille Romantisme	Nell-Hanaé-Evann <u>contre</u> Electre-Maëlle
Famille Réalisme-Naturalisme	Raphaëlla-Eliott <u>contre</u> Lilou-Virgile-Smila
Famille l'Absurde	Julie-Furkan <u>contre</u> Emma-Tynëa-Théo

Composition du jeu de cartes des Sept familles

Antiquité grecque	Moyen Age	Renaissance	XVII° siècle	XVIII° siècle	XIX° siècle	XX° siècle
Une écrivaine						
Un écrivain						
Une personnalité politique (homme ou femme)						
Une personnalité scientifique (femme ou homme)						
Un(e) artiste						
Un monument						