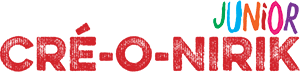
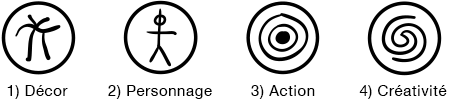
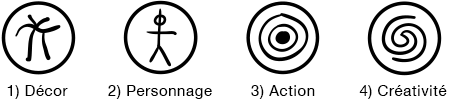
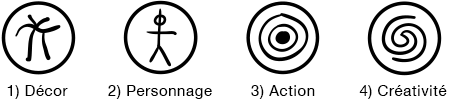
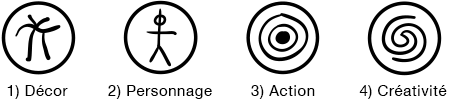
**Fiche pédagogique (arts plastiques)** MC



**Activité 4-POSTALE-NIRIK** à faire avec le jeu Cré-O-Nirik junior

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Description** | **Habiletés visées** | **Groupe d’âge** |
| À partir de quatre cartes pigées, chaque joueur crée une carte postale qui relate son voyage fictif, ses vacances inventées. | * Réaliser des créations plastiques personnelles. * Exploiter des idées de création inspirées par une proposition. * Exercer la capacité à résumer sa pensée de manière efficace et compréhensible. | 7 ans et + |
| **Nombre de joueurs** |
| 1 à 30 |
| **Déroulement du jeu** |  |  |

 **Étape 1 : Pigeon voyageur** !

À tour de rôle, chaque joueur pige une carte dans les quatre paquets suivants : Décor, Personnage, Action, Créativité.

**Étape 2 : Ça cartonne!**

Chaque joueur se choisit un carton de couleur sur lequel il va fabriquer sa carte postale. Avoir à portée de main une multitude de vieux magazines que les joueurs peuvent utiliser pour faire leur collage.

Découper des rectangles d’environ 15 cm sur 10 cm pour la carte. Ne décorer qu’une seule face, l’autre doit rester vide pour écrire un message!

**Étape 3 : Poste ta carte!**

Chaque joueur, à partir des mots qu’il a pigés, fabrique sa carte postale. Il utilise le dessin et le collage. Une fois sa carte terminée, il doit être en mesure d’expliquer son « voyage » à un autre joueur.

Exemple de quatre mots pigés : Plage, Père, Transformer, Lampe. Le joueur fabrique sa carte postale à partir de ces quatre mots.

**Étape 4 : Message au verso!**

Chaque joueur écrit un petit message derrière sa carte.

Nota bene : Cette étape est optionnelle et dépend du groupe d’âge des joueurs.

**Matériel requis :**

Cartes Cré-O-Nirik, ciseaux, colle, cartons de couleur, crayons de couleur, magazines.