



Par la fenêtre de la classe, vous pouvez voir le ciel. Mais si vous accrochez la feuille plastique sur laquelle vous avez dessiné des dinosaures, des superhéros ou des OVNI, cela ressemblera à une époque perdue, une bande dessinée devenue réelle ou une invasion extraterrestre ! Transformez la fenêtre de la classe en vitre de Jeep de Jurassic Park, une vue depuis la Tour Stark ou un niveau de Space Invaders !

Ressources imprimables fournies : aucune.

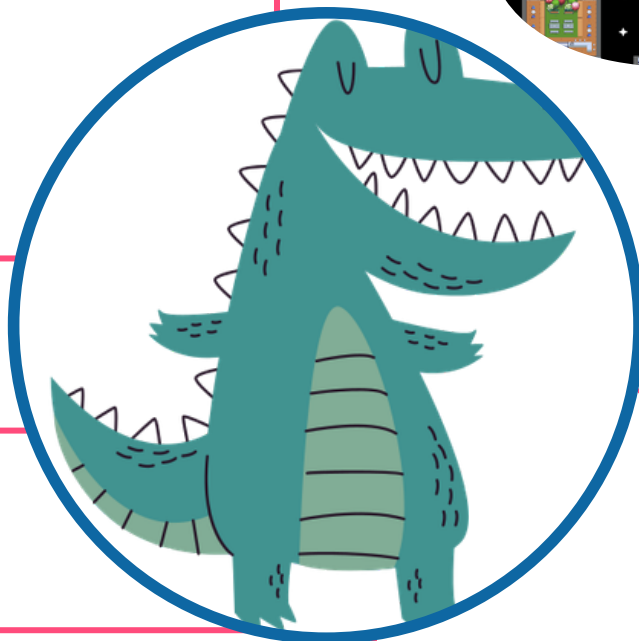
Matériel additionnel nécessaire:
feuille plastique transparente,
ruban adhésif transparent,
peinture glycédo (à l'huile) sous
forme de feutre (façon Posca) ou
avec un pinceau, paire de ciseaux,
montre

Territoire 4 - L'usine fantastique



Durée totale : 60 min.

Nombre de joueurs : 2 - 12



ODDs liés



Objectifs d'apprentissage



Imaginer et réaliser



Être sensible à l'art



Comprendre les relations entre objet et espace



Mettre en œuvre un projet artistique



Développer un esprit d'autonomie, de coopération et de responsabilité dans la coopération et le partage

Modalités de jeu

8 - 12 ans

intérieur

En classe

En groupe

Cette production fait partie du matériel produit par le projet Unplugged qui a reçu un financement du programme ERASMUS + de l'Union européenne sous la convention de subvention n° 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), ce qui permet une utilisation, une distribution et une reproduction sans restriction sur n'importe quel support, à condition de citer de manière appropriée le ou les auteurs originaux et la source, de fournir un lien vers la licence Creative Commons, d'indiquer si des modifications ont été apportées et de partager de la même manière.



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne





Intérêt pédagogique et sujets abordés

Histoire à créer et à retenir : ensemble, les élèves créent et donne corps à un conte fantastique développant leur créativité, leur imaginaire, leur mémorisation et leur coopération. La narration est un outil efficace pour l'apprentissage et le développement des enfants. Selon des recherches récentes, les contes suscitent l'empathie chez les enfants, favorisent le développement de leur cerveau et jettent les bases du développement de compétences sociales, communicationnelles et interpersonnelles. En les introduisant dans le monde des contes, on encourage leur pensée créative et leur capacité à résoudre des problèmes. Elle laisse place à leur imagination, développe le langage et les émotions, et renforce les relations. Le jeu Fantasy out there! se joue en équipe, où les enfants ont l'occasion de coopérer et de créer ensemble des histoires fantastiques. Ce jeu développe simultanément leurs capacités de travail en équipe et de communication et les initie au processus créatif.

Décoration esthétique : apporte un intérêt décoratif de la salle de classe, visible par les vitres, de dedans et de dehors. Fantasy out there! contribue à l'éducation des enfants au service de la communauté en s'impliquant dans des activités telles que la décoration de l'environnement scolaire. Elle démontre aux enfants le processus artistique et développe leur sens esthétique en matière de design.

Comprendre les problèmes liés à la création d'une attraction, jouer avec les perspectives et faire de la réalité augmentée déconnectée : fait travailler l'imaginaire mais aussi la logique et permet de créer des scènes et des photographies originales. La réalité augmentée est une caractéristique indispensable du monde numérique actuel et de la façon dont la société moderne interprète l'information. La réalité augmentée est une expérience dans laquelle les concepteurs améliorent certaines parties du monde physique des utilisateurs à l'aide de données générées par ordinateur. La réalité augmentée soutient l'apprentissage des enfants en démontrant les caractéristiques des objets étudiés dans des conditions presque réelles, par exemple les événements naturels, l'univers, etc. Il s'agit d'un parcours professionnel attrayant. Dans Fantasy out there!, les enfants reçoivent leur première impression de ce que peut être la réalité augmentée et de son impact sur les autres.





Règles du jeu

Récit du jeu : Le but de ce jeu est de permettre aux enfants de faire ce qu'ils ne sont pas censés faire : dessiner sur le verre de la classe ! Fantasy out There! est un jeu coopératif où les joueurs dessinent et créent une histoire ensemble.

Rôle de l'enseignant et organisation du jeu : Nous appellerons les enfants, les joueurs, et l'adulte responsable, un maître de jeu.

Pendant que les joueurs se relaient, c'est le maître de jeu qui décide de l'ordre des tours et de la durée des phases de jeu.

Règles du jeu : Chaque tour est composé de trois phases consécutives :

- phase de création artistique
- phase de composition
- phase de conte

Une partie s'arrête au bout d'une heure maximum, ou lorsque tous les joueurs ont été conteurs au moins une fois durant la phase de conte. Le jeu pouvait aussi se jouer pendant plusieurs jours, semaines et même mois, reprenant les contes là où ils s'étaient arrêtés la dernière fois.





Phases du jeu

Phase 1 - Création artistique

Durant la phase de création artistique, tous les joueurs dessinent, peignent, élaborent comme bon leur semble, en même temps, tout ce qu'ils souhaitent sur une feuille transparente. Cette phase dure un temps connu et fixé à l'avance,

Phase 2 - Composition

Durant la phase de composition, tous les joueurs doivent ajouter, à tour de rôle, leur réalisation à la scène créée par l'ensemble des créations, en la collant suffisamment proche de celles des autres sur les vitres de la salle de classe. Cela peut être fait avec du ruban adhésif double face par exemple.

S'il est parfois possible pour un joueur de garder l'idée de départ qu'il avait en tête lors de la réalisation de sa création, il lui faut le plus souvent mener une réflexion sur la manière de combiner et remanier sa proposition avec celles des autres pour faire évoluer la scène qu'elles composent ensemble.

Les feuilles peuvent être superposées à loisir, leur transparence permettant de changer la précédente proposition d'une scène. Les feuilles peuvent même être découpées en plusieurs parties avant leur intégration à la scène pour encore mieux coller à la volonté du joueur.

Phase 3 - Récit

Durant la phase de récit, tous les joueurs deviennent, à tour de rôle, dans l'ordre de la phase de composition, le conteur.

Ainsi, le conte prend vie petit à petit, il est répété du début à chaque fois, par chaque nouveau conteur, qui y ajoute sa contribution à la fin en rapport avec sa création et sa composition. Cette contribution prend la forme d'un mot ou d'une courte phrase de quelques mots seulement.

Si un joueur n'arrive pas à se rappeler de tout le conte, il peut y être aidé par les autres joueurs ou le maître du jeu.





Sujet 1 - Compétences en matière de narration

Pour développer davantage les compétences en matière de narration, vous pouvez vous référer à d'autres jeux Unplugged, parmi lesquels : ***Brain Twister, The Perfect City, Pop-up City in the Future, etc.***

Pour en savoir plus sur l'importance du développement des compétences en matière de narration, vous pouvez consulter la ressource suivante (en) : <https://www.playskipy.com/blog/art-of-storytelling-for-kids/>.



Sujet 2 - Sens esthétique

Pour développer davantage le sens esthétique et la créativité, vous pouvez vous référer à d'autres jeux Unplugged, parmi lesquels : ***The Perfect City, Pop-up City in the Future, etc.***

Pour en savoir plus sur l'importance du développement du sens esthétique, vous pouvez consulter (en) :

- <https://bit.ly/3LWBsmq>
- https://www.scirp.org/html/2-6302236_51211.htm



Sujet 3 - Réalité augmentée

Pour en savoir plus sur les avantages de l'utilisation de la réalité augmentée dans l'apprentissage, vous pouvez consulter le site suivant (en) : <https://saferkidsonline.eset.com/uk/article/get-to-know-augmented-reality>.

