

MEMORY ARTISTIQUE CREE PAR LES CLASSES DE SIXIEME

**Ce mercredi 14 juin 2023, les classes de sixième ont testé le jeu
« Memory artistique » qu'elles ont créé.**

Cette année scolaire 2022-2023, toutes les classes de 6^{ème} du collège Henri Hiro ont participé à la réalisation d'un Memory artistique, un jeu de mémoire de 17 paires.



Travailler la culture artistique

C'est l'objectif principal de ce projet pédagogique pour :

favoriser l'acquisition d'un capital d'œuvres de référence par les élèves.

Des cartes de présentation réalisées en arts plastiques

Tout au long de l'année, dans le temps dédié à ce projet, les élèves ont reproduit les œuvres originales qu'ils ont découvertes en cours d'arts plastiques avec Mme Pheu-Champes. Il s'agit d'œuvres d'ici et d'ailleurs, de toute époque et sélectionnées selon la question artistique travaillée telles que « hybrider les formes du réel », « détourner les images » ou encore « détourner les objets du quotidien ».

Des « cartes élèves » réalisées au CDI

Au cours de chaque période, les élèves de sixième sont venus en groupes au CDI afin de travailler sur la « carte élève ». Encadrés par Mme Fouchard et Mme Thomas, les professeurs documentalistes, ils devaient citer les mots-clés que leur inspirait chaque œuvre. Puis, parmi les documents mis à leur disposition, ils devaient sélectionner les informations et les reformuler afin d'expliquer le sens de chacune des œuvres en deux phrases maximum. Ils devaient également identifier le mouvement artistique dans lequel s'inscrivait chacune d'elles.



Fig. 1



Fig. 2

Enfin, un petit groupe d'élèves s'est chargé de la mise en page des cartes.

Ce travail a permis aux élèves de réaliser un jeu composé de 17 paires.

Chacune d'elles est constituée d'une carte de présentation comportant une photo de l'œuvre originale, les nom et prénom de l'auteur, l'année de la réalisation, le domaine artistique, les dimensions de l'œuvre, le lieu de conservation et la question artistique travaillée (Fig. 1). Quant à la « carte élève » (Fig. 2), celle-ci est constituée de la reproduction d'un élève de sixième, des mots-clés, du sens de l'œuvre et du mouvement artistique.

Déroulement de la séance de test

Ce mercredi 14 juin, les classes de sixième ont ainsi pu tester leur propre jeu. Les équipes ont commencé par jouer à associer les paires comme dans un memory classique. Puis, une règle supplémentaire a été introduite au fil des parties : si l'élève tirait la carte de présentation et qu'il parvenait à citer soit le sens de l'œuvre soit son mouvement artistique mentionné sur « la carte élève », ou inversement, s'il tirait la « carte élève » et qu'il pouvait citer le nom de l'artiste ou le titre de l'œuvre figurant sur l'autre carte, il gagnait un point bonus à chaque bonne réponse.



A la fin de cette séance, il a été proposé aux élèves de décrire les différentes

étapes qui les ont menées à la réalisation du jeu et d'expliquer ce que leur a apporté ce projet.

Concernant la création du jeu, Vainepuratea, Hereraina, Mahealanie et Heiapetahi ont expliqué : « Il a été réalisé par des dessins d'élèves de 6^{ème} qui ont recopié des œuvres d'art célèbres. Ce sont des œuvres qu'on a vues avec Mme Pheu-Champes en arts plastiques. Ce sont des œuvres d'ici ou d'ailleurs et qui ont un lien avec ce qu'on a appris en cours. Au CDI, on a recherché des informations sur ces œuvres comme des mots-clés, le sens et le mouvement artistique. »



Quant à la visée de ce projet, Vanaa a répondu : « Il nous a aidé à mémoriser les œuvres. » Ethan a ajouté que cela leur a permis de « découvrir le sens des œuvres, les mouvements artistiques et les mots clés. » et Sébastien et Mathis de compléter par « connaître les artistes et les questions artistiques travaillées. »

Ce projet culturel et artistique se développera sur deux ans. Pour cette première année, 6 jeux ont été imprimés et plastifiés afin de permettre aux élèves de terminer l'année en les testant.

Une version numérique est en cours de réalisation.

L'année prochaine

L'équipe pédagogique ambitionne de poursuivre le projet par la réalisation de paires supplémentaires, du packaging du jeu, d'une règle de jeu à plusieurs niveaux de difficulté, par l'édition du jeu et par la finalisation de la version numérique.



Padlet du projet

Nathalie Thomas, Anne-Laure Pheu-Champes et Mathilde Fouchard
Professeures au collège Henri Hiro
<http://www.collegehenrihiro.pf/>



Collège de Faaa