

fiche technique

Par Évelyne Odier



Avec un vieux jeu de cartes

Destinataire

- animateur

Public

- à partir de 8 ans

Thème

- faire

Transformer un jeu de cartes usagé au cours d'un atelier d'arts plastiques, c'est à coup sûr travailler dans une atmosphère ludique et conviviale.

Matériel

- Pour la première proposition, prévoir : un jeu de cartes traditionnel (au moins une « figure » par participant), des ciseaux, du papier, de la colle, des feutres, de la peinture...
- Pour la deuxième proposition, prévoir en plus : de la peinture acrylique, du plastique adhésif transparent.

Première proposition : déguiser un jeu de cartes

- Trier les cartes du jeu : d'un côté toutes les figures (rois, dames, valets), et de l'autre les cartes sans figure.
- Comme pour jouer, disposer les cartes à l'envers et demander à chaque participant de « tirer » une figure, puis une carte simple. Ainsi, comme dans un jeu réel, chaque participant devra accepter les cartes que le hasard lui a données.
- Découper la carte avec figure en deux dans le sens de la diagonale pour séparer les deux images qui la composent.
- Coller cette demi-carte sur une feuille A4, et compléter par le dessin le corps du personnage : il s'agit d'observer et d'expliquer comment serait le corps sous l'habit. Utiliser des feutres à pointe fine, qui permettront le même degré de précision que le dessin original de la carte.
- Découper éventuellement et coller l'autre carte, la déguiser en personnage, et imaginer une petite scène entre ces deux personnages, les faire parler...



Deuxième proposition

- L'idée est d'utiliser les cartes comme un support prédécoupé pour fabriquer un jeu de mémoire ou des sept familles.
- Il s'agira de préférence d'une activité de groupe. En effet, il est difficile et fastidieux de découper de nombreuses cartes parfaitement identiques quand on veut fabriquer un jeu de société. En recyclant un vieux jeu de cartes, on contourne cette difficulté, et on peut consacrer toute son application aux illustrations du jeu.



fiche technique

Étape n° 1

- Cacher le dessin des cartes, en conservant la face extérieure.
- Utiliser pour cela une peinture acrylique, qui sera bien épaisse. En effet, pour que la peinture soit opaque, il ne faut pas la diluer avec de l'eau, mais peindre « en pleine pâte ». Sachez que certains pigments sont plus opaques que d'autres ; le blanc de titane est la couleur la plus opaque.
- On peut peindre la carte de façon unie, mais on peut aussi profiter de cette étape sans enjeu pour prendre le temps d'expérimenter « dans l'abstrait » des nuances, des dégradés, des rythmes, différentes manières de mélanger les couleurs. Ce fond peut comporter des nuances, mais pas des contrastes trop forts, pour que le motif, qui sera dessiné ensuite, se détache bien. Voici l'occasion de donner confiance à tous ceux qui n'osent pas peindre ! Laisser sécher.



Étape n° 2 : jeu de mémoire « nature »

- Récolter des feuilles, ou des fleurs minces (pensées, coquelicots...), ou des pétales isolés si les fleurs sont épaisses (roses, dahlias...). Les faire sécher : les disposer entre plusieurs feuilles de papier journal, et poser dessus un poids (pile de livres par exemple). Attendre plusieurs jours.
- Chercher le nom des plantes récoltées dans un ouvrage consacré à la flore et constituer

des paires : coller sur deux cartes des feuilles, fleurs ou pétales qui viennent de la même espèce, écrire leur nom.



- Pour protéger la plante, coller sur la carte un morceau de plastique adhésif transparent, frotter fort en partant du centre, puis le découper bien à ras.

Variante : le jeu de 7 familles nature

- On procède de la même manière qu'à l'étape n° 2, mais on « déguise » les plantes récoltées : dans la famille Lilas, tous les personnages sont constitués avec une feuille de lilas... Les autres éléments (les yeux, les mains...) peuvent être découpés dans du papier de couleur et collés, ou dessinés avec des feutres.
- Il ne reste ensuite qu'à utiliser les jeux fabriqués pour de bons moments d'amusement en groupe !

