



# ENCERCLÉS

## CE QUE LES ENFANTS VONT EXPLORER

Avec cette activité, les enfants vont créer un jeu d'emboîtement de cercles en se laissant guider par les couleurs ou les nuances.

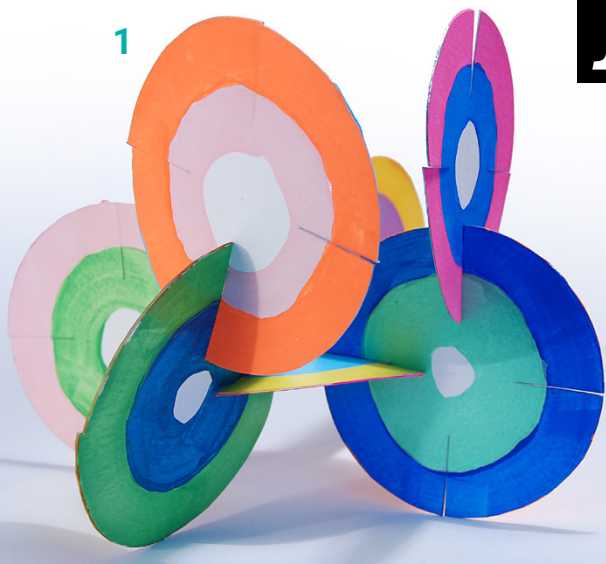
### MATÉRIEL

- Selon la taille des cercles, prévoir au moins 8 feuilles par groupe, afin de réaliser 24 cercles dont 2 jokers.
- Gouache type Tempera Prima color
- Compas, équerre
- Ciseaux, crayon papier et règle

### OBJECTIFS VISÉS

- Agir sur les formes et sur les couleurs
- Peindre en suivant une forme mais sans dessin préalable
- Explorer les possibilités d'assemblages et d'équilibres
- Expérimenter des principes d'organisations selon des contraintes variables

1



4



5



6



## DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

- 1- Montrer le visuel du haut de cette fiche et prévoir un temps collectif d'échanges pour que chacun imagine l'activité à mettre en œuvre : tracer, découper des cercles, tracer quatre encoches et peindre chaque cercle recto verso avec deux couleurs différentes. Expliquer que tous ces cercles permettront de créer un jeu où deux cercles pourront s'emboîter à condition d'avoir au moins une couleur commune (soit exactement la même, soit de même couleur sans tenir compte de la nuance). Faire remarquer que chaque face d'un cercle peut avoir des couleurs complètement différentes.
- 2- Tracer des cercles par exemple de 9 cm de diamètre. Marquer le centre avec la pointe du compas. Tracer une ligne qui traverse le cercle en passant par son centre. Utiliser une équerre pour, à partir de ce centre, tracer une seconde droite perpendiculaire. Ces deux droites permettront de faire les 4 encoches autour de chaque cercle.
- 3- Découper 4 encoches de 3,5 ou 4 cm de long en veillant à ce qu'elles soient identiques.
- 4- Peindre les cercles, en utilisant à chaque fois deux couleurs différentes. Une variante pourrait tout à fait être mise en place, en ne laissant pas un centre blanc, mais en utilisant trois couleurs pour remplir la totalité de chaque cercle.
- 5- Réserver deux cercles pour en faire des jokers. Dans ce cas, toutes les couleurs utilisées pour les autres cercles, devront se retrouver sur les jokers.
- 6- Les cercles achevés, commencer le jeu. Faire une pioche avec tous les cercles. Le premier joueur tire deux cercles de la pioche. Si ces deux cercles ont une couleur commune, il les assemble en utilisant les encoches (peu importe si la couleur commune est sur un cercle intérieur pour l'un et extérieur pour l'autre. Une variante du jeu pourrait donner cette contrainte supplémentaire). Si aucun des cercles n'a de couleur commune, il remet les cercles sous la pioche.
- 7- Tant qu'un début d'assemblage de deux cercles n'a pas commencé, les joueurs doivent tirer deux cartes. En revanche, dès que deux cercles ont été associés, les joueurs ne devront plus tirer qu'une seule carte de la pioche. La partie s'arrête quand tous les cercles ont été placés.

## POUR CONTINUER

- Observer ou photographier les assemblages obtenus. Faire circuler autour des « édifices », afin de constater quelles sont les couleurs qui ont été associées ou vérifier qu'il n'y a pas eu d'erreurs.
- Mettre en commun toutes les cartes pour réaliser le plus grand édifice possible. Constaté qu'à chaque partie, l'assemblage final varie.