

TOUS LES CHEMINS MÈNENT À L'ŒUVRE

UN JEU POUR PARLER D'ART CONTEMPORAIN !

À PARTIR DE 7 ANS / 6 JOUEURS - JUSQU'À 18 JOUEURS EN ÉQUIPE / DURÉE D'UNE PARTIE : 20-30 MINUTES

BUT DU JEU

Ce jeu propose d'aller à la rencontre d'une œuvre. C'est en s'exprimant, qu'ensemble, tous les joueurs font avancer les pions.

6 entrées thématiques facilitent la progression. Toutes les réflexions sont permises, pourvu qu'elles révèlent quelque chose de l'œuvre. La partie est terminée lorsque tous les pions sont arrivés au centre du cercle : les joueurs ont réussi à faire un tour de l'œuvre !

CONTENU

Un plateau de jeu / 30 cartes questions / cartes vierges effaçables / 6 feutres / 6 pions de couleur / 2 dés de couleurs

PRÉPARATION DU JEU

Pour jouer, choisir une œuvre (d'une exposition ou, à défaut, à partir d'une reproduction). Installer le plateau, disposer les cartes *questions* et les pions par couleur devant chaque entrée. Un maître du jeu est désigné : il animera la partie, en jouant ou non.

MÉMO ENTRÉES THÉMATIQUES

Ce que je vois = nature et apparence de l'œuvre.

De quoi ça parle = le ou les sujets/thèmes de l'œuvre.

Comment c'est montré = la façon dont l'œuvre est exposée.

Comment c'est fait = les outils et les matériaux de création.

Et l'artiste alors = les éléments connus sur l'artiste.

Ce que je ressens = les émotions provoquées par l'œuvre.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en 3 manches.

1^{ÈRE} MANCHE - UN OU DEUX TOURS - LIBRE

À partir du premier regard posé sur l'œuvre chaque joueur écrit un mot (description, impression, information, sentiment...) sur une carte vierge. À tour de rôle, chacun partage ce mot avec le groupe, choisit dans quelle entrée thématique placer sa carte et fait avancer d'une ligne le pion couleur correspondant. Ce tour peut être répété une seconde fois.

2^{ÈME} MANCHE - UN OU DEUX TOURS - QUESTIONS

À tour de rôle, chacun lance le dé de couleurs et pioche une carte question. La réponse doit être partagée avec le groupe et notée sur une carte vierge, à placer elle aussi sur le plateau. Chaque réponse fait avancer d'une ligne le pion-couleur correspondant. Ce tour peut être répété une seconde fois.

3^{ÈME} MANCHE - UN OU DEUX TOURS - COOPÉRATION

Collectivement, les joueurs complètent et valident les entrées de manière collective pour faire avancer les pions. Ils peuvent ajouter ou déplacer des cartes. Quand tous les pions sont arrivés au centre, la partie est terminée. Le maître du jeu fait alors un résumé de toutes les cartes. L'histoire doit commencer par : « Il était une fois une œuvre... ».