Sujet: Transformez le « Monopoly » en jeu artistique.

Principe:
Inventer et fabriquer une version personnalisée du jeu « Monopoly. »

Contrainte : 8 mouvements artistiques choisis dans la liste fournie devront être convoqués dans votre jeu. Ils y figureront sous la forme de fragments d'œuvres peints ou dessinés par vous-même ou par des signes inventés en relation avec ces œuvres.

But du jeu:
Regrouper des œuvres appartenant à un même mouvement artistique pour organiser une exposition thématique dans un musée ou une galerie.
Pour organiser l'exposition vous devez avoir acquis un certain nombre (à définir) d'œuvres du même mouvement; ou (joker…à définir) de plusieurs mouvements entre lesquels des comparaisons sont possibles.

Organisation:
Sur le plateau de jeu:
Les (reproductions d') œuvres remplacent les rues.
Elles sont regroupées par mouvements artistiques sur le plateau de jeu.
Des cartes de propriété (illustrées) correspondent à ces œuvres.
Les musées ou galeries d'art remplacent les gares.
Les cases « chance « ou « communauté /quizz» permettent de tirer au sort des cartes.
Sur ces cartes figureront:

- des questions concernant les caractéristiques des mouvements artistiques que vous avez choisis.
- Divers évènements positifs ou négatifs associés à la réalisation de votre collection.

Certaines cases particulières peuvent être prévues pour produire des évènements.(en relation avec le domaine artistique.) Exemple : passage à la télé / vol/ destruction/exposition dans un lieu prestigieux/achat par un personnage célèbre…)

Règles:
Chaque joueur dispose au début d'une certaine somme pour commencer à faire des acquisitions.

Le joueur lance le dé. Lorsqu'il tombe sur une case correspondant à une œuvre il peut ou non l'acheter, la copier comme un faussaire, la voler? (valeur d'achat :0) . Au cours du jeu il pourra, dans certaines conditions (à définir): revendre, louer… aller en prison.

Les valeurs d'achat sont diverses .Essayez de les évaluer vous-mêmes à partir de certains prix de vente réels.

Lorsqu'un joueur a acquis toutes les œuvres d'un même mouvement artistique, il peut organiser son exposition, si il a, au préalable loué, ou acheté un musée (conditions à définir) et si il a répondu correctement à un certain nombre (à définir) de questions (cartes communauté./quizz) qui valident ses connaissances en HDA.

Lorsqu'une exposition est organisée, le joueur qui s'arrête sur une œuvre concernée par l'exposition doit payer (comme pour avoir le droit de la voir) au propriétaire des œuvres.

Notez bien que:

On peut (conditions à définir) Acheter/ prêter/ échanger/ découvrir par hasard/hériter/voler/copier frauduleusement les œuvres.

Les gares deviendront (d'une façon qui reste à définir) des musées.

Les cases caisse de communauté (transformées en Quizz) seront dédiées à la validation de connaissances artistiques.(questions d'HDArts)

Les cartes « chance » permettent d'introduire de l'imprévu dans le cours du jeu.

La case allez en prison est gardée.

Répartition des rôles de chacun : (ce qui sera (bien) fait en plus sera compté en « bonus »)
1. Chercher des informations et, sur les cartes « connaissances » rédiger les questions concernant les caractéristiques principales des 8 mouvements artistiques convoqués.
2. Chercher des œuvres appartenant à un même mouvement artistique.(8 mouvements artistiques au choix parmi les 20 étudiés.) et fabriquer les cartes de propriété des œuvres !
3. Réaliser le plateau de jeu (carton + peinture ou collages) Attention : reproduction photographique interdite.
4. Rédiger et fabriquer les cartes « chance », c'est-à-dire inventer des évènements positifs ou négatifs susceptibles de concerner des œuvres d'art ou des collectionneurs ou des artistes dans un contexte de fabrication/ commercialisation/ publicité/relations avec le public…
(NB : lisez bien le barème pour répartir efficacement les rôles)

Délai : …….

But pédagogique :

Connaitre les caractéristiques principales de certains mouvements artistiques du 20ème siècle.

Etre capable de relier des œuvres

aux mouvements artistiques qui leur correspondent.

Se familiariser avec des œuvres d'art modernes ou contemporaines.

Apprendre à travailler, communiquer, s'entraider, échanger, efficacement en groupe.

Reconnaitre la nécessité d'utiliser des règles et s'intéresser à leur élaboration.

Evaluation perso

Nom classe	
Recopiez ci-dessous, **sans faute et entièrement,** ce qui est écrit en 1/2/3 ou 4 en fonction de la **responsabilité** que vous avez choisie. Ce sera votre **« contrat ».** …… …… …… …… …… ……	/2
Avoir rempli **entièrement** son contrat (ni bien, ni mal).	/4
Qualité plastique.	/6
Créativité ou (et) pertinence des idées.	/6
Effort apparent.	/2
Bonus : initiatives **intéressantes** diverses. (ne pas photocopier des billets de Monopoly ! inutile.)	
Note /20	

Evaluation groupe

Noms classe – – – –	
Aspect général, effort visible, présentation, qualités plastiques.	12
Il est possible de jouer avec le jeu que vous avez conçu et construit.	4
Les quatre tâches principales ont été réalisées.	4
Bonus : initiatives intéressantes diverses. (ne pas photocopier des billets de Monopoly ! inutile.)	
Note /20	

En choisir 8 parmi les principaux mouvements artistiques du XXème siècle et de la fin du XIXème.			
Pop art	fauvisme	Surréalisme	abstraction
Futurisme	Body art	Expressionnisme Abstrait	Land art
Art minimal	Nouveau réalisme	Arte povera	Expressionnisme
Pointillisme	impressionnisme	Op art	Support surface
cubisme	Dadaïsme	Art conceptuel	hyperréalisme