



Manche 3 - Épreuve 3 : « Les batiks »

Matériel

Mathéo en boubou (9 pour les GS, 6 pour les MS)

Un tableau à double entrée imposant le codage des batiks à agrandir en A3 pour que le graphisme modèle du boubou ne soit pas trop petit.

Organisation

Les élèves sont en binôme. Ils doivent travailler ensemble et échanger.

Déroulement

Avant l'épreuve, présenter aux élèves ce qu'est la technique du batik.

Les élèves reçoivent le tableau à double entrée imposant le codage des batiks (GS : 3 colonnes et 3 lignes - MS : 3 colonnes et 2 lignes) .

Consigne : « ***Voici un tableau qui va vous aider à décorer les batiks des personnages. Pour chaque personnage du tableau, vous devez ensemble inventer un nouveau graphisme à partir des deux graphismes proposés au début de la ligne et en haut de la colonne. Une fois vos graphismes choisis, vous devez décorer chaque personnage avec ce graphisme. Vous pouvez ajouter ensuite de la couleur mais le graphisme doit rester le même.*** »

Attention : Plusieurs graphismes sont possibles pour chaque personnage.

Faire un ou plusieurs exemples avec eux.

Validation

Le tableau à double entrée complété.

ILLUSTRATION DE L'ÉPREUVE :



TABLEAU A DOUBLE ENTREE MS :

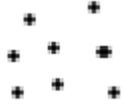
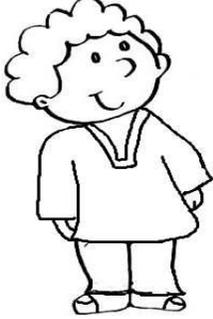
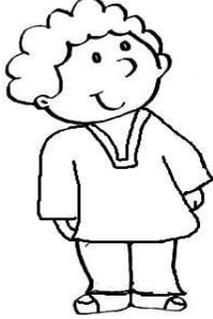
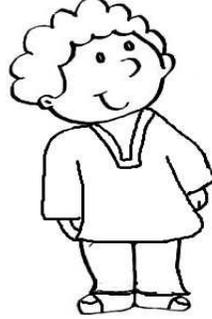
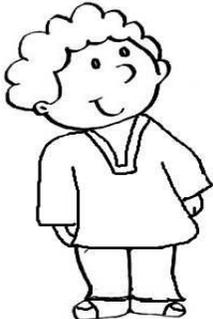
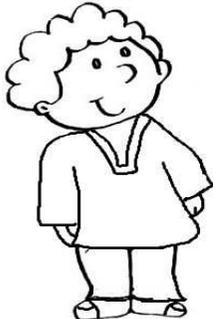
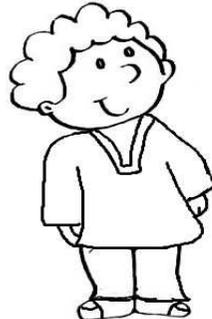
			
			
			

TABLEAU A DOUBLE ENTREE GS :