

Un jour, une activité ... « Hybrides »

Domaine disciplinaire : **Arts visuels/Mathématiques (repérage sur quadrillage)**

Cycle et/ou niveau de classe : **Tout cycle**

Description de l'activité en 1 ou 2 phrases : **dessiner et jouer**

Matériel : **une feuille, une règle, un crayon et des dés.**

Durée maximale de l'activité : **indéfini**

Voici un jeu de dessin à tester avec les enfants :

- 1- Faire une grille de 7x7.
- 2- Dans la première colonne, dessiner six bestioles/trics au hasard (décider avec l'enfant : nounours, monstre, voiture, fée,...), faire pareil sur la ligne du bas.
- 3- Règles du jeu : on jette les dés qui indiquent les coordonnées de la case. Dans ce cas, on dessine l'hybride ainsi obtenu (ex : « voiture/nounours »)
 - Si on tombe sur une case blanche, on dessine dedans et on gagne 1 point
 - Si la case est déjà dessinée, on donne le point à l'auteur du dessin.

La grille se remplit, et quand il reste 12 cases, on passe en mode « prolongation ».

- 4- En prolongation, on accélère :
 - Si la case est blanche, on gagne deux points.
 - Si la case est occupée, le point va à l'auteur, et on dessine sur une case vide de son choix.

Quand toute la grille est remplie, on a bien rigolé et on compte les points et on a un beau dessin.

Exemple de grille :



N'hésitez pas à partager vos dessins !!