



PROPOSITION DE CRÉATION

Aux Jeux du Québec, **je m'affiche!**

Domaine général de formation :
Santé et bien-être

Intention éducative :
Sensibiliser les élèves à se responsabiliser par l'adoption de saines habitudes de vie.

CRITÈRES DE SÉLECTION :

- Authenticité de la création : l'oeuvre est en lien avec les pistes de création
- L'affiche doit souligner la 45^e Finale des Jeux du Québec – Gatineau 2010
- L'organisation de l'espace met en valeur le message visuel
- Grandeur minimale du support : 28 cm x 43 cm

Gestes :

- Peindre
- Coller
- Dessiner
- Imprimer

Médiums proposés :

- Aquarelle
- Gouache
- Pastels
- Encres de couleurs
- Multimédia

Pistes de créations :

- Promotion de la santé, de l'esprit d'équipe, de l'activité physique
- Disciplines présentées à la 45^e Finale des Jeux du Québec
- Identité locale (richesses naturelles, fierté et symboles)

INFORMATIONS ET RÈGLEMENTS :

Le concours consiste à réaliser une affiche médiatique pour faire la promotion de la 45^e Finale des Jeux du Québec, qui aura lieu à Gatineau du 29 juillet au 6 août 2010.

Chaque école, primaire ou secondaire, devra sélectionner une affiche par cycle. Celle-ci devra être expédiée par courrier interne au conseiller pédagogique de sa commission scolaire avant le 31 mai 2010. Le concours se déroulera de février à mai 2010.

L'élève devra inscrire au verso de son affiche : son nom, son adresse, son numéro de téléphone, le nom de son école, le nom de son enseignant et son niveau scolaire.

Les informations sur le concours seront disponibles sur le site des Jeux du Québec : www.gatineau2010.jeuxduquebec.com.

Juin 2010 : Chaque commission scolaire sélectionnera un finaliste par cycle du primaire et un finaliste par cycle du secondaire. De très beaux prix seront remis à chaque finaliste tels une paire de billets pour assister aux cérémonies d'ouverture et de fermeture des Jeux, des billets de spectacle, plusieurs articles promotionnels des Jeux du Québec, etc...

Les affiches des 20 finalistes seront présentées au tout nouveau complexe sportif de Gatineau en juillet et en août. Parmi ces affiches, le public sera invité à voter pour son affiche préférée par cycle scolaire. Les 5 grands gagnants recevront chacun un prix-surprise d'une valeur de 200\$.

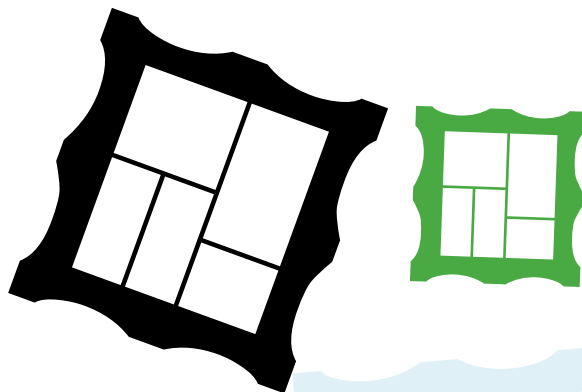
ÉTAPE 1 : PHASE D'INSPIRATION

Au cours de cette phase, l'élève tente de relever le défi que lui impose la proposition de création.

- Il se fixe un défi qu'il désire relever (niveau secondaire).
- Il détermine son public cible et son message.
- Il écrit ou écoute la proposition de création.
- Il cherche ses idées.
- Il fait au moins un croquis de sa ou de ses meilleures idées.
- Il s'assure que sa création est exempte de cliché.

Suggestions pour s'inspirer :

- Présentation de ce qu'est une oeuvre médiatique.
- Informations et CD sur les Jeux du Québec disponibles dans les pochettes remises par le conseiller pédagogique de votre commission scolaire et sur le site internet des Jeux du Québec.



- Discussion sur les deux oeuvres d'art à la fin du document. (Apprécier)
- Discussion sur l'importance de l'activité physique, de la santé ainsi que sur les avantages de l'esprit d'équipe et de l'identité locale
- Discussion sur le thème : Aux Jeux du Québec, je m'affiche!

Préscolaire et premier cycle du primaire: Tempête d'idées en groupe pour trouver des thèmes liés aux Jeux du Québec (voir pistes de créations proposées).

Deuxième cycle du primaire: Débuter par une tempête d'idées individuelle puis collective pour trouver des thèmes liés aux Jeux du Québec (voir pistes de créations proposées).

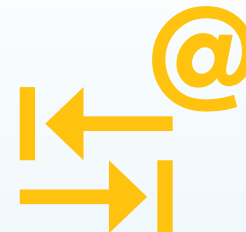
Troisième cycle du primaire et écoles secondaires : Débuter par une recherche pour trouver des idées liées aux Jeux du Québec (voir pistes de créations proposées).

ÉTAPE 2 : PHASE DE RÉALISATION

Utiliser les étapes proposées dans le cahier de traces. Réaliser l'affiche.

Vous pouvez offrir un choix de médiums et de techniques ou limiter ce choix à une seule possibilité.

ÉTAPE 3 : PARTAGER SON EXPÉRIENCE DE CRÉATION



Amener l'élève à réfléchir sur son expérience de création en lui demandant de répondre à la tâche 3 (cahier de traces).

Amener l'élève à partager avec ses pairs le fruit de sa réflexion.

Amener l'élève à identifier le message dans les oeuvres de ses pairs.

COMPÉTENCE :

APPRÉCIER DES OEUVRES D'ART

Amener l'élève à regarder des oeuvres d'art en répondant aux questions posées dans son cahier de traces.



Artiste : Alex Colville



Artiste : Anabelle Fulchiron

