

Voir

François David – Møtus
Design et Tangram

Cette proposition pédagogique a été imaginée et testée par les collègues de l'école de Barjouville.

[Productions d'élèves](#) (faire ctrl-clic pour suivre le lien)

La silhouette blanche des premières pages de l'album a été composée avec des formes géométriques simples. Il s'agit ici d'inventer une silhouette de lampe à partir de formes basiques comme celles du Tangram.

<u>Passage ou illustration</u>	<u>Objectifs</u>	<u>Images de référence</u>
Illustrations des premières pages de l'album	Etre imaginatif en inventant une lampe originale à partir de formes simples.	  ctrl-clic sur l'image pour suivre le lien Mobilier contemporain
Matériel	<ul style="list-style-type: none">- papier blanc- ciseaux- canson gris ou noir de format A4- colle	
Déroulement	<ul style="list-style-type: none">• Présenter les premières pages de l'album.• Observer collectivement les éléments qui composent la lampe.• Regarder de nombreuses sortes de luminaires (recherche sur le net) et faire la liste des différentes parties des lampes observées : socle, pied, abat-jour, ampoule, fil électrique, prise, interrupteur, rayon lumineux...• Proposer aux élèves de tracer sur du papier blanc une collections de disques, de carrés, de rectangles, de triangles de tous types, de toutes les tailles et de tous les formats.• Découper ces formes.• Chercher comment les agencer pour obtenir des lampes reconnaissables mais originales.• Coller proprement ces formes sur un papier noir.	
Evaluation	<ul style="list-style-type: none">• Observer les silhouettes de lampes proposées. Lesquelles sont inventives ? Pourquoi ?• Regarder les deux lampes de référence, leur simplicité et leur originalité.	
Prolongement	<ul style="list-style-type: none">• Jouer au « Tangram » : http://www.teteamodeler.com/jeu/tangram/tangram1.asp.• Inventer de nouvelles figures avec les pièces du jeu.	