



C2

Journée 4  
Design  
Bonne pioche !

**Compétence du socle :** Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts

**Compétence travaillée :** Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression

**Préparation matérielle**

Par élève :

- des crayons de bois, des crayons de couleurs, des feutres, des stylos de couleur
- 1 fiche « chaise » imprimée par élève (en annexe)

Pour l'enseignant :

- les fiches *Etiquettes de pioche* imprimées et découpées (en annexe)
- les fiches *Etiquettes cartels* imprimées et découpées ( en annexe)
- une boîte pour la pioche
- de la pâte pour fixer les productions au mur à l'issue de l'activité

**Contexte de l'activité :**

*Cette activité s'inscrit dans une volonté d'aborder le domaine du design par le biais de l'exploration d'un objet du quotidien : la chaise.*

*La chaise de classe sera le point de départ permettant de découvrir différentes assises en fonction des usagers, des usages et de la créativité des designers.*

*Ces références artistiques permettront, outre l'apport culturel, d'installer un vocabulaire spécifique et d'ouvrir le champ des possibles. Le temps de création consistera à créer une chaise « qui ressemble à son propriétaire ». Les propriétaires étant des animaux tous choisis pour leurs caractéristiques singulières et tirés au hasard de la pioche par chaque élève.*

## Déroulement :

*Suivre pas à pas le diaporama et mettre la vidéo en pause à chaque apparition du bouton « pause ».*  
*Notez qu'il est possible de mettre le diaporama en pause à tout moment afin de procéder aux différentes organisations de l'activité et permettre les échanges et questionnements soulevés.*

### Etape 1 / Temps de références artistiques ( 5 min de vidéo )

Les élèves sont invités par le biais de la vidéo à découvrir l'univers du design.

L'objet de départ est la chaise de classe classique puis le transat puis la chaise haute d'enfant permettant d'introduire les notions d'usage et d'utilisateurs.

C'est ensuite la notion de designer qui est introduite à partir d'exemples variés permettant tour à tour d'aborder la question des formes, des matériaux, des références, des inspirations, de l'originalité ainsi que du métier de designer en lui-même.

Les références présentes dans la vidéo sont les suivantes :

La chaise dite *Zigzag* de GERRIT THOMAS RIETVELD qui n'a pas de pieds et à une forme en Z,

La chaise *Panton* du nom de son créateur VERNER PANTON qui a pour spécificité d'être en polyuréthane,

La chaise en carton ondulé de FRANCK GEHRY,

La chaise d'inspiration végétale des FRERES BOURELLEC

Le banc *Marsmallow* de GEORGES NELSON permettant d'introduire la notion de référence et de ressenti ici la gourmandise,

Les fauteuils en peluches des FRERES CAMPANA amenant l'idée de personnalisation

Et enfin la chaise *Décompression* de MATALI CRASSET pour son étonnant système

### Etape 2 / Temps de pratique ( 5 min pour la pioche + 5 min de vidéo + 25 min de création)

Vous aurez préalablement préparé la pioche en imprimant, découpant et pliant en 4 les « étiquettes pioche » puis en les plaçant dans une boîte. Les élèves seront alors invités à piocher ce qui sera leur projet de création.

Ils seront invités à garder « secret » le résultat de leur pioche car en toute fin de séance ils porteront un regard sur l'ensemble des productions et associeront un cartel à chacune des créations.

24 étiquettes de pioche vous sont proposées, elles comportent le nom de l'animal ainsi qu'un visuel permettant de mettre en avant les caractéristiques physiques de celui-ci. N'hésitez pas, si vous le souhaitez à en écarter quelques-unes qui vous sembleraient d'abord plus compliqué pour vos élèves en maintenant toutefois celle du mille-pattes et si vous avez plus de 24 élèves, d'en doubler.

L'exemple de la chaise pour une abeille est présenté dans la vidéo afin de dégager l'esprit de la création et créer chez les élèves des images mentales correspondant à l'animal pioché.

Si ce temps n'était pas suffisant, n'hésitez pas à prendre un autre exemple et à dégager tel un portrait chinois les caractéristiques et donc les possibilités de création de l'animal choisi (de préférence l'un de ceux non pioché).

*Quelle est sa couleur ? A-t-il des taches ? des poils ? des plumes ? Combien a-t-il de pattes ? Qu'est-ce qu'il mange ? Où vit-il ? (dans les arbres, sous l'eau, en ville, sous terre, dans un bocal...) ...*

Cette aide pourra également être envisagée en cours de création si vous vous apercevez que les productions méritent d'être enrichies.

Passée cette étape, vous pourrez distribuer aux élèves la fiche A4 incluant un croquis de chaise classique à transformer dans sa forme et dans son apparence.

**« Penser une chaise, c'est penser à tous les éléments qui la composent : pieds, dossier, assise, couleur, matériaux, dimensions ... »**

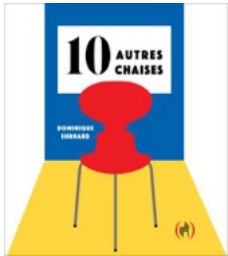
### Etape 3 / Regard sur les productions ( 15 min)

Il s'agira ici de porter un regard sur l'ensemble des productions réalisées. Elles seront toutes accrochées à un endroit visible et accessible. Les élèves seront invités à piocher à nouveau **mais cette fois un cartel** ( matériel préparé par vos soins comme pour l'étape précédente) qu'ils iront associer à l'une des productions exposées. Attention de ne leur proposer que les étiquettes cartels correspondant aux animaux piochés dans l'étape précédente.

Les élèves seront alors en situation d'observateur actif des productions réalisées par leurs camarades. Il faudra veiller à ce qu'aucun commentaire malveillant ne vienne entacher ce moment de partage.

### Prolongements :

- Travail d'écriture consistant en la présentation de la chaise à l'instar d'un article de presse qui en venterait les particularités.
- Mise en valeur des productions en les reliant sous forme d'un recueil.
- Prolonger ce temps de découverte en mettant à la disposition des élèves des ouvrages de littérature de jeunesse abordant la question des assises :



*10 autres chaises,*  
Dominique Ehrhard,  
Editions Les Grandes Personnes



*Asseyez-vous,*  
Didier Cornille,  
Editions hélium

- Prolonger ce temps de découverte en mettant à la disposition des élèves des ouvrages de littérature de jeunesse abordant la question du design :



*Design, design,*  
Marie-Christophe Ruata-Arn,  
Laurence Kubski,  
Editions La Joie de Lire

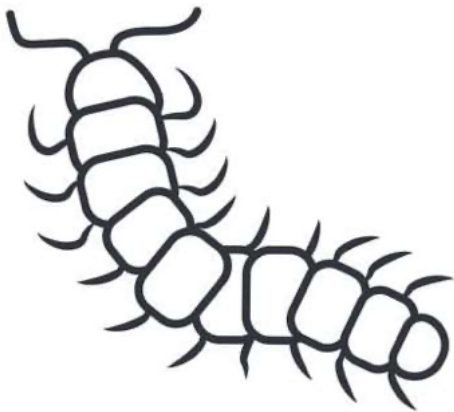


*La vie en design,*  
Céline Delavaux,  
Stéphane Kiehl,  
Editions Actes Sud Junior

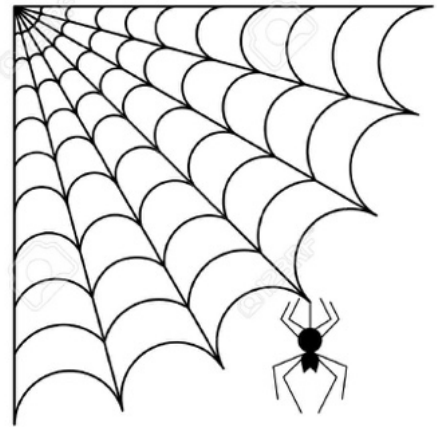


*Design,*  
Céline Delavaux,  
Editions Palette

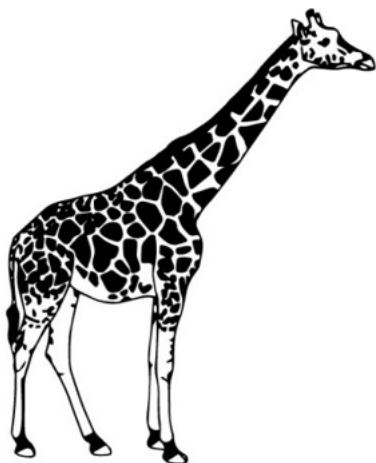
Créer une chaise pour  
notre **mille-pattes**  
qui fait une fois tic  
et 999 fois tac



Créer une chaise pour  
une **araignée**



Créer une chaise pour  
une **girafe**



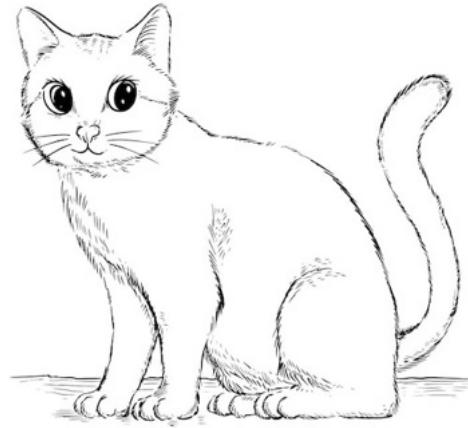
Créer une chaise pour  
un **écureuil**



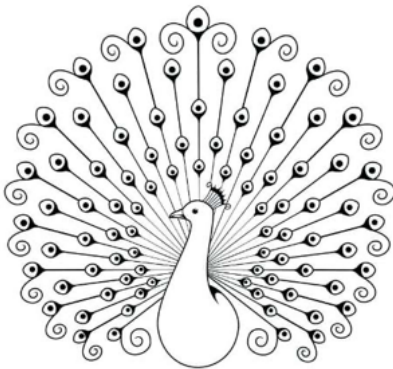
Créer une chaise pour  
un **papillon**



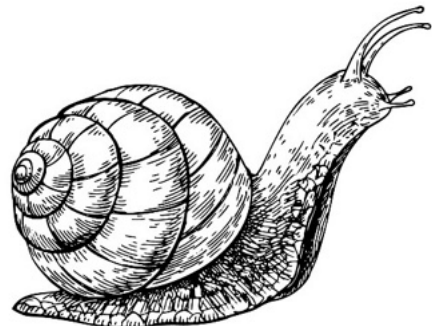
Créer une chaise pour  
un **chat**



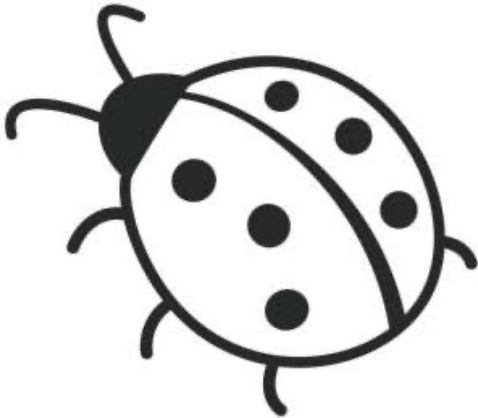
Créer une chaise pour  
un **paon**



Créer une chaise pour  
un **escargot**



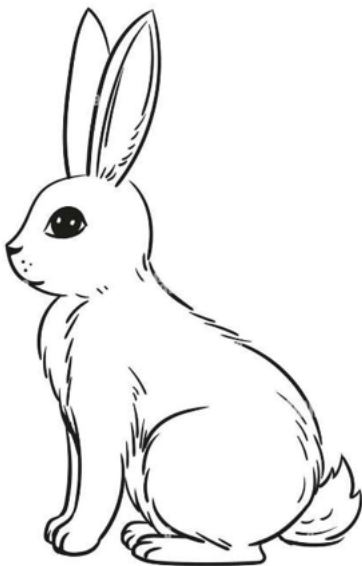
Créer une chaise pour  
une **coccinelle**



Créer une chaise pour  
un **hérisson**



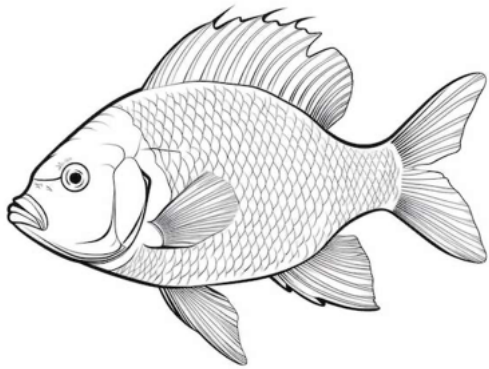
Créer une chaise pour  
un **lapin**



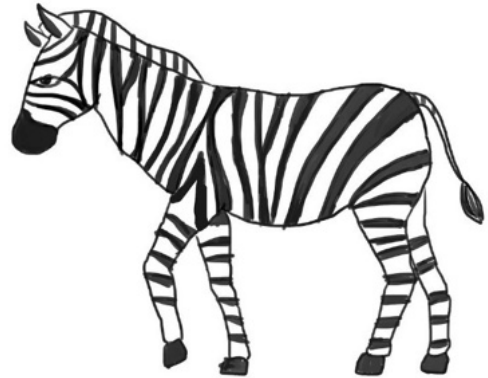
Créer une chaise pour  
un **oiseau**



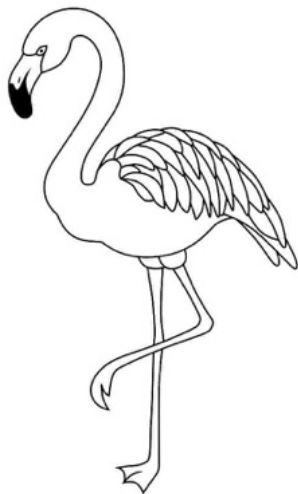
Créer une chaise pour  
un **poisson**



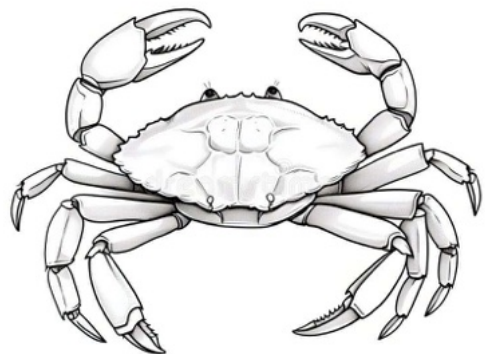
Créer une chaise pour  
un **zèbre**



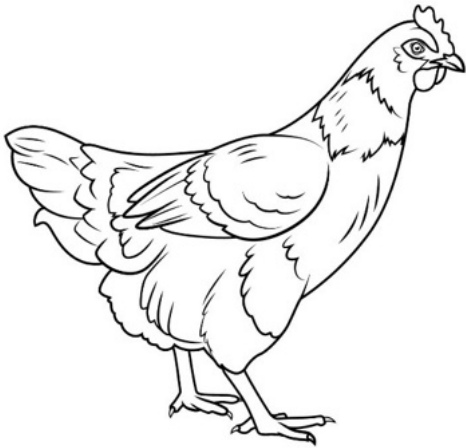
Créer une chaise pour  
un **flamant rose**



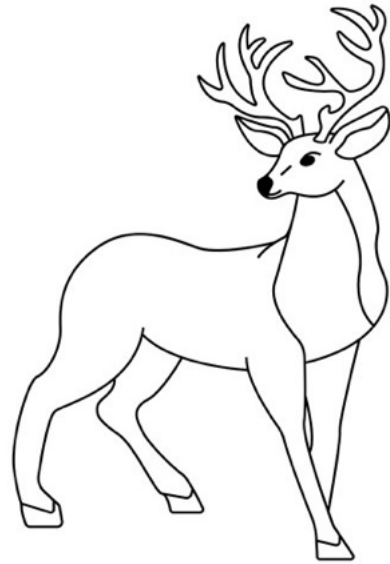
Créer une chaise pour  
un **crabe**



Créer une chaise pour  
une **poule**



Créer une chaise pour  
un **renne**



Créer une chaise pour  
une **souris**

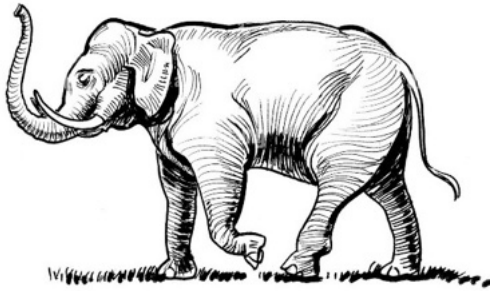


Créer une chaise pour  
une **pieuvre**

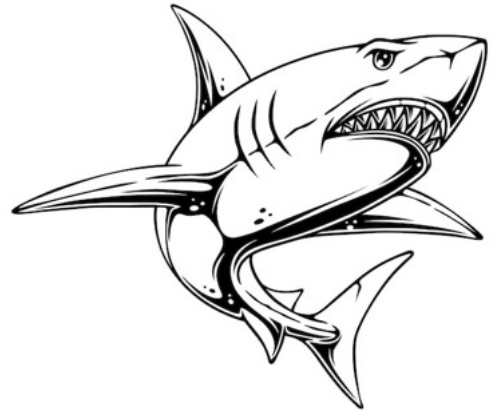




Créer une chaise pour  
un **éléphant**



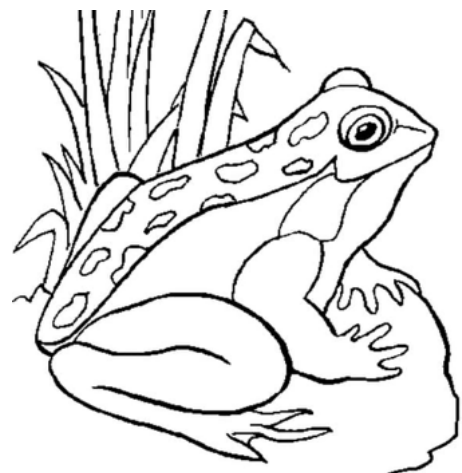
Créer une chaise pour  
un **requin**

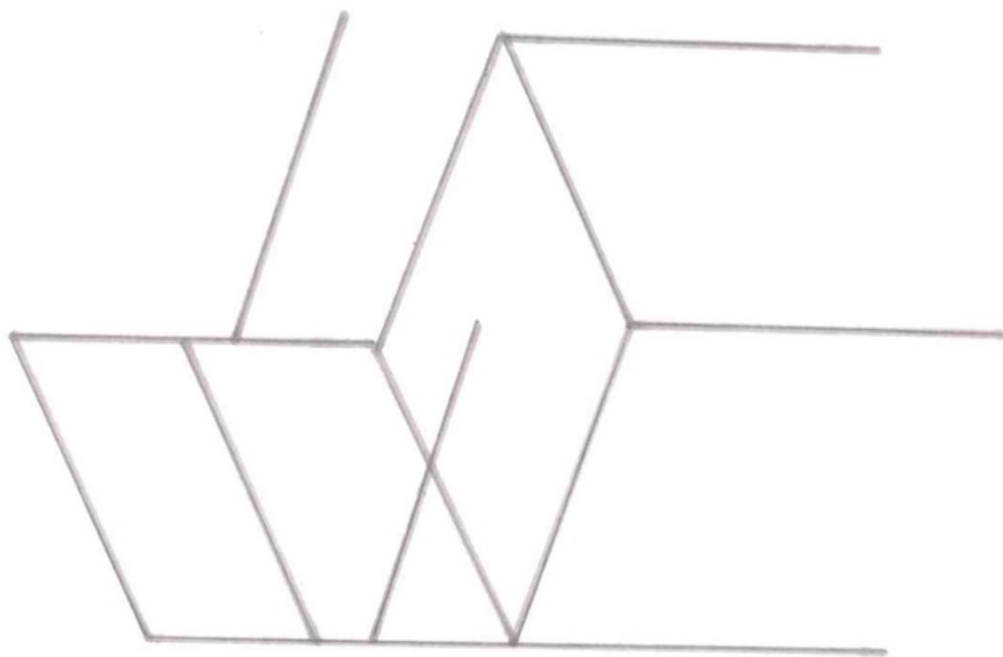


Créer une chaise pour  
un **singe**



Créer une chaise pour  
une **grenouille**





ANNEXE Planche ETIQUETTES CARTELS

Une chaise pour notre **mille-pattes** qui fait une fois tic et 999 fois tac



Une chaise pour une **araignée**



Une chaise pour une **girafe**



Une chaise pour un **écureuil**



Une chaise pour un **papillon**



Une chaise pour un **escargot**



Une chaise pour un **chat**



Une chaise pour un **paon**



Une chaise pour une **coccinelle**



Une chaise pour un **hérisson**



Une chaise pour un **lapin**



Une chaise pour un **oiseau**



Une chaise pour un **poisson**



Une chaise pour un **zèbre**



Une chaise pour un **flamand rose**



Une chaise pour un **crabe**



Une chaise pour une **poule**



Une chaise pour une **souris**



Une chaise pour un **renne**



Une chaise pour une **pieuvre**



Une chaise pour un **éléphant**



Une chaise pour un **requin**



Une chaise pour un **singe**



Une chaise pour une **grenouille**

