

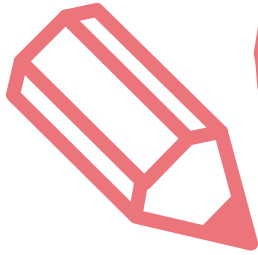
CATALOGUE DES ATELIERS  
2022

---

candiD.



# SOMMAIRE



BONJOUR

Ce catalogue est une liste non exhaustive des choses enthousiasmantes que le collectif candiD sait faire.

N'hésitez pas à faire appel à nos multiples talents afin de répondre à une problématique qui vous est propre et que vous souhaiteriez résoudre avec nous.

Très cordialement.

Cécile Laporte  
Irina Pentecouteau

## CRÉER DES IMAGES

Création graphique et narration

- p 7 Lanterne magique
- p 9 Grand format
- p 11 Le Grographe
- p 13 Gravure Tetra pak
- p 15 Pixels animés

## FABRIQUER DE SES MAINS

Artisanat textile

- p 19 Mini Tapisserie
- p 21 Easy Broderie
- p 25 Maillestool
- p 27 Khipu, comme les Incas
- p 29 Tissage 3D

## DES VOLUMES À VIVRE

Explorer la troisième dimension

- p 33 Totems colorés
- p 35 J'ai retrouvé le fil
- p 37 Cabane en carton
- p 39 Pascal tissait-il?
- p 41 Paper Town

## S'INSPIRER DU VIVANT

Projets créatifs en plein air

- p 45 Inspiration shibori
- p 47 Photogrammes écolos
- p 49 Moulage land art
- p 51 Cartes à planter
- p 53 Herbière d'artiste

## INITIATION AU DESIGN

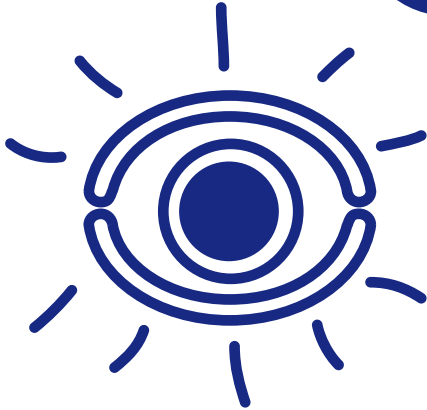
Le design est partout

- p 57 Moi, designer d'objet
- p 59 Moi, designer d'espace
- p 61 Pictos partout
- p 63 Repair' School



## CRÉER DES IMAGES

Design graphique et narration



Centrés sur des pratiques de **dessin** et/ou de **construction d'histoires**, ces ateliers mettent en oeuvre à l'échelle du groupe la capacité d'**imagination** des participants de tous âges. Le travail de **narration** s'appuie sur des jeux de **représentation graphique**, la fabrication d'outils de projection ou encore des lectures et présentation orale inspirées de pratiques théâtrales.





## LANTERNE MAGIQUE



CONSTRUIRE  
UNE LANTERNE  
MAGIQUE ET  
PROJETER SES  
PROPRES DESSINS

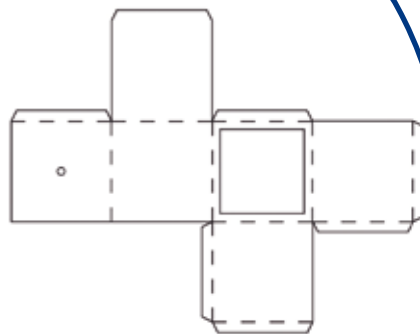
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école élémentaire

### MÉDIATION ET DURÉE

- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 1 à 3 heures

### ÉTAPE 1

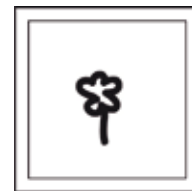


À partir d'un **patron**, découper une boîte dans laquelle on crée une fenêtre et un petit trou par lequel **faire entrer la lumière**.

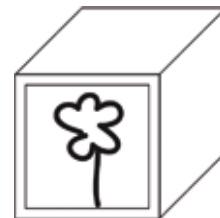


### ÉTAPE 2

Imaginer ensuite **un conte à raconter** puis en dessiner des extraits sur du papier transparent.



Pour finir, **placer le dessin dans la boîte** et faites le apparaître sur l'écran grâce à la torche d'un téléphone portable.



## OBJECTIFS

- ▶ Comprendre le phénomène de projection agrandie
- ▶ Fabriquer une boîte à projections
- ▶ Imaginer des histoires à illustrer

## ALLER + LOIN

- ▶ Approfondir l'exercice d'écriture d'invention
- ▶ Fabriquer des lanternes dans des boîtes récupérées et de différentes formes.
- ▶ Animer une séance de lecture de contes accompagnée d'images projetées par les participants

## LES ORIGINES

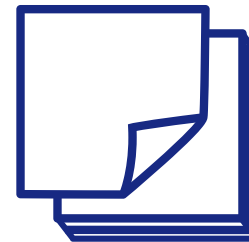
À l'époque des **Lumières**, le procédé de la lanterne magique devient très populaire et inspire à Voltaire ses **contes philosophiques**. Ce dispositif donne alors une dimension nouvelle à la **tradition orale** du conte.



Atelier présenté au Quai des Savoirs dans le cadre du **festival Lumières sur le Quai** qui s'est tenu les 8 et 9 décembre 2018.

## MATÉRIEL

- Papier épais grand format
- Papier transparent
- Papier calque
- Carton noir
- Bâtons de colle
- Feutres indélébiles
- Planches de motifs







## GRAND FORMAT



CRÉER UNE  
AFFICHE À BASE DE  
PHOTOCOLLAGES ET  
DE DESSIN

### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école élémentaire

### MÉDIATION ET DURÉE

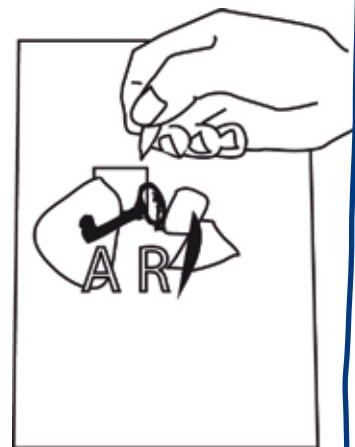
- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 1 à 3 heures

#### ÉTAPE 1



Choisir une **thématique** pour l'affiche. **Récolter** un maximum de textes et images en lien avec le sujet choisi.

#### ÉTAPE 2



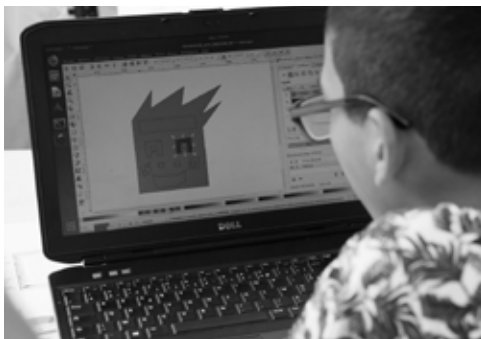
**Composer** l'affiche avec les éléments récoltés. **Créer un slogan** avec des textes et des lettres découpées et assembler le tout sur un papier grand format.

## OBJECTIFS

- ▶ Créer une affiche grâce à des techniques mixtes
- ▶ Exprimer des idées par le photocollage
- ▶ S'initier à la composition graphique

## LES ORIGINES

Le **photocollage** permet de fabriquer des affiches facilement en associant des **images** et des **typographies** récoltées dans des magazines. La question de la **composition** est ici primordiale, elle amène à **questionner les modes de communication graphique** et les différents **niveaux de lecture** des images.

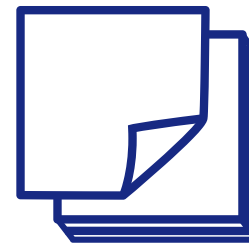


## ALLER + LOIN

- ▶ Photocopier les affiches réalisées et les placarder dans le quartier sur des panneaux d'affichage.
- ▶ Travailler avec des outils infographiques sur ordinateur (inkscape, Gimp...).
- ▶ Fabriquer des affiches pour un événement particulier.

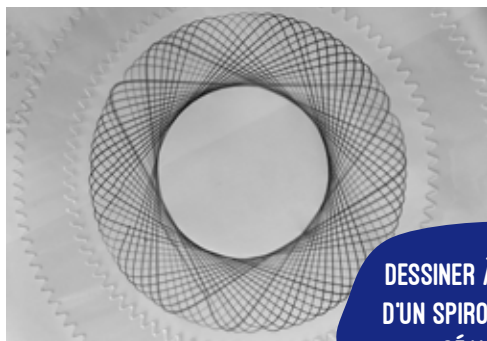
## MATÉRIEL

- Papier épais grand format
- Magazines
- Affiches imprimées
- Peinture, crayons
- Colle bâton
- Ciseaux
- Planches de découpe





## LE GROGRAPHE



DESSINER À L'AIDE  
D'UN SPIROGRAPHE  
GÉANT

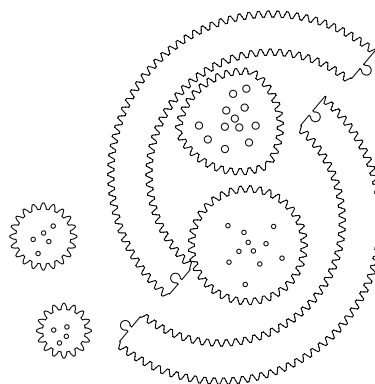
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école élémentaire

### MÉDIATION ET DURÉE

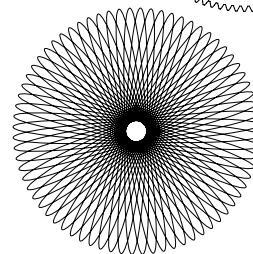
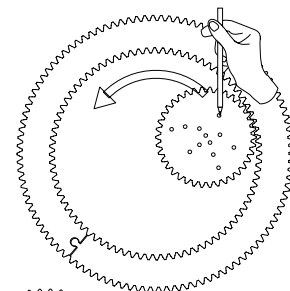
- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ Durée libre

#### ÉTAPE 1



**Assembler** les différents morceaux du spirographe afin de construire une **piste de dessin** ronde ou ovale.

#### ÉTAPE 2



Tracer des **courbes** à l'aide d'un crayon placé dans les trous des disques. **Travailler à plusieurs** afin de maintenir la piste de dessin en place.  
**Tourner dans la piste** jusqu'à l'obtention d'un dessin complet!

## OBJECTIFS

- ▶ Faire des mathématiques en s'amusant
- ▶ Réaliser des dessins grand format en équipe
- ▶ Apprendre à composer des mandalas

## ALLER + LOIN

- ▶ Fabriquer des spirographes individuels avec les participants (si mise à disposition d'une machine de découpe laser).

## LES ORIGINES

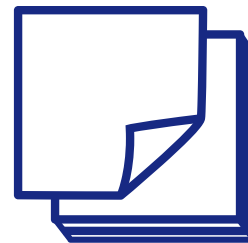
Le spirographe est un **outil de dessin** qui permet de dévoiler un lien entre l'**art** et les **mathématiques**. Cet outil géant a la particularité d'être un **outil collaboratif** qui demande la concertation de plusieurs participants pour être utilisé.



Atelier conçu pour le festival «**les maths dans tous leurs états**» qui s'est tenu en mars 2020.

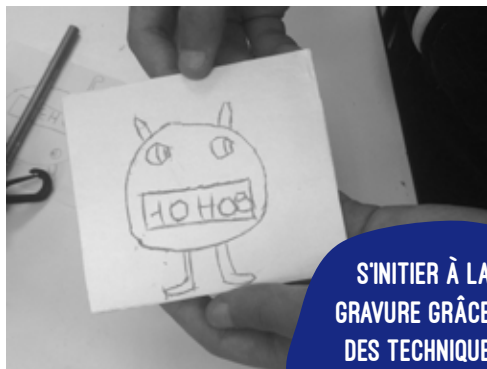
## MATÉRIEL

- Le Grographe
- Rouleau de Kraft
- Feutres
- Scotch de masquage





## GRAVURE TETRAPAK



S'INITIER À LA  
GRAVURE GRÂCE À  
DES TECHNIQUES  
ADAPTÉES

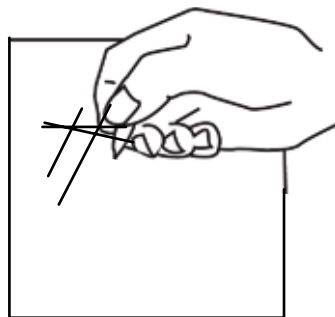
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école élémentaire à partir du CM1
- ▶ Classe de collège

### MÉDIATION ET DURÉE

- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 2 à 3 heures

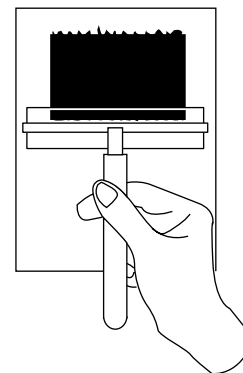
#### ÉTAPE 1



Préparer un **dessin**.  
**Graver** un morceau de  
tetrapak avec le motif à  
reproduire. Humidifier le  
papier support.

#### ÉTAPE 2

Appliquer l'**encre** sur la matrice  
avec soin. Passer ensuite la  
matrice avec le papier humide  
dans la **presse**.



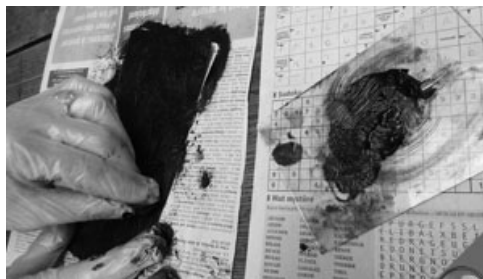
Mettre ce premier tirage à sécher,  
appliquer de l'encre à nouveau  
pour votre second tirage etc...

## OBJECTIFS

- ▶ Découvrir une technique d'estampe artisanale
- ▶ Expérimenter une méthode de dessin
- ▶ Explorer les notions de positif et négatif dans un tirage avec matrice

## LES ORIGINES

La gravure sur **tetra pak** est une technique qui valorise le **recyclage** des déchets ménagers en outils de création plastique. Cette technique qui nécessite peu de matériel est un excellent moyen d'aborder la thématique de l'**estampe** et de l'**art reproductible**. La technique de la **gravure** est quant à elle un champ d'expérimentation plastique très vaste et ancien qui mêle la **sculpture** au **dessin** et qui permet de faire des ponts avec l'**histoire de l'art**.



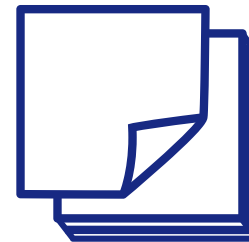
*Atelier mis en place dans le cadre du programme «**Regard de géomètre, les maths en scène**» avec une classe de collégiens en mars 2021.*

## ALLER + LOIN

- ▶ Fabriquer une petite édition, un livret relié, à partir de tirages de chaque participant.

## MATÉRIEL

- Tetrapak récupéré
- Papier Arche
- Presse portative
- Encre de gravure
- Rouleaux encreurs
- Pointes à graver
- Ciseaux
- Chiffons





## PIXELS ANIMÉS



CRÉER UN GIF ANIMÉ  
ORIGINAL À PARTIR  
DE PIXEL ART

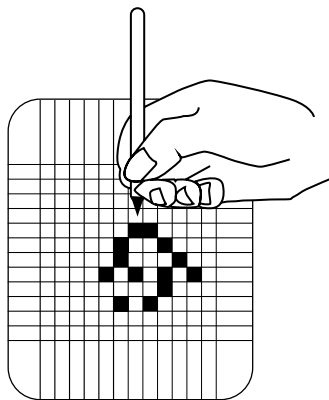
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école élémentaire à partir du CE1
- ▶ Classe de collège jusqu'à la 5<sup>e</sup>

### MÉDIATION ET DURÉE

- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 1 à 3 heures

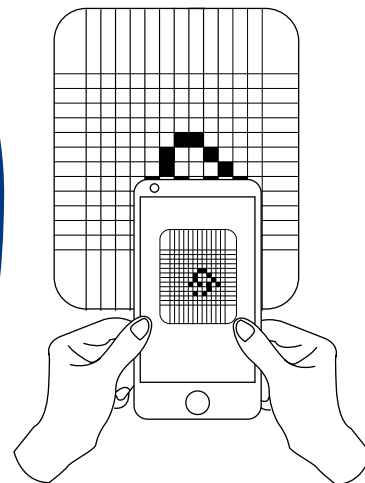
#### ÉTAPE 1



Commencer par **dessiner** un personnage ou un objet sur une **grille de petits carreaux**.

Une fois le premier dessin terminé, le **décalquer** en changeant un élément du dessin qui sera l'élément à animer.

#### ÉTAPE 2



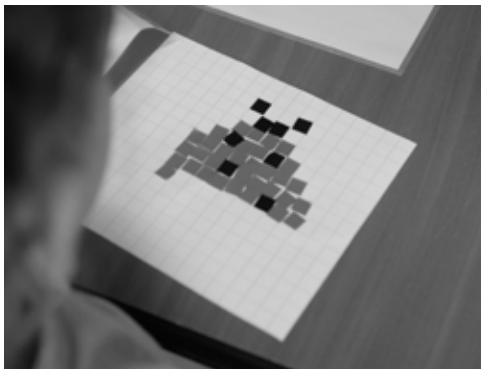
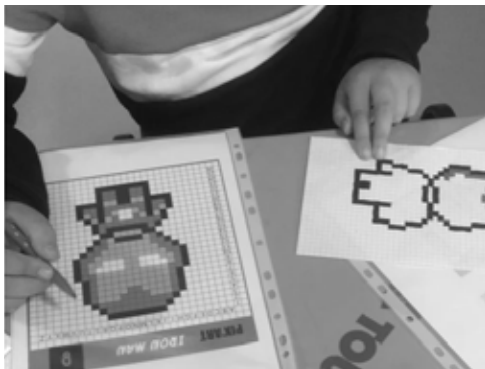
**Photographier** chacun des deux dessins dans un petit studio photo avant de les **animer sur ordinateur** pour en faire une petite vidéo ou un GIF à envoyer par mail.

## OBJECTIFS

- ▶ Comprendre ce qu'est un dessin animé
- ▶ Comprendre ce qu'est un pixel dans une image
- ▶ Découvrir le pixel art

## LES ORIGINES

Cet atelier a été imaginé pour permettre aux enfants de déclarer leur amour à travers des **messages personnalisés** et originaux. Grâce à la création de ces GIFs se mêle dans un même projet l'usage des **outils graphiques traditionnels** et des **outils numériques** pour permettre la découverte de moyens d'expressions riches et créatifs.



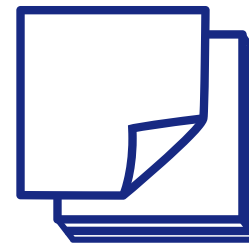
Atelier conçu pour la **Médialudo** de Blagnac (31), mis en place en mars 2021.

## ALLER + LOIN

▶ Cet atelier est adaptable à tous les thèmes et permet de créer des cartes animées à envoyer par mail à différentes occasions (Noël, fête de mères...).

## MATÉRIEL

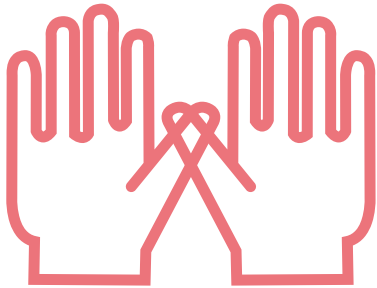
- Du papier petits carreaux
- Des feutres
- Un appareil photo
- Un ordinateur
- Studio photo
- Des modèles de dessins





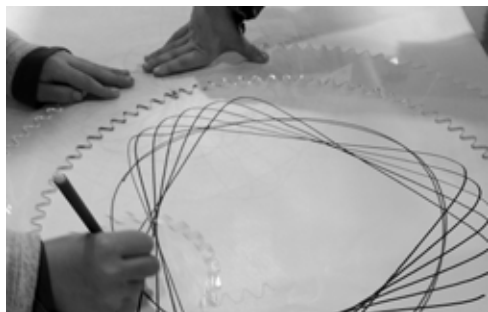
## FABRIQUER DE SES MAINS

Design d'objet et artisanat



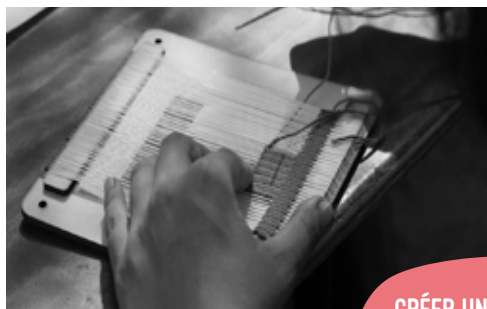
Les ateliers présentés ici permettent de questionner le **fonctionnement** des objets qui nous entourent et de répondre à des problèmes du quotidien en utilisant les **outils du designer** (dessin, plans, maquette...).

Les techniques de **fabrication artisanale** sont mises à l'honneur grâce à des **objets et outils** pensés pour permettre une initiation à des **techniques manuelles** fondamentales. Ces ateliers permettent à la fois de participer à la **conception** d'un objet de **design** et de d'appréhender des modes de fabrication aujourd'hui mécanisés.





## MINI TAPISSERIE



CRÉER UN MOTIF  
GRÂCE À LA  
TECHNIQUE DU  
TISSAGE AU CARTON

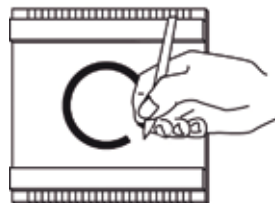
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école élémentaire

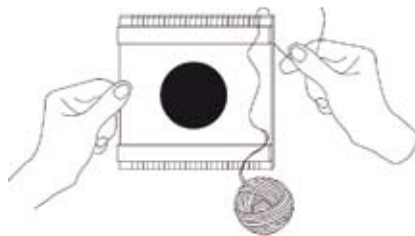
### MÉDIATION ET DURÉE

- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 2 à 3 heures

#### ÉTAPE 1



Dessiner sur le **carton** qui sert de support un motif à tisser.

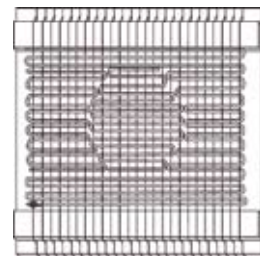


Tirer ensuite **les fils de chaîne** qui forment la base du tissage.

#### ÉTAPE 2



Commencer par **tisser le fond du motif** en passant le fil de trame entre les fils de chaîne.



**Terminer en tissant le motif**, le cadre est alors terminé, prêt à être exposé!

## OBJECTIFS

- ▶ Comprendre le passage entre dessin et tissage
- ▶ Expérimenter le tissage à petite échelle
- ▶ Dessiner un motif à tisser

## LES ORIGINES

À la **Renaissance** les dessins commandés à des artistes étaient reproduits sur **carton** et ensuite tissés par des artisans. Le carton est la reproduction du dessin original à échelle 1, sur lequel sont indiquées les différentes **zones de couleurs**. Les **lissiers** glissent ce carton sous les fils de chaîne comme guide pour réaliser la tapisserie.



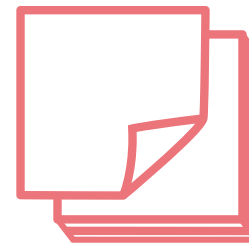
*Cet atelier a été présenté au **Musée des Augustins** à Toulouse (31) en septembre 2018 lors de l'exposition **La Renaissance Toulousaine**.*

## ALLER + LOIN

- ▶ Fabriquer les supports à tisser
- ▶ Composer une oeuvre collective avec les tissages de chacun

## MATÉRIEL

- Supports en carton
- Fil de coton blanc
- Pelotes de coton de couleur
- Aiguilles à broder
- Crayons
- Ciseaux
- Tutoriels imprimés





## EASY BRODERIE



**BRODER FACILEMENT  
DES SUPPORTS  
ORIGINAUX EN BOIS**

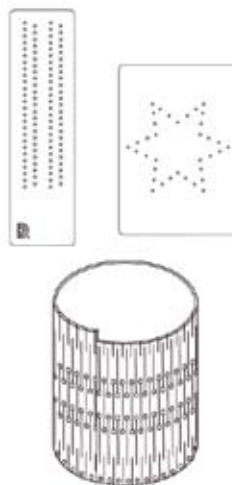
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école élémentaire

### MÉDIATION ET DURÉE

- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 2 à 3 heures

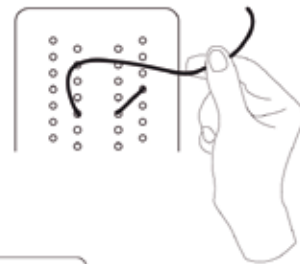
### ÉTAPE 1



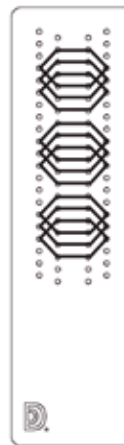
Choisir un **support à tisser** : marque-page, carnet, carte postale, lampion...

**Tracer** sur une grille les lignes du motif qu'on souhaite réaliser (à partir d'une image ou d'un modèle proposé).

### ÉTAPE 2



Vérifier la viabilité du motif et **choisir les points adaptés** pour sa réalisation. **Broder le motif**, repartir avec son objet fini.



## OBJECTIFS

- ▶ S'initier à une pratique artisanale ornementale
- ▶ Apprendre les bases de la conception d'un motif

## ALLER + LOIN

- ▶ Concevoir et fabriquer des supports à tisser.
- ▶ Construire une table à broder collective, un support que les participants brodent tous ensemble.

## LES ORIGINES

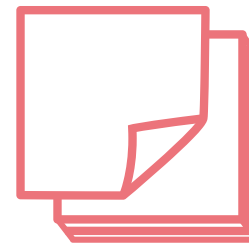
La broderie est un **art de décoration** appliqué à la **création textile** qui permet la personnalisation simple d'objets du quotidien. Les supports sont adaptés aux **débutants** qui souhaitent créer simplement leurs propres **motifs**. La variété des points réalisables permet de créer un éventail très large de motifs et une grande **adaptabilité** aux besoins de l'usager.

## MATÉRIEL

- Supports en bois
- Pelotes de coton de couleur
- aiguilles
- Ciseaux
- Tutoriels imprimés



*Ces ateliers ont été mis en place à la **MakerFaire de Bilbao** en octobre 2017 ainsi qu'au festival **Dimanche au bord du lac** à Toulouse en octobre 2019.*





## OBJETS À BRODER

- Lampion
- Totebag
- Carnet
- Marque-page
- Carte postale

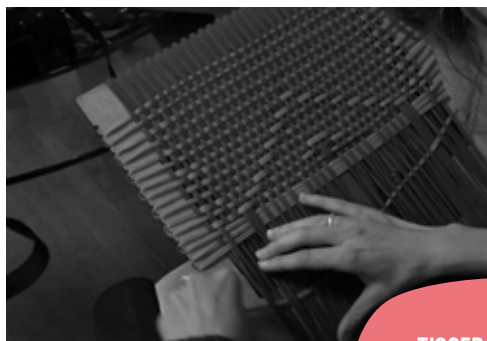








## MAILLESTOOL



TISSER SON  
PROPRE TABOURET  
MAILLESTOOL

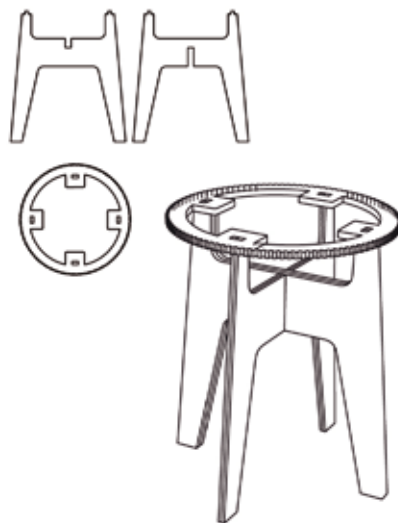
### TOUT PUBLIC

► Adolescents et adultes

### MÉDIATION ET DURÉE

- De 1 à 2 médiateurs
- De 2 à 3 jours

### ÉTAPE 1



Choisir la **forme** de la structure. Choisir un **motif** à tisser. Commencer le tissage en suivant les indications du modèle et du médiateur.

### ÉTAPE 2



Terminer le tissage et **assembler** le tabouret. **Repartir avec le tabouret** terminé et prêt à l'usage!

## OBJECTIFS

- ▶ Concevoir et fabriquer une assise pour un tabouret en bois de bouleau.
- ▶ Permettre l'appropriation de son environnement quotidien par la customisation et le bricolage.

## LES ORIGINES

Le tabouret maillestool est issu d'une recherche sur le **tissage** effectuée au cours d'un voyage en **Amérique Latine** entre 2014 et 2015 par le collectif candiD. Pensé comme une **structure à s'approprier**, ce tabouret est un support de **personnalisation** que les usagers habillent à travers l'expérimentation d'une **technique artisanale** : le tissage. Le tabouret est un **outil de transmission** en même temps qu'un **objet de design**.



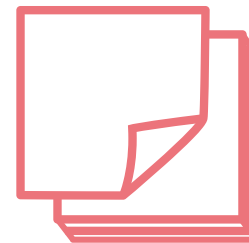
Ces ateliers ont été organisés dans la **boutique Mano Facto** à Toulouse (31).

## ALLER + LOIN

- ▶ Customiser la structure en bois
- ▶ Teindre les fils avant le tissage (voir atelier *inspiration shibori* page 43 de ce catalogue)

## MATÉRIEL

- ▣ Structure en bois
- ▣ Trapilho
- ▣ Aiguilles
- ▣ Ciseaux
- ▣ Tutoriels imprimés





## KHIPU - COMME LES INCAS



DÉCOUVRIR UN PAN  
DE LA CULTURE  
INCA À TRAVERS  
LE TISSAGE ET LES  
MATHÉMATIQUES

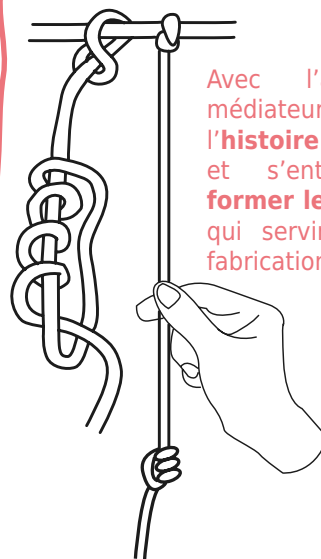
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école élémentaire

### MÉDIATION ET DURÉE

- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 1 à 3 heures

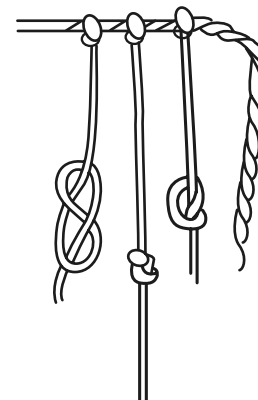
#### ÉTAPE 1



Avec l'aide du médiateur, découvrir l'**histoire du Quipu** et s'entraîner à **former les noeuds** qui serviront à sa fabrication.

Les **supports fournis** racontent une histoire dont les détails sont à **consigner** dans un Quipu formé de **cordelettes blanches** et de  **fils de couleurs**.

#### ÉTAPE 2



Le Quipu prend forme avec la **suspension** des **cordelettes** comptabilisant les différents éléments composant le récit (Km parcourus lors d'un voyage, personnes rencontrées...).

Le Quipu est terminé lorsque toutes les données ont été transférées sur la corde principale!

## OBJECTIFS

- ▶ Découvrir un pan de culture latino-américaine
- ▶ Découvrir et construire un système de comptage analogique et ancestral
- ▶ Faire des maths en s'amusant

## LES ORIGINES

Le **Quipu** est un objet qui, chez les Incas, en l'absence de système d'écriture, permettait le **recensement de données statistiques** concernant l'économie et la société. Il est possible que certains quipus aient véhiculé d'autres **informations**, voire des textes. Avec **trois types de nœuds** correspondant chacun soit à une **unité**, une **dizaine** ou une **centaine** et l'usage de **différentes couleurs** pour enrichir le jeu de significations, fabriquer un quipu est l'activité idéale pour mêler **activité manuelle** et **exercice de réflexion**.



*Cet atelier a été mené à l'école élémentaire de Trans en Provence (06) en mars 2021 à l'occasion du projet «**Regard de Géomètre, les maths en scène**».*

## ALLER + LOIN

- ▶ Écrire avec les participants une histoire à traduire sur un Quipu.
- ▶ Commencer l'atelier par la projection des images issues du voyage de candid en Amérique latine en 2014 et la présentation du livre Tejido.

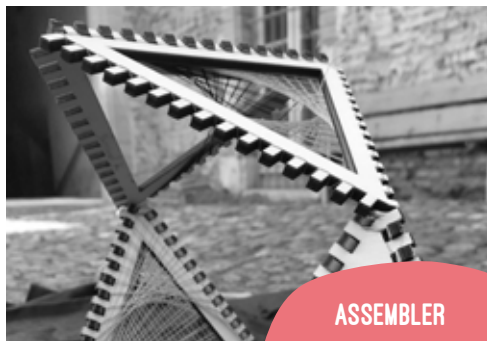
## MATÉRIEL

- Cartes récits
- Cordelette blanche
- Fils de coton de couleur
- Ciseaux
- Papier et crayons





## TISSAGE 3D



ASSEMBLER  
UN VOLUME  
GÉOMÉTRIQUE QUI  
DEVIENT UNE BASE  
DE TISSAGE

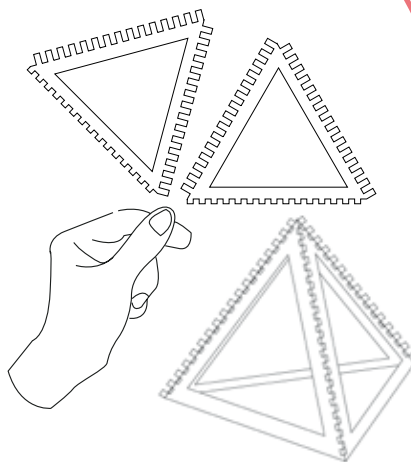
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école élémentaire

### MÉDIATION ET DURÉE

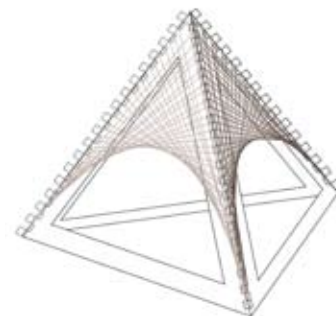
- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 1 à 2 heures

### ÉTAPE 1



Commencer par **assembler** les différents éléments qui composent le tétraèdre à tisser et **choisir les couleurs** avec les quelles le tisser.

### ÉTAPE 2



Le médiateur guide les participants dans la **réalisation des différents modules** à partir de **différentes formes de tissage**. Une fois les volumes tissés, il est également possible de les **assembler** pour en faire une **oeuvre collective** !

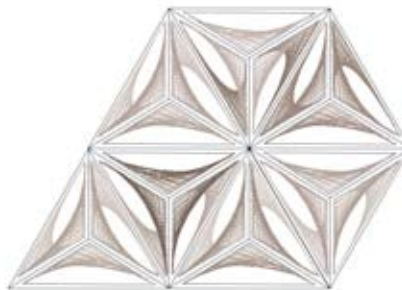
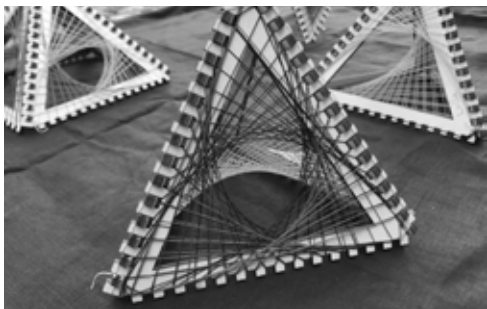
## OBJECTIFS

- ▶ Faire des mathématiques en s'amusant
- ▶ Créer un objet tissé original
- ▶ Produire une oeuvre collective

## LES ORIGINES

Quand le **tissage** rencontre les **mathématiques**, il est possible d'imaginer toute une gamme d'objets qui permettent de **dessiner, tracer, construire** pour faire apparaître comme par **magie** des courbes qui racontent la **beauté** de cette discipline ...

En passant dans la troisième dimension, le tissage sert notre envie d'**explorer** plus avant la capacité de cette technique à **produire des espaces**, des **illusions** et de la **joie**.



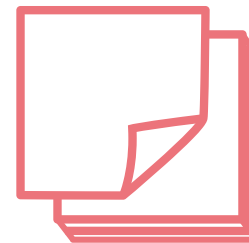
*Cet atelier a été mené pour l'association Fermat Sciences, par Marie Lhuissier à l'occasion du projet «**Regard de Géomètre, les maths en scène**».*

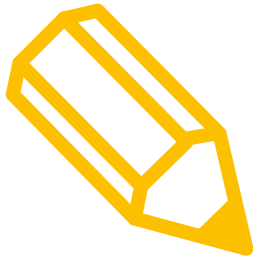
## ALLER + LOIN

- ▶ Dessiner d'autres volumes à tisser et les fabriquer avec les participants (à condition de pouvoir utiliser une découpeuse laser).
- ▶ Produire un revêtement mural pour un espace précis et/ou une oeuvre participative.

## MATÉRIEL

- Volumes à assembler
- Bobines de fils de couleurs
- Colle
- Ciseaux

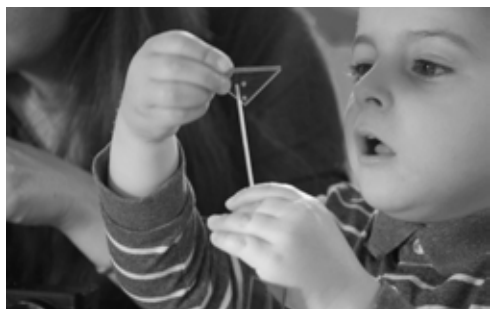




## DES VOLUMES À VIVRE

Design d'espace et installations participatives

Passer à des échelles de création plus grandes permet de questionner plus précisément le rapport entretenu à notre **environnement** et au groupe. La conception dans le cadre de ces ateliers d'**espaces de création collective**, de **micro-architectures** et d'**installations artistiques** mettant en jeu le corps ouvre la voie à des pratiques s'appuyant sur une **cohésion de groupe** et l'instauration d'une **discussion collective**.





## TOTEM - MOBILE COLORÉ



FABRIQUER UN OBJET  
SUJET À SURPRISES  
COLORÉES

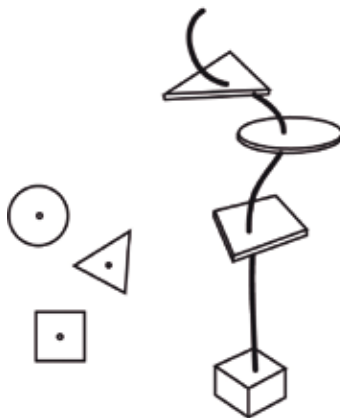
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants dès 2 ans)
- ▶ Classe d'école maternelle

### MÉDIATION ET DURÉE

- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 30 minutes à 1h30

#### ÉTAPE 1



Choisir des **pièces de pexiglass** et réaliser une **sculpture** sur support en faisant attention à l'**équilibre** de l'ensemble.

#### ÉTAPE 2



Une fois la sculpture terminée, la placer dans un rayon de soleil, ses **ombres colorées** apparaissent. Tracer le **contour** des projections de lumière et **colorier les formes**.

## OBJECTIFS

- ▶ Développer la dextérité de l'enfant
- ▶ Attiser la curiosité de l'enfant
- ▶ Aborder des modes d'expression variés

## ALLER + LOIN

- ▶ Construire des mobiles à suspendre.
- ▶ Fabriquer une sculpture à l'échelle du groupe.
- ▶ Dessiner et fabriquer des vitraux.

## LES ORIGINES

Conçu pour de **jeunes enfants**, cet atelier fonctionne autour de la **collaboration** enfant-parent. Inspiré des **jeux de construction** destinés aux tout-petits, cet atelier se base sur un aspect **ludique** et une volonté de créer l'**émerveillement** avec peu de matériel.



*Atelier mis en place dans le cadre de la résidence de médiation **NEKaTOENEa** au domaine d'Abbadia (64) en juin 2019, avec des enfants de 2-3 ans.*

## MATÉRIEL

- Plexiglass coloré
- Supports de sculptures
- Crayons de couleurs
- Papier grand format





## J'AI RETROUVÉ LE FIL



UN DISPOSITIF  
PARTICIPATIF ET  
ÉVOLUTIF SUR LE  
THÈME DU TISSAGE

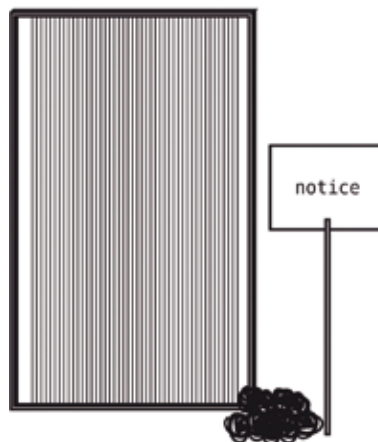
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école élémentaire

### MÉDIATION ET DURÉE

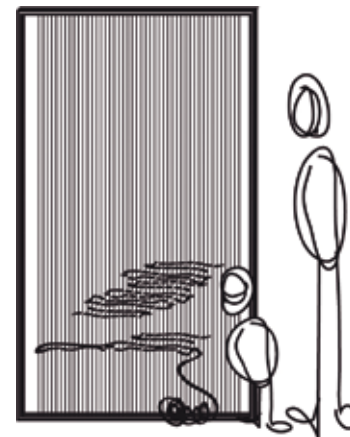
- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ Durée libre

#### ÉTAPE 1



Le **dispositif** prêt à tisser, la signalétique et les pelotes de trajilho sont installés dans un espace de passage. Le dispositif est pensé pour être **évolutif**, il pourra être exposé sur une période plus ou moins longue.

#### ÉTAPE 2



Le public va et vient autour de l'installation, il tisse et participe à la **création d'un motif collectif**, aidé en cela par un éventuel médiateur et les indications de la signalétique.

## OBJECTIFS

- ▶ Création spontanée d'un motif collectif
- ▶ Favoriser les échanges inter- générationnels
- ▶ Favoriser les échanges inter-culturels

## LES ORIGINES

Ce dispositif est un moyen de **rassembler des publics de culture et d'âges différents**, à travers un concept d'**oeuvre participative** fonctionnant par l'haptique. La **participation libre** est une caractéristique essentielle de cette installation qui permet au public d'**expérimenter** avec un degré d'investissement variable, faisant de ce dispositif un objet **ludique**.



Cet installation a été exposée au **musée des Augustins** à Toulouse (31) en septembre 2018 lors de l'exposition *La Renaissance Toulousaine*.

## ALLER + LOIN

- ▶ Construction du cadre à tisser avec les participants.
- ▶ Varier la forme des cadres, habiller l'architecture du lieu ou tisser en volume.

## MATÉRIEL

- ▣ Structure bois ou métal
- ▣ Fils de coton
- ▣ Trapilho
- ▣ Aiguilles
- ▣ Ciseaux





## CABANES EN CARTON



FABRIQUER UNE  
MICRO- ARCHITECTURE  
DE CARTON

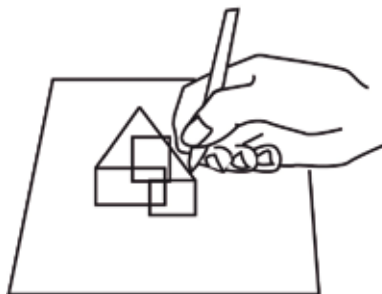
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école élémentaire

### MÉDIATION ET DURÉE

- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 2 à 3 heures

### ÉTAPE 1



Esquisser en équipe une forme d'**objet à habiter**. Évaluer les moyens de la construire en **carton**.



### ÉTAPE 2



**Découper** et **assembler** les éléments de carton. **Habiller** la cabane de couleurs et elle est prête à être habitée !

## OBJECTIFS

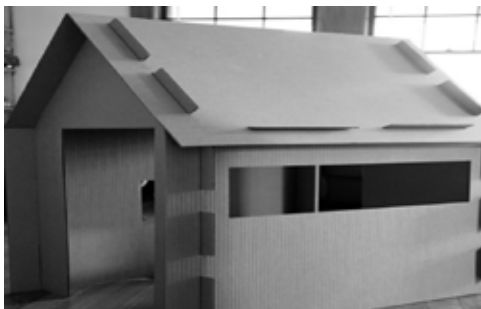
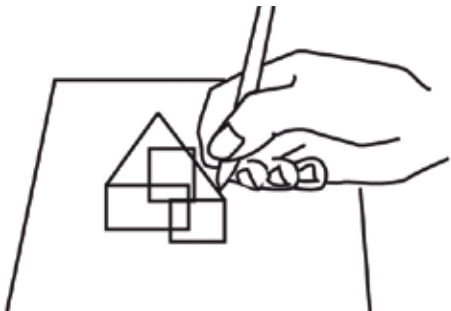
- ▶ Passer d'une idée à la fabrication d'un objet
- ▶ Dépasser les difficultés liées au matériau utilisé.
- ▶ Développer sa capacité à se projeter dans l'espace.

## ALLER + LOIN

- ▶ Atelier d'écriture de scénarios.
- ▶ Réalisation de photomontages pour placer la cabane dans un contexte spécifique.

## LES ORIGINES

Les participants sont invités à travailler en équipe à la réalisation d'un **module de vie** qu'ils auront imaginé. La micro-architecture est un sujet d'expérimentation qui se situe entre deux disciplines (**architecture et design**) et deux échelles (**espace habitable et objet**) permettant le développement de concepts riches dont les équipes pourront discuter entre elles.



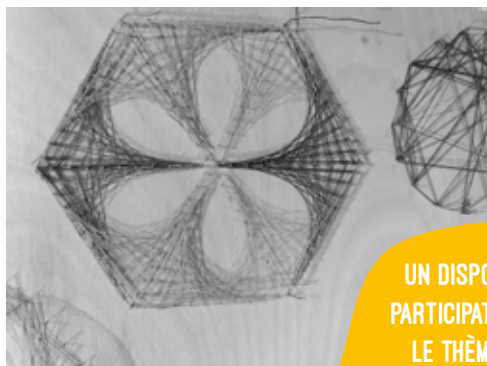
## MATÉRIEL

- Carton ondulé
- Ciseaux, cutters
- Scotch, colle, agrafeuse
- Peinture, pinceaux
- Tasseaux de bois et textile





## PASCAL TISSAIT-IL?



UN DISPOSITIF  
PARTICIPATIF SUR  
LE THÈME DU  
TISSAGE ET DES  
MATHÉMATIQUES

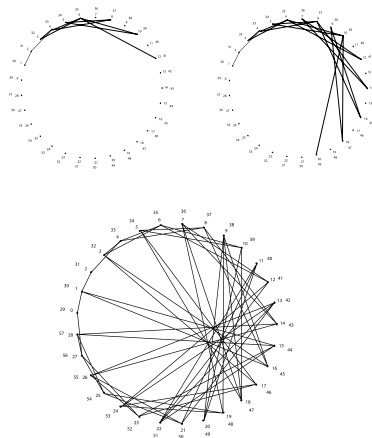
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école élémentaire

### MÉDIATION ET DURÉE

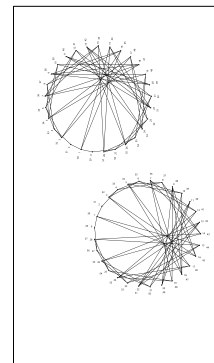
- ▶ Médiateur facultatif (signalétique livrée avec l'objet).
- ▶ Durée libre

### ÉTAPE 1



Le **dispositif** prêt à tisser, la **signalétique** et les pelotes de coton sont installés dans un espace de passage. Le dispositif est pensé pour être **évolutif**, il pourra être exposé sur une période plus ou moins longue.

### ÉTAPE 2



Le public va et vient autour de l'installation, il **tisse** et participe à la création de la **fresque** constituée de **modèles géométriques**.

## OBJECTIFS

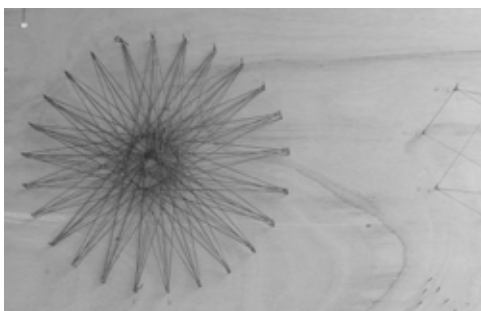
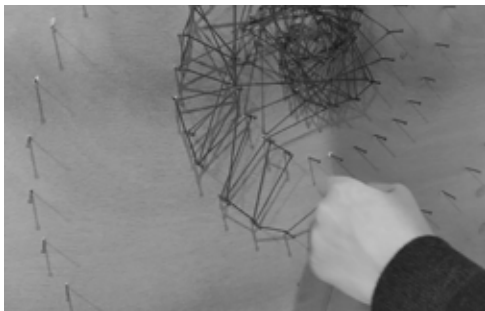
- ▶ Réaliser une fresque collective.
- ▶ Découvrir des notions mathématiques complexes en s'amusant.
- ▶ Favoriser les échanges entre participants.

## ALLER + LOIN

- ▶ Produire des modèles individuels à tisser.
- ▶ Produire des modèles tridimensionnels à tisser.

## LES ORIGINES

L'histoire des mathématiques nous apprend que le père de Blaise Pascal, Étienne Pascal, découvre les **courbes cycloïdales** en 1674. Merveilleusement **graphiques**, ces courbes sont le sujet idéal grâce auquel se prête au **jeu des ressemblances**, entre l'**art** et les **mathématiques**, entre les constructions obtenues grâce au tissage et ce que nous connaissons des **motifs de la nature**.



*Atelier présenté au festival «les maths dans tous leurs états» à Castanet-Tolosan en mars 2020.*

## MATÉRIEL

- Panneaux plantés de clous
- fils de coton
- tutoriel imprimé







## PAPER TOWN



UN JEU DE  
CONSTRUCTION POUR  
S'INITIER AU DESIGN  
D'ESPACE

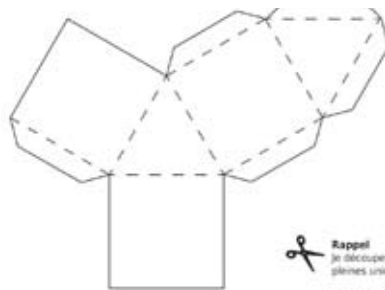
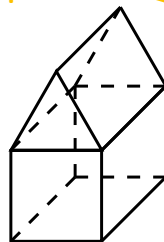
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école élémentaire

### MÉDIATION ET DURÉE

- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 1h30 à 2 heures

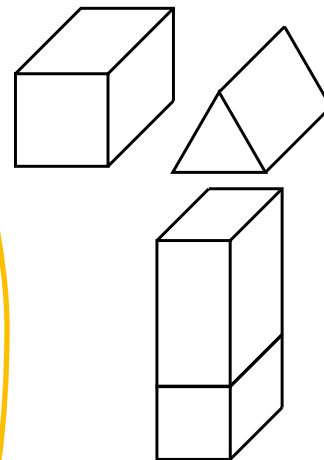
#### ÉTAPE 1



 **Rappel**  
Je découpe sur les lignes  
pleines uniquement.  
Les lignes pointillées me  
servent à plier le patron.

Les participants doivent d'abord **reconnaître les solides** qui composent les constructions présentées sur une série de **cartes fournies**. Ils découpent ensuite les patrons permettant de construire ces solides.

#### ÉTAPE 2



Après avoir assemblé les patrons découpés, et les avoir customisés, le groupe se **rassemble** pour **construire collectivement** une ville faite des différents **bâtiments de papier** ainsi fabriqués.

## OBJECTIFS

- ▶ Découvrir les solides et mettre en pratique
- ▶ S'initier aux questions d'urbanisme
- ▶ Se projeter dans l'espace et comprendre le rapport 2D/3D.

## LES ORIGINES

L'histoire des mathématiques nous apprend que le père de Blaise Pascal, Étienne Pascal, découvre les **courbes cycloïdales** en 1674. Merveilleusement **graphiques**, ces courbes sont le sujet idéal grâce auquel se prêter au **jeu des ressemblances**, entre l'**art** et les **mathématiques**, entre les constructions obtenues grâce au tissage et ce que nous connaissons des **motifs de la nature**.



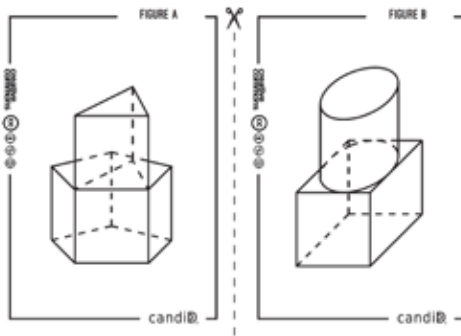
Atelier présenté au festival «**les maths dans tous leurs états**» dans plusieurs écoles de la région toulousaine en mars 2021.

## ALLER + LOIN

- ▶ Réaliser un reportage photographique jouant des changements d'échelle sur la maquette réalisée par le groupe.

## MATÉRIEL

- Patrons en papier
- Solides de démonstration
- Cartes figures
- Ciseaux et colle
- Feutres de couleurs

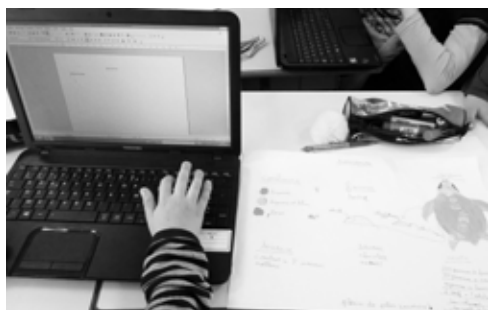




## S'INSPIRER DU VIVANT

Projets créatifs inspirés par la nature

Entre valorisation et création, les ateliers suivants s'appuient sur des **matériaux vivants** pour permettre l'acquisition de techniques artistique et de savoirs scientifiques. Ces ateliers sont le lieu d'expérimentation de moyens de création peu impactants pour l'**environnement** et sensibilisent aux questions écologiques. Idéalement, ces moments de création sont à envisager entre l'espace **extérieur** et l'espace intérieur.





## INSPIRATION SHIBORI



PRÉPARER DES  
TEINTURES  
VÉGÉTALES ET  
S'INITIER AU SHIBORI

### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école maternelle et élémentaire
- ▶ Classe de collège

### MÉDIATION ET DURÉE

- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 3 heures à 1 jour

#### ÉTAPE 1



Préparer une **teinture** végétale à base d'**épluchures** de légumes. Suivre les étapes de réalisation avec l'aide du médiateur.

#### ÉTAPE 2



**Plier un textile** (rideau, T-shirt, écharpe, foulard...) suivant la technique du shibori.



**Immerger** le textile plié dans la teinture, respecter le temps d'immersion indiqué. Retirer l'objet du bain de teinture, le **rincer**, le **déplier** et le **faire sécher**.

## OBJECTIFS

- ▶ S'initier à la teinture textile.
- ▶ Customiser un objet personnel.
- ▶ S'initier à la technique shibori.

## LES ORIGINES

Le **shibori**, aussi appelé Tie&Die est une technique japonaise qui consiste à **ligaturer les textiles** avant de les teindre afin de créer des **réserves de couleurs** formant alors des motifs. Le procédé est régi par des règles de pliage permettant de former des **motifs géométriques** très divers. L'association à la **teinture végétale** permet de travailler sur un mode **zéro déchet** pour initier des projets de **design textile**.



## ALLER + LOIN

- ▶ Imaginer une phase de création de couleurs.
- ▶ Collaborer avec une couturière.
- ▶ Teindre des fils pour réaliser un tissage.

## MATÉRIEL

- Épluchures (oignon, avocat...)
- Textiles en fibres naturelles
- Casseroles et réchaud
- Alun
- Planchettes de bois
- Corde
- Ciseaux et aiguilles





## PHOTOGRAMMES ÉCOLOS



CRÉER DES  
PHOTOGRAMMES  
À PARTIR DE  
CHLOROPHYLLE DE  
PLANTES

### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école maternelle et élémentaire
- ▶ Classe de collège

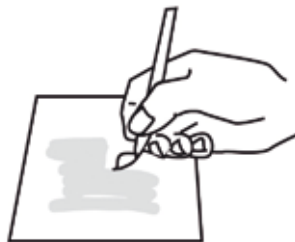
### MÉDIATION ET DURÉE

- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 2 à 3 heures

#### ÉTAPE 1



Écraser des **épinards** pour en extraire le jus.



**Enduire le papier aquarelle** du jus obtenu.

#### ÉTAPE 2



Placer un **végétal** sur la feuille enduite et placer le tout sous une vitre transparente **au soleil**. Attendre que le vert de la chlorophylle disparaisse du papier exposé. Conserver les anthotypes à l'abri de la lumière.



## OBJECTIFS

- ▶ Apprendre à réaliser des anthotypes.
- ▶ Réaliser un recueil d'images de plantes.
- ▶ S'initier à une technique photographique écologique.

## LES ORIGINES

L'**anthotype** se base sur une technique de développement photographique à base de **chlorophylle** qui fonctionne selon un mécanisme simple : la couleur verte de la chlorophylle s'évanouit au soleil. Cette technique permet de **créer des images** à partir d'éléments **végétaux** mais aussi à partir de **photographies** imprimées sur papier transparent.



*Atelier mis en place dans le cadre de la résidence de médiation **NEKaTOENEa** au domaine d'Abbadia (64) en juin 2019, avec des enfants de 2-3 ans.*

## ALLER + LOIN

- ▶ Atelier photographie en amont.
- ▶ Atelier de reliure pour l'herbier.
- ▶ Expériences avec d'autres bases végétales colorées (betteraves, carottes...)

## MATÉRIEL

- Épinards frais
- Papier aquarelle 300 g
- Mortiers et pilons
- Pinceaux
- Végétaux fraîchement cueillis







## MOULAGE LAND ART



CRÉER DES  
MOULAGES PAR  
PRISE D'EMPREINTE  
D'ÉLÉMENTS NATURELS

### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école maternelle et élémentaire
- ▶ Classe de collège

### MÉDIATION ET DURÉE

- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 2 à 3 heures

#### ÉTAPE 1



Prendre l'**empreinte** des objets choisis et les laisser sécher. Prélever ainsi un maximum de motifs grâce à de la pâte à modeler.



Les empreintes réalisées sont mises à sécher ou remplies de **plâtre**.

#### ÉTAPE 2



Les empreintes laissées à sécher sont à leur tour emplies de plâtre tandis que les pièces réalisées précédemment peuvent être récupérées, **peintes, assemblées...**



## OBJECTIFS

- ▶ Apprendre des techniques de moulage.
- ▶ Produire une série de petits moulages en plâtre.
- ▶ Révéler des motifs existants dans la nature.

## LES ORIGINES

Le **moulage** est une pratique artistique très ancienne qui permet ici d'appréhender la **création en volume** et la question de la production en série. En travaillant sur le moulage d'**éléments naturels** les participants découvrent la multiplicités des **motifs** qui se trouvent dans la nature.



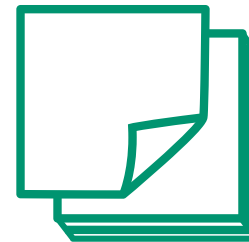
*Atelier de moulage mis en place dans le cadre du **projet Graines d'Artistes** avec des élèves de 3° PRO, lycée Blaise Pascal de Saint Jean d'Angély (17) en février 2019.*

## ALLER + LOIN

- ▶ Inclusions de matériaux dans le plâtre.
- ▶ Création d'une sculpture collective.
- ▶ Varier les thématiques : empreintes dans la ville, empreintes du corps.

## MATÉRIEL

- Éléments naturels
- Plâtre de moulage
- Pâte à modeler
- Outils de modelage
- Vaseline
- Pinceaux





## CARTES À PLANTER



CRÉER DES CARTES  
POSTALES ENSEMENCÉ  
DE GRAINES DE FLEURS  
À BASE DE PAPIER  
RECYCLÉ

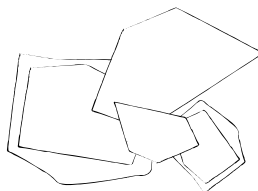
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école maternelle et élémentaire
- ▶ Classe de collège

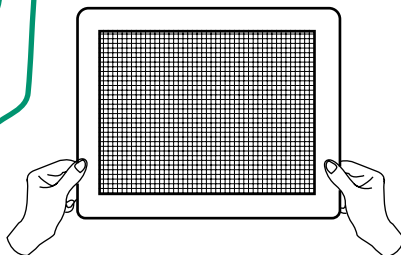
### MÉDIATION ET DURÉE

- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 2 à 3 heures

#### ÉTAPE 1

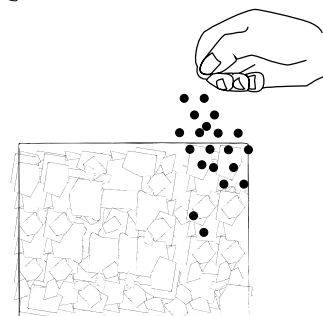
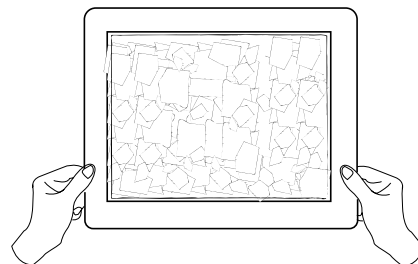


Récolter des **papiers** et **cartons** à recycler. Les déchirer en **petits morceaux** et les faire tremper dans de l'eau tiède. Réduire en purée les morceaux de papier en les mixant.



Utiliser les **cadres** tendus de **tissu** pour former les feuilles de papier.

#### ÉTAPE 2



Parsemer les feuilles ainsi obtenues de **graines** et faire sécher à l'ombre pendant 24 heures minimum.

Pour finir, **découper les papiers** à la taille souhaitée.

## OBJECTIFS

- ▶ Sensibiliser les participants au recyclage
- ▶ Fabriquer un objet design et écologique
- ▶ Comprendre les mécanismes de germination des végétaux

## LES ORIGINES

La fabrication de cartes ensemencées est accessible **dès le plus jeune âge** et intéresse aussi les plus grands ! Cet atelier permet de comprendre la **croissance des plantes** tout en sensibilisant à la question du **gaspillage** du papier et au **recyclage** de ce dernier. Les cartes ensemencées sont un moyen original de **partager des messages** avec ses proches, et contribuent à la création de lien...



*Atelier mis en place dans le cadre du **passport pour l'art 2021-2022**, dans les écoles de Toulouse (31).*

## ALLER + LOIN

- ▶ Initier une chaîne d'envoi de cartes postales avec d'autres écoles ou la famille des participants
- ▶ Fabriquer des carnets de papier recyclé

## MATÉRIEL

- Papier et carton récupéré
- Bassines et cadres
- Éponge
- Graines de fleurs
- Ciseaux
- Crayons





## HERBIER D'ARTISTE



COMPOSER UN RECUEIL  
DE DESSINS BOTANIQUE  
ET LE RELIER POUR EN  
FAIRE UN LIVRE

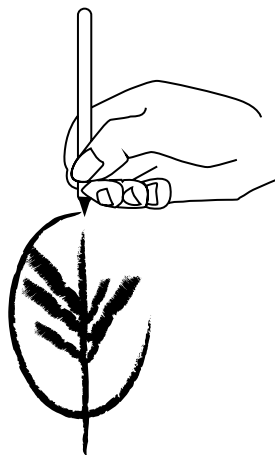
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école maternelle et élémentaire
- ▶ Classe de collège

### MÉDIATION ET DURÉE

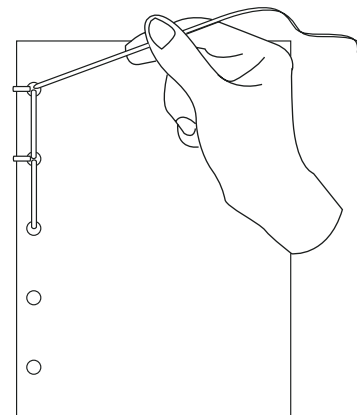
- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 2 à 3 heures

#### ÉTAPE 1



Réaliser une série de **dessins, collages, planches de végétaux**. Le médiateur propose à cet effet des consignes et des **exercices simples** à mettre en oeuvre .

#### ÉTAPE 2



Les pages de l'herbier sont ensuite **assemblées** et **reliées** entre elle grâce à une technique de reliure adaptée aux âges du public. Chaque participant repart ainsi avec son petit herbier !

## OBJECTIFS

- ▶ Découvrir des techniques de dessin inspirées par la nature
- ▶ Apprendre à relier à la japonaise
- ▶ Observer et explorer les formes de la nature

## LES ORIGINES

L'herbier est un **objet incontournable** de l'étude de la flore. En le revisitant et en y intégrant des éléments dessinés, peints, imprimés, il devient un **objet sensible**, prétexte à **regarder**, **toucher** et **sentir**, le monde végétal qui nous entoure.



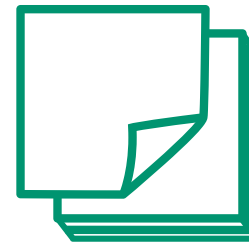
*Atelier mis en place dans le cadre de la **Fête de la nature** de Blagnac (31) en septembre 2021.*

## ALLER + LOIN

- ▶ Réaliser des anthotypes à ajouter à l'herbier.
- ▶ Apprendre à fabriquer une presse à fleurs

## MATÉRIEL

- Papiers à dessin
- Fusains
- Craies grasses
- Pastels secs
- Aiguilles et fil
- Ciseaux



## INITIATION AU DESIGN

C'est quoi un designer?

**Le design est partout** : dans les **espaces**, les **objets** et les **services** que nous utilisons chaque jour.

À travers la **découverte active** du métier de designer, les ateliers qui suivent favorisent la réflexion sur nos **habitudes** et la **diversité** de nos **besoins** en développant le sens de l'**observation**, le **sens critique** ainsi que la **sensibilité plastique** des participants.

En leur proposant de devenir **acteurs** de la transformation de leur environnement (grâce à la **transmission d'outils** d'analyse, de représentation et de communication) ces ateliers développent les capacités d'**empathie** et d'**écoute** chez les participants.









## MOI, DESIGNER D'OBJET



ANALYSER DES BESOINS  
ET Y RÉPONDRE PAR  
LE DESIGN D'UN OBJET  
ORIGINAL

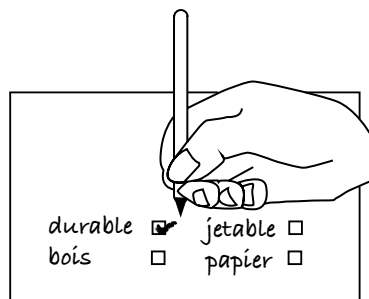
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école élémentaire

### MÉDIATION ET DURÉE

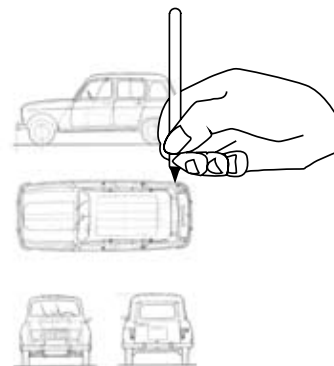
- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 1 à 3 heures

### ÉTAPE 1



À quoi ressemble le **véhicule** de mes rêves? Le **cartable** de mes rêves? Le **téléphone portable** de mes rêves? Pour le savoir, commencer par répondre à une **série de questions** posées par le médiateur et qui permettront de constituer un **cahier des charges**.

### ÉTAPE 2



Tâcher ensuite de **dessiner** ce moyen de locomotion, ou cet objet original en représentant ses **différentes faces**, en **détaillant son intérieur**, en donnant des précisions sur les **matériaux** qui le composent etc...

Quand c'est terminé, présenter ce projet d'objet au reste du groupe !

## OBJECTIFS

- ▶ Appréhender les enjeux du métier de designer
- ▶ S'approprier des techniques d'expression plastique et de représentation visuelle.
- ▶ Réfléchir aux questions d'usage et de besoin dans des situations quotidiennes

## LES ORIGINES

Ici, les participants interrogent les **conditions de fabrication** des objets et doivent **se positionner** dans l'écriture d'un **cahier des charges** qui guide le dessin de l'objet final. Ces choix seront à expliquer et justifier au regard de l'**utilisation finale** de l'objet et de la problématique soulevée afin de comparer les diverses réponses données! Cet atelier permet de découvrir le **dessin technique** et de **débattre** des sujets tels que l'**inclusion** des personnes handicapées ou le **développement durable**!



*Avec une classe de CM2 de Plaisance-du-Touch (31) en juin 2021. Conception et fabrication, sur proposition des élèves, d'une basket-poubelle pour garder une cour propre.*

## ALLER + LOIN

- ▶ Réaliser un prototype des objets ou d'un objet choisi.
- ▶ Si vous êtes enseignant, votre classe peut nous proposer une thématique de travail qui lui tient à coeur.

## MATÉRIEL

- Papier et crayons
- Règles graduées
- Ordinateurs
- Crayons de couleur
- Feutres





## MOI, DESIGNER D'ESPACE



ANALYSER LES USAGES  
FAITS D'UN ESPACE ET LE  
REDESSINER EN FONCTION  
DES BESOINS DE CEUX QUI  
LE PRATIQUENT

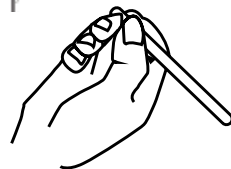
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école élémentaire

### MÉDIATION ET DURÉE

- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 1 à 3 heures

### ÉTAPE 1



Comment la **cour d'école** est-elle utilisée? Comment habiter **la maison**? Comment habiter sa **chambre**?

Le médiateur guide les participants dans la formulation des **scénarios** que nous dévoulons dans nos espaces de vie.

### ÉTAPE 2



Grâce à un **plan et/ou une maquette**, ré-interpréter la disposition des objets dans l'espace choisi et utiliser différents types de **représentations** ou d'**outils** (dessin, collage...) pour parvenir à **reconstruire un espace** de vie répondant aux besoins repérés.

Quand c'est terminé, présenter ce projet au reste du groupe !

## OBJECTIFS

- ▶ Appréhender les enjeux du métier de designer
- ▶ Apprendre à agir sur son environnement et l'adapter
- ▶ Apprivoiser des moyens de représentation en volume

## LES ORIGINES

Cet atelier traite d'**habitabilité**, mais aussi de **communs** et d'**inclusion**. En effet, penser l'aménagement d'un espace à partir de ses usages ne peut se faire sans penser à toutes les **différentes manières** que nous avons de pratiquer nos lieux de vie, en fonction de nos **âges**, de nos **sensibilités** ou de nos **handicaps**. Les participants **expérimentent** alors différentes **perceptions** et donnent à voir en volume des **propositions** qui répondent aux problématiques soulevées.



*Proposition d'installations artistiques par les élèves dans l'espace du lycée, Projet Investissage, lycée professionnel du Mirail 2020-2021. Avec La région Occitanie et la DRAC Occitanie.*



## ALLER + LOIN

- ▶ Proposer et réaliser un aménagement pour un espace existant (le hall de l'école, un espace public...)
- ▶ Si vous êtes enseignant, votre classe peut nous proposer une thématique de travail qui lui tient à coeur.

## MATÉRIEL

- Matériel de dessin
- Papier épais et carton
- Matériaux pour maquettes





## PICTOS PARTOUT



CONCEVOIR UNE  
SIGNALÉTIQUE ET LES  
OUTILS DE SA MISE EN PLACE  
POUR UN LIEU SPÉCIFIQUE

### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école élémentaire

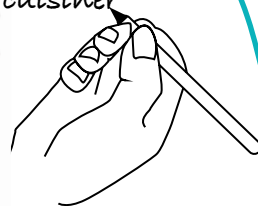
### MÉDIATION ET DURÉE

- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 1 à 3 heures

### ÉTAPE 1



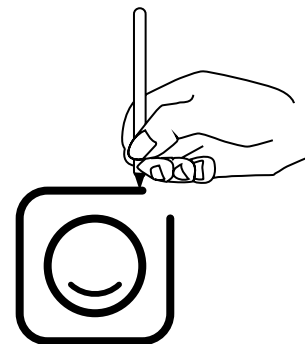
manger  
cuisiner



Avec l'aide du médiateur, repérer les différents **usages** fait du lieu donné en exemple. Il peut s'agir de l'**école**, de la **cour de l'école** ou encore de la **maison**...

**Associer** à chaque usage une série d'**images**, **formes** et **couleurs** choisies avec le médiateur.

### ÉTAPE 2



À partir des ces différentes formes, couleurs et images, **dessiner** une forme qui puisse servir de **pictogramme** pour faciliter l'**orientation** des usagers dans le lieu donné.

Réaliser ensuite, avec l'aide du médiateur, des **pochoirs** qui faciliteront la mise en place de la **signalétique**. sur des panneaux et affiches.

## OBJECTIFS

- ▶ Apprendre à fabriquer des pochoirs
- ▶ Observer et interroger les langages visuels du quotidien
- ▶ Imaginer un langage graphique original

## LES ORIGINES

Quoi de mieux pour comprendre les enjeux liés à la signalétique, que de mettre les participants au défi de créer leur propre **langage** pour **guider les visiteurs** dans un espace choisi? Cet atelier se base sur l'**expérience personnelle**, la pratique quotidienne d'espaces dans lesquels tout est **fléché** et l'**étude de la signification des formes** et des couleurs dans les **systèmes de communication du quotidien** (code de la route, signalétique du métro...).



## ALLER + LOIN

- ▶ Imaginer une signalétique pour une école élémentaire
- ▶ Fabriquer des pochoirs à partir des dessins des participants

## MATÉRIEL

- Papiers de couleurs
- Papier épais
- Ciseaux
- Crayons
- feutres
- Supports en bois





IMAGINER UNE  
COLLECTION  
D'OBJETS HYBRIDES  
QUI DÉFENDENT LE  
RECYCLAGE ET LA  
RÉPARATION

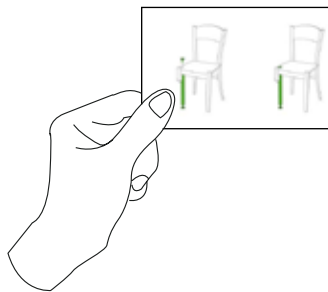
### TOUT PUBLIC

- ▶ Familles (enfants à partir de 7 ans)
- ▶ Classe d'école élémentaire

### MÉDIATION ET DURÉE

- ▶ De 1 à 2 médiateurs
- ▶ De 1 à 2 heures

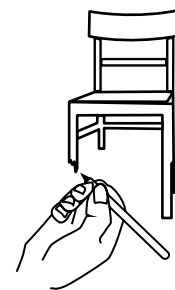
### ÉTAPE 1



Un designer peut-il faire du **recyclage**? Est ce que **réparer** un objet c'est du design? Pourquoi réparer nos objets? Qu'est ce que l'**obsolescence** programmée?

Le médiateur aide à répondre à ces questions, en animant un jeu de **reconnaissance** de **formes** et **matériaux** à partir d'images d'objets issus de l'histoire du design.

### ÉTAPE 2



Le médiateur présente ensuite aux participants une série d'images représentant des **objets cassés à réparer**.

En **dessinant** ou en utilisant des éléments pré-dessinés à **découper** et **coller**, les participants feront des propositions d'**hybridation** qui devront permettre de **prolonger la vie de l'objet cassé** !

## OBJECTIFS

- ▶ Appréhender les enjeux du métier de designer
- ▶ Explorer la notion de recyclage et d'up-cycling
- ▶ Réfléchir aux questions d'usage et de besoin dans des situations quotidiennes

## LES ORIGINES

Être designer aujourd'hui c'est imaginer des objets, certes, mais c'est surtout penser à la manière dont ces objets pourront avoir un **impact positif** dans la lutte pour la **préservation de la planète**. À travers la découverte de techniques de **recyclage** et des pratiques de **designers engagés** sur cette voie, les participants pourront proposer des **idées** et **tutoriels** pour permettre de **réparer les objets du quotidien** et ainsi **limiter la production de déchets** et la consommation de ressources !



*Au cours d'un workshop à l'ENILIA, à Surgères (16). Les élèves de 2nde Professionnelles purent travailler sur le détournement d'objet et découvrir l'art du Kintsugi.*

## ALLER + LOIN

- ▶ Réaliser une édition de tutoriels avec les dessins réalisés en classe.

## MATÉRIEL

- Matériel de dessin
- Catalogue de dessins
- Revues et magazines à découper









CATALOGUE DES ATELIERS

candid.

SITE WEB  
[candid-project.com](http://candid-project.com)

CONTACT  
[candid.make@gmail.com](mailto:candid.make@gmail.com)