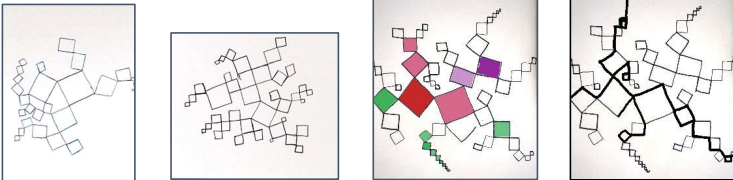


Des jeux de créativité plastiques avec des formes géométriques

Quand on ne peut pas sortir de sa maison ou de son appartement, on peut se lancer des défis rigolos pour réaliser des productions plastiques.

Création carrée



Il te faudra : une feuille de papier, un crayon de papier ou stylo feutre noir, des crayons de couleurs
Dessine un premier carré sur ta feuille.

Pour continuer ton motif, applique la règle suivante :

« Dessine un carré qui touche l'angle d'un carré existant. Le carré que tu dessines doit toujours être plus petit que celui qu'il touche. »

Envahis ainsi ta feuille de carrés.

Le défi est du côté de la géométrie et du côté des arts plastiques :

Du côté de la géométrie - Il te faut tracer , à main levée, des carrés ayant 4 côtés égaux et 4 angles droits. Il te faut bien réfléchir la dimension de tes carrés

Du côté des arts plastiques : - Il te faut organiser tes carrés pour occuper harmonieusement l'espace de la feuille.

Quand le motif te plaira et que tu l'estimes fini, tu pourrais colorier quelques carrés pour les mettre en valeur ou pour faire ressortir une forme figurative.

Une autre idée est de repasser sur certains côtés des carrés, de manière à créer des lignes de force dans ton motif.

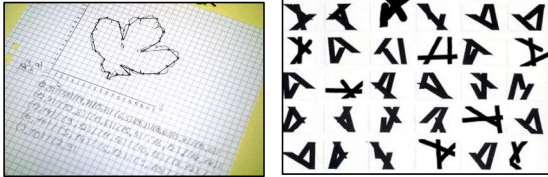
Variante : applique la même règle du jeu avec une autre forme que le carré.

Tu peux aussi inviter quelqu'un à jouer avec toi sur la feuille, chacun trace alors un carré, à tour de rôle, en utilisant un stylo feutre de couleur différente.

Et maintenant, un autre défi ...

Invente un défi

A toi d' inventer un défi avec une règle du jeu pour jouer plastiquement avec des formes.



Dans ta règle, tu peux :

- Jouer sur le nombre de formes (ou de côtés) à tracer
- Jouer sur le genre de formes à tracer
- Jouer sur l'orientation des formes
- Indiquer une règle de traçage pour une forme
- Faire lancer un dé qui indique le nombre de formes à tracer
- Faire lancer un dé avec une règle du genre $1= 1 \text{ côté} / 2= 2 \text{ côtés} / 3= \dots$
- Imposer une règle pour remplir le support (qui peut être quadrillé)

Avant de donner ta règle, essaie-la toi-même. Fais-la ensuite tester par quelqu'un.

Si ta règle de jeu fonctionne bien, écris-la . Tu pourras l'envoyer à des copains, des copines et à ton enseignant.e

Du côté des artistes :

Des artistes ont travaillé à partir de règles qu'ils inventent et s'imposent

- François Morrelet (1926-2016) invente des règles mathématiques, parfois absurdes qu'il applique à ses productions (par exemple dans son œuvre « *Grillages superposés 0 °, + 15 °, - 15 °* » il a superposé 3 grillages inclinés respectivement à 0 °, + 15 ° et - 15 °)
- Victor Vasarely (1906-1997) utilise des formes géométriques associées à des couleurs pour créer des toiles avec des effets d'animation, des illusions optiques.