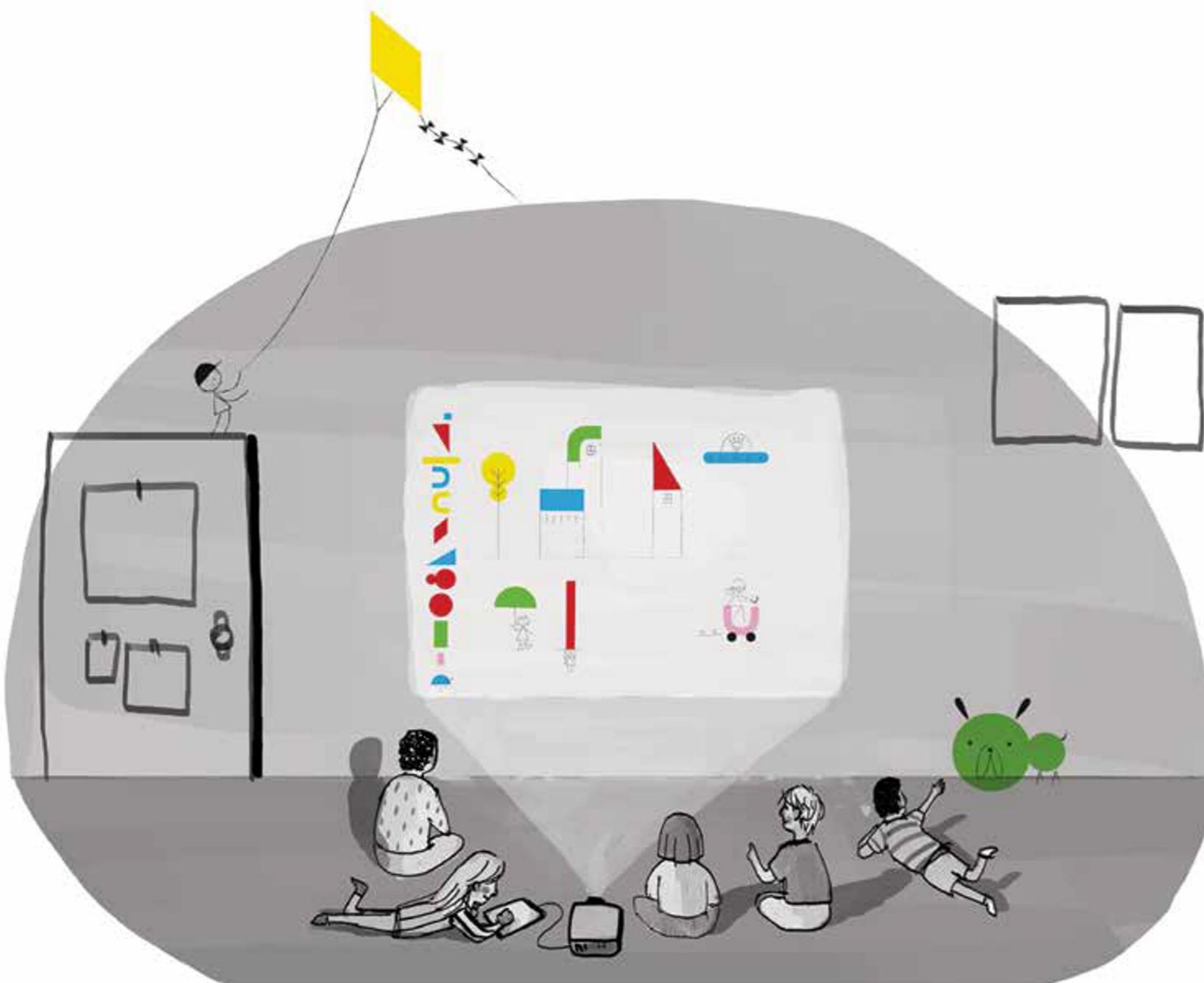


# #Proposition d'activité 2

## Jeux de formes et de mots

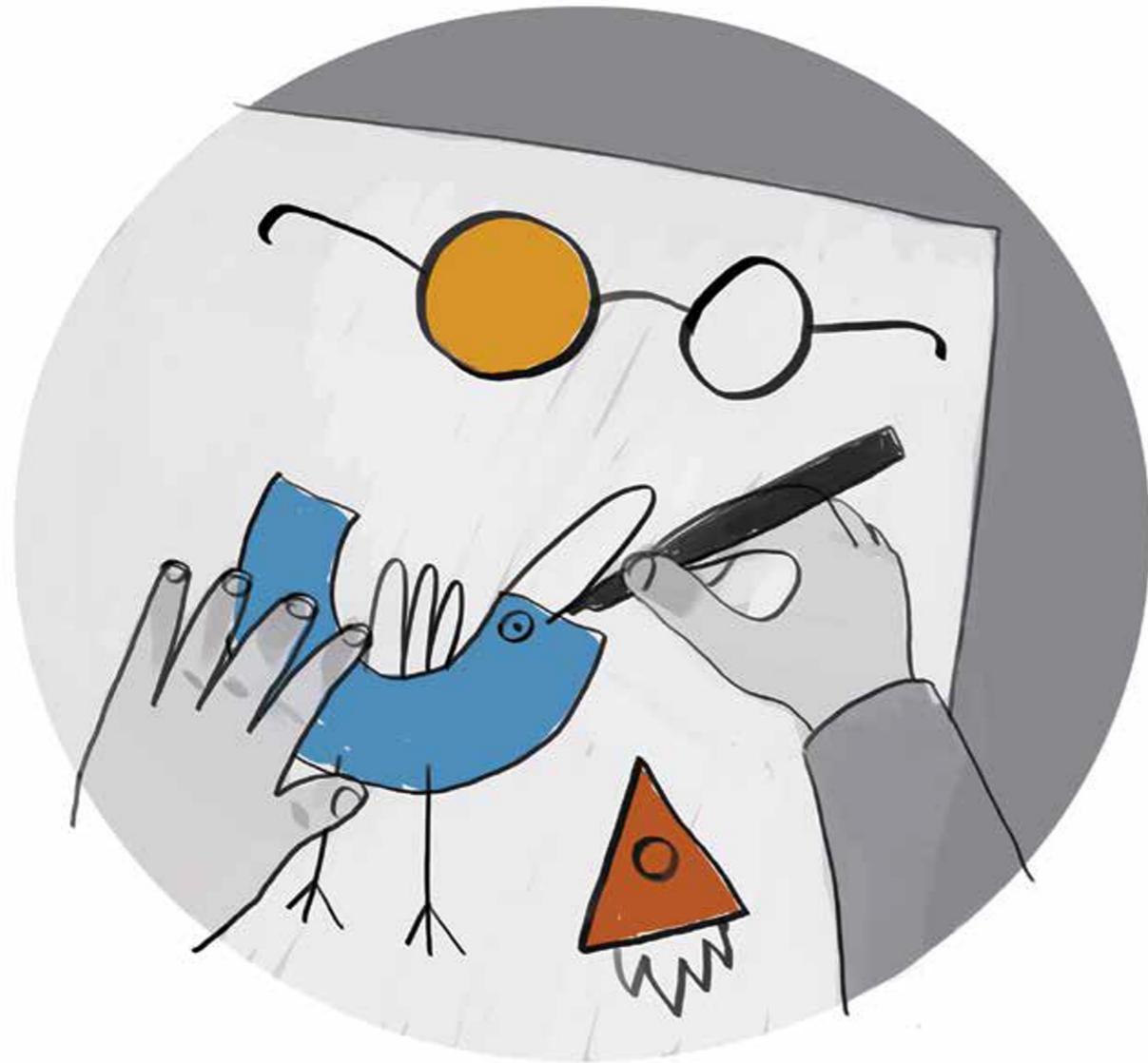


L'enseignant connecte l'application **Ooh !** au vidéoprojecteur afin que tous les enfants puissent la regarder en grand format, projetée sur un mur de la section.

L'enseignant invite les enfants, à tour de rôle, à prendre la tablette et à déplacer les formes du côté gauche vers le centre. Ensemble, adultes et enfants observent ce qui se passe :

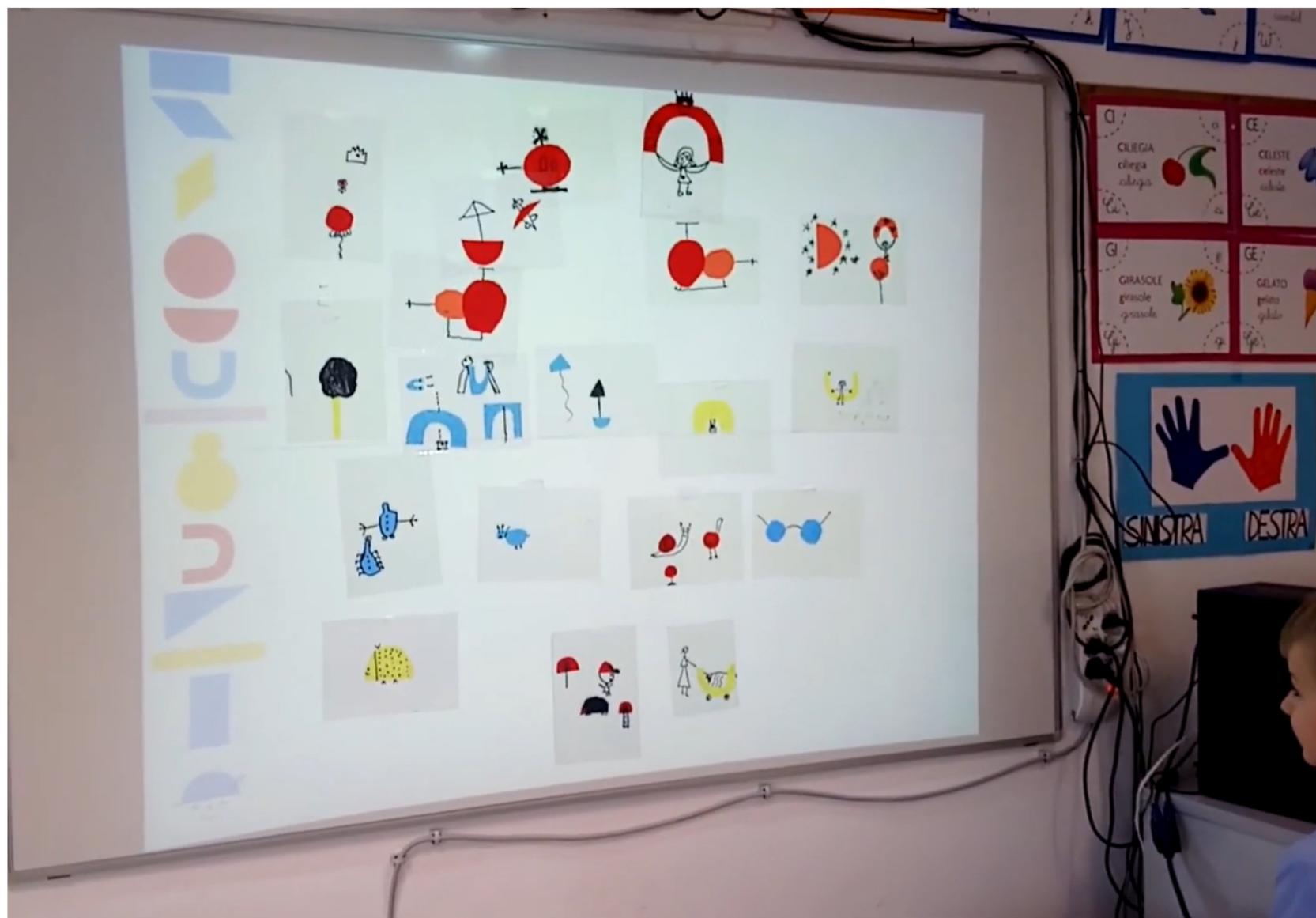
1. les formes deviennent des dessins
2. en touchant la même forme, le dessin change
3. en le déplaçant par rapport à la "ligne de base", le dessin se modifie plus loin

La même forme est le point de départ de nombreux dessins d'images.



On peut alors, dans un premier temps, cataloguer les formes/dessins créés par les designers Louis Rigaud et Anouck Boisrobert. Au fur et à mesure de la découverte des formes (certaines sont ensuite répétées), les garçons et les filles dessinent sur une feuille de papier à la fois la forme initiale et les dessins finaux proposés par les créateurs de l'application. Le catalogue visuel sert à donner des idées aux enfants en leur proposant une nouvelle activité d'invention de dessins à partir de formes.

La première conception a lieu sur des feuilles de papier, avec des crayons de couleur ou des feutres noirs et des traits. Un catalogue collectif de nouvelles idées et propositions peut être réalisé en rassemblant tous les projets visuels de tous les enfants : sous la forme d'un grand catalogue mural ou d'un livre d'idées, chaque enfant bénéficie des idées du groupe. Ensuite, les enfants peuvent choisir les formes/dessins qui leur semblent les plus intéressants, qui sont placés sur une feuille A4, laquelle est ensuite découpée.

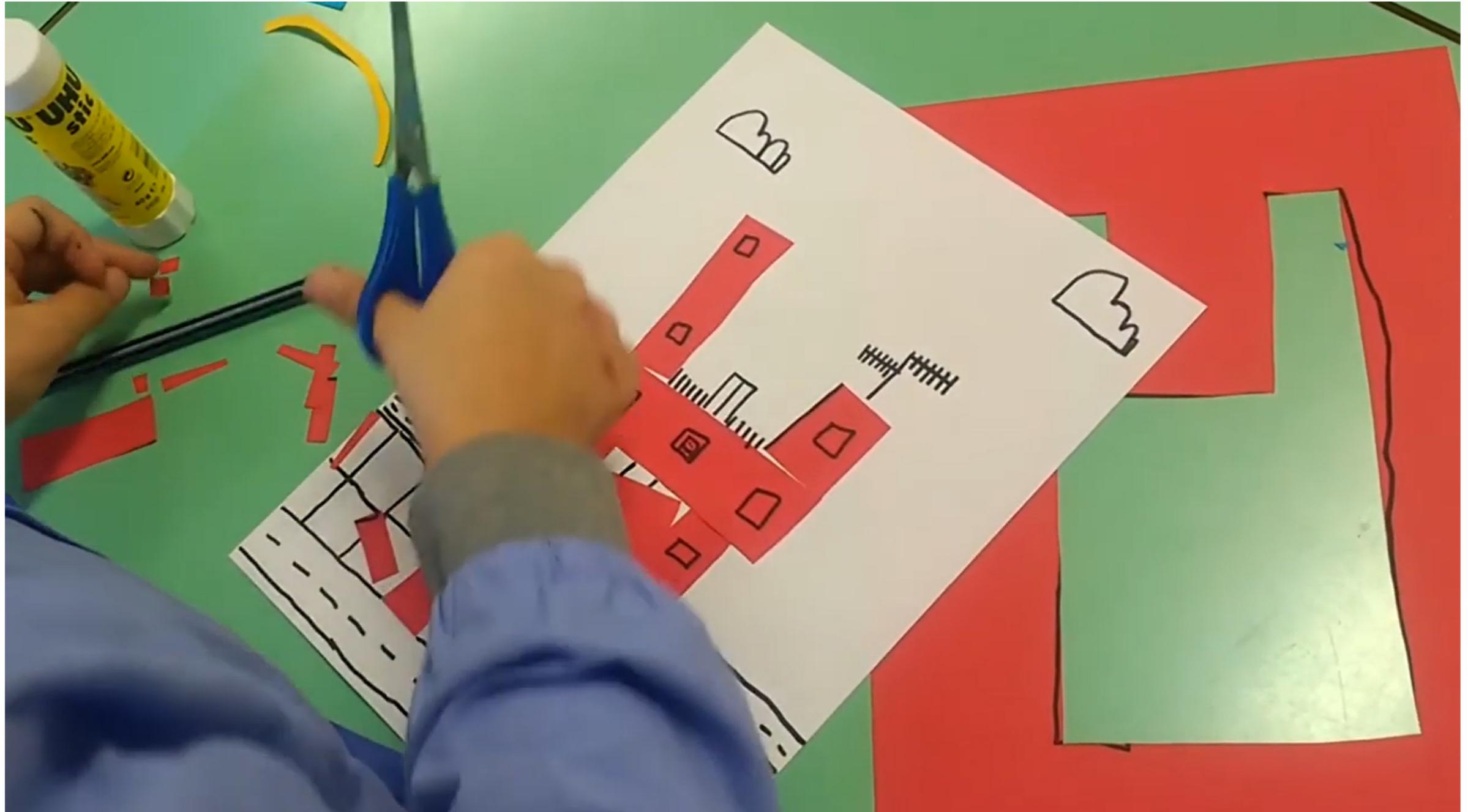


Avec tous les sujets, on compose un grand collage en utilisant l'espace de la projection initiale de l'application. En allumant le vidéoprojecteur, connecté à l'application, nous pouvons ajouter des éléments numériques à la composition "analogique", créant ainsi de nouvelles images ou une vidéo qui permet de faire interagir l'analogique et le numérique, des créations des enfants et des artistes.

Du projet européen t@ndem : <https://youtu.be/yccchadG1c4>

Nous pouvons développer l'activité en demandant aux enfants de raconter une histoire, en se laissant guider par les possibilités de déplacer et de faire bouger les différents éléments de l'application.

Nous pouvons aussi jouer avec l'alphabet  
et faire des JEUX DE MOTS



<https://www.youtube.com/watch?v=EeO3c9CnM3o>