

## Objets du futur

Prisme 7 niveau « Couleur et fonction »

---

### Niveau / Option

Cycle 4 – 4<sup>e</sup>/3<sup>e</sup>

Cette piste pédagogique est donnée à titre indicatif, elle est à adapter au niveau de la classe, aux moyens et aux élèves...

---

### Disciplines

Technologie  
Arts plastiques

---

### Liens avec les programmes scolaires

#### Technologie

- Imaginer des solutions en réponse aux besoins, matérialiser une idée en intégrant une dimension design.
- Formalisation [...] pour imaginer un nouvel objet technique répondant à un besoin nouveau ou en évolution.
- Organisation d'un groupe de projet.

#### Arts plastiques

- La création, la matérialité, le statut, la signification des images.
- Les différences d'intention entre expression artistique et communication visuelle.
- Découverte et utilisation des différents modes de représentation de l'espace.

---

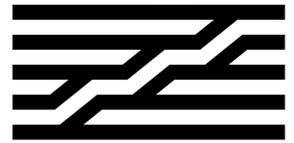
### Mots-clefs

- |            |            |                |
|------------|------------|----------------|
| • objet    | • fonction | • projet       |
| • connecté | • couleur  | • collaboratif |
| • design   | • forme    |                |

---

### Objectifs

- Faire appréhender les relations entre fonction, formes et couleurs
- Proposer aux élèves un travail en mode projet (planification, collaboration)



---

## Œuvres en référence



1. Bernard Tschumi,  
*Parc de la Villette :*  
*maquette de rendu,*  
1983-1992  
[plus d'informations ici](#)



2. Philippe Starck,  
*Fauteuil Louis Ghost,*  
2002  
[plus d'informations ici](#)



3. Xavier Veilhan,  
*Le Rhinocéros,*  
1999-2000  
[plus d'informations ici](#)

---

## Séquence pédagogique

Il est proposé ici aux élèves de concevoir un objet de manière collaborative, en axant le travail sur la relation entre fonction, formes et couleurs. Les différentes étapes de cette séquence permettent de passer d'une idée à un objet (maquette).

---

### 1. Technologie

#### 1H30

Demandez aux élèves d'imaginer un objet qui sera utile à l'écologie (gestion des déchets, préservation de l'eau, économies d'énergie, sauvegarde de la faune et de la flore...)

Consignes

- Veiller aux qualités ergonomiques de l'objet ainsi qu'aux relations entre fonction, formes et couleurs.
- Réaliser une fiche descriptive : déterminer la fonction de cet objet, des situations d'usage et une cible de population.
- Planifier le travail en répartissant les tâches.
- Proposer une charte graphique pour la communication autour de cet objet.
- Réaliser une maquette de son objet (cours d'arts plastiques).
- Travail par groupes de 3 ou 4 élèves.

Étapes de cette séance :

- Brainstorming : trouver l'idée de l'objet.
- Organisation de l'équipe et planification des tâches
- Réalisation d'une fiche descriptive de cet objet :
  - Nom
  - Fonction
  - Situations d'usage
  - Public cible
  - Dessin de présentation global (premier croquis)

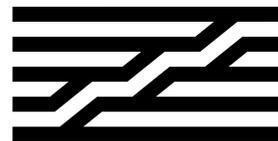
---

### 2. Arts plastiques

#### 50mn

À partir des éléments conçus en cours de technologie, les élèves réalisent des dessins de leur objet :

- Vue de face, de profil (perspective).
- Plans (dimensions).



---

### 3. Technologie

1h30

Il est maintenant demandé aux élèves d'approfondir leur conception de l'objet. Ils peuvent ainsi créer un dossier détaillé :

- Intégration des vues de face et de profil de l'objet et des plans réalisés en arts plastiques.
- Établissement d'un nuancier de couleur pour l'objet (ce peut être une ou deux couleurs uniquement).
- Texte descriptif court.
- Mode d'emploi.

---

### 4. Arts plastiques

50mn

À partir des éléments conçus (dossier, dessins...) les élèves réalisent une maquette, si possible à l'échelle, de leur objet. Il n'est pas demandé ici de faire fonctionner l'objet (si cela est possible coupler alors avec le cours de technologie et réadapter cette séquence).

Consignes :

- Matériaux libres en fonction de ce qui est disponible dans la classe (cartons, boîtes, plâtre, papier mâché...).
- 2 séances.

---

### 5. Arts plastiques

50mn

Fin de réalisation de la maquette.

Pour la séance suivante : demander aux élèves de jouer à Prisme 7 et de parcourir le niveau « Couleur et fonction » (sur ordinateur, tablette ou smartphone) à la maison. Installer le jeu sur les postes informatiques au CDI pour les élèves ne possédant pas de matériel informatique à la maison.

---

### 6. Bilan

50mn

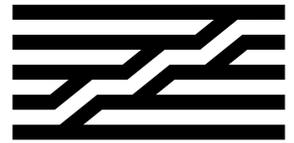
En cours d'arts plastiques ou de technologie, voire sur un temps mutualisé...

Présentation des projets : dossiers et maquettes. Chaque groupe doit présenter son projet oralement et argumenter ses choix (utilité et pertinence de l'objet, relations entre fonction, formes et couleurs).

Relever les écarts entre le projet initial, l'idée première et sa concrétisation (obstacles, changements de cap..) et les solutions qui ont été trouvées pour y remédier.

Une attention particulière sera portée au nuancier de couleurs : difficile d'échapper au vert lorsque l'on parle d'écologie. Mettre en avant la diversité des propositions.

Puis projeter les œuvres en référence du jeu Prisme 7 et évoquer avec les élèves les relations entre fonction, formes et couleurs pour ces œuvres en lien avec leurs productions.



---

## Ressources complémentaires

---

[- Dossier pédagogique À la frontière du design et des arts plastiques](#)

[- Dossier pédagogique Bernard Tschumi](#)

[- Dossier pédagogique Philippe Starck](#)

---

## Crédits

1. © Bernard Tschumi

Photo © Centre Pompidou, MNAM-CCI, Dist. RMN-Grand Palais / Jean-Claude Planchet / Georges Meguerditchian

2. © Philippe Starck

Photo © Centre Pompidou, MNAM-CCI, Dist. RMN-Grand Palais / Bertrand Prévost

3. © Veilhan / ADAGP, Paris

Photo © Centre Pompidou, MNAM-CCI, Dist. RMN-Grand Palais / Philippe Migeat