

Le tableau est d'Auguste Herbin (1882 – 1960).
D'abord impressionniste, puis cubiste, il se consacre à la fin de sa vie à une peinture entièrement géométrique.

Page 1 - découverte



Le masque d'écran est en place

Il est glissé progressivement vers le bas pour faire apparaître les éléments du tableau.



Il peut être déplacé verticalement et horizontalement

Pistes:

Au fur et à mesure de la découverte de l'œuvre, questions: "que voit-on ? quelles formes ? quelles couleurs ?"

Hypothèses à mi-parcours: qu'y aura-t-il dessous ?

Page 2 – reconnaissance de formes



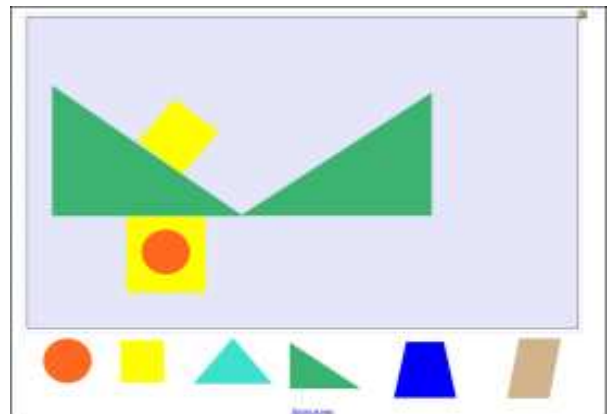
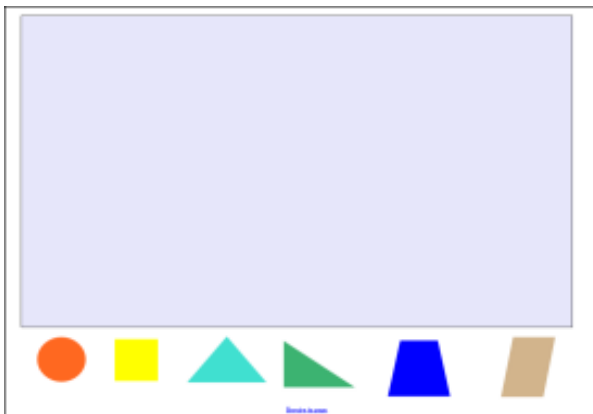
Le tableau est verrouillé.
En dessous, des pièces géométriques,
chacune étant une partie du tableau.

Chaque pièce peut être déplacée. Et une
rotation peut être effectuée.

Pistes:

Emettre des hypothèses (cette pièce-là, où peut-elle aller ?) puis validation par un élève.

Page 3 - construction



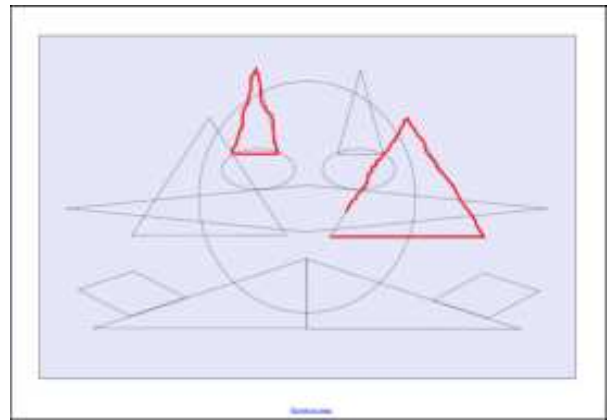
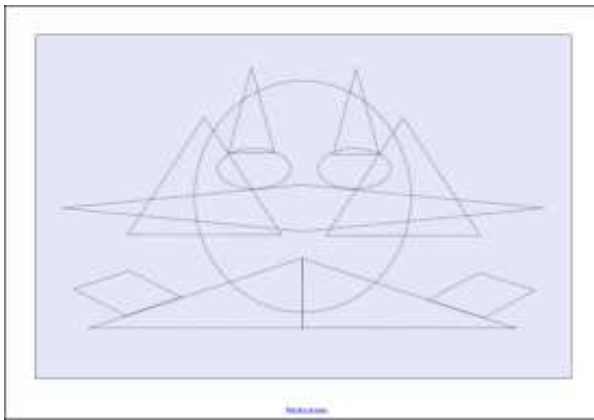
Les pièces géométriques vont servir pour la
construction en commun d'un tableau.
Les pièces en bas de la page génèrent un
"clone" si l'on clique dessus.

Le clone peut être déplacé, redimensionné et
tourné.
La symétrie est possible également

Pistes:

Construction collective d'un tableau à la manière d'Auguste Herbin. Chaque élève peut
ajouter sa pièce. Avec ou sans contrainte imposée par l'enseignant (symétrie par exemple)

Page 4 – maîtrise du TBI, motricité fine



Des formes géométriques pointillées forment un tableau.

Avec le crayon, on peut repasser sur les contours en changeant la couleur.

Pistes:

Au choix:

- au doigt ou avec un stylo.
- tracé libre ou utilisation des lignes droites possibles

Consignes possibles:

"entourer en rouge les triangles, en vert les cercles"