Annexe technique

# PUZZLE A ENCASTRER

**Visuel d’exemple : Principe du jeu :**

Reconnaître des formes, des détails provenant de tableaux et les repositionner au bon endroit. Les pièces sont faciles à saisir à l’aide de poignées. Ce puzzles représentent une possibilité unique et évidente d’association (une pièce/une alvéole).

Conception simple : pièces de grande taille; pièces en nombre limité; puzzles à cadres simples; puzzles à poignées faciles à saisir.

**Dimensions du jeu** : 30x30 cm

**Dimensions des pièces à encastrer** : 5 détails à repositionner 7x7 cm

**Matériaux :**

Bois naturel, bois peint, impression de visuel sur la forme

# PUZZLE SIMPLE

 **Visuel d’exemple : Principe du jeu :**

Puzzle de 40 pièces à emboîter à l’intérieur d’un cadre. Les pièces ne peuvent être assemblées que d’une seule manière pour créer l’image

**Dimensions du jeu** : 90x67 cm

**Matériaux :**

Bois naturel, bois peint, impression de visuel sur la forme

# PUZZLE EN BOIS GRAVE ET DECOUPE

**Visuel d’exemple : Principe du jeu :**

Puzzle de 8 pièces à emboîter à l’intérieur d’un cadre. Les pièces ne peuvent être assemblées que d’une seule manière pour créer l’image.

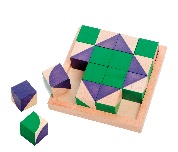
**Dimensions du jeu** : 40x25 cm

**Matériaux :**

Bois naturel, bois peint, impression de visuel sur la forme

# PUZZLE EN CUBES

**Visuel d’exemple : Principe du jeu :**

9 cubes destinés à recréer 6 images différentes. Les cubes ne sont pas emboîtables, chaque face contient une partie de l’une des images. En trouvant la bonne face de chaque cube, l’enfant peut créer différentes images.

**Dimensions du jeu** : 24 cm × 24 cm x 8 cm

**Dimensions** **des cubes** : 8 × 8 × 8 cm

**Matériaux :**

Bois naturel, bois peint, possiblité de contrecoller un visuel sur la forme

# MINI QUI EST-CE ?

**Visuel d’exemple : Principe du jeu :**

Support en bois composé de 2 jeux de 24 fenêtres à lever sur lesquelles sont reproduits un visuel.

**Dimensions** **du support** : 30 x 42 cm

**Matériaux :**

Support bois (naturel ou peint)

Fenêtres : bois sur lequel est contrecollé/imprimé un visuel

# MAXI QUI EST-CE ?

**Visuel d’exemple : Principe du jeu**:

Table dans laquelle est insérée le support de jeu : support en bois composé de 2 jeux de 15 fenêtres à lever sur lesquelles sont reproduits un visuel.

**Dimensions** **de la table** : 80 x 110 cm

**Dimensions** **des fenêtres** : 11 cm (largeur) x 15 cm (hauteur)

**Matériaux :**

Bois CP ou MDF

# OBJETS CONCUS EN IMPRIMANTE 3D

**Visuel d’exemple : Principe du jeu :**

Le titulaire réalise à l’échelle réduite, en volume, des éléments de mobilier issus de tableaux (chaise, guéridon, samovar, matelas, console, méridienne) en recherchant un aspect réaliste, relié à l'univers de l’artiste (possible re-travail patine, peinture…)

**Dimensions** : maximum 20 cm (longueur) x 8 cm (hauteur) x 10 cm (profondeur)

**Matière :**

Plastique (filament PLA)

# TABLEAU MELI-MELO

**Visuel d’exemple : Principe du jeu**:

Portrait à recomposer, fixé au mur et à manipuler à la verticale. En partant de 4 portraits, découpés horizontalement en trois sections et à recomposer par les enfants, en faisant pivoter les faces des 3 cubes.

**Dimensions** **du support** : 65 cm (hauteur) x 35 cm (profondeur)

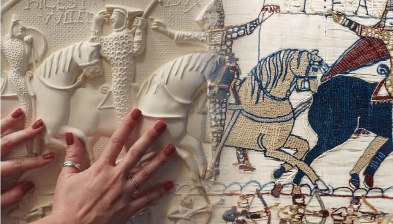
**Dimensions** **partie méli-mélo** : 45 cm (hauteur) x 30 cm (largeur & profondeur)

**Matériaux :**

Bois CP ou MDF

# TABLEAU TACTILE

**Visuel d’exemple : Principe de la manipulation :**

Transcription en relief d’un tableau de la collection du musée de l’Orangerie par intégration d’éléments en volume (bois, tissus, broderie, surfaces thermo-moulées…)

Cette transcription ne cherche pas la reproduction fidèle du tableau mais une réinterprétation ludique.

**Dimensions** : 420 mm de hauteur et 297 mm de largeur.

**Matériaux :**

Reproduction sur un support bois de 420 mm de hauteur et 297 mm de largeur.

# PRESENTOIR D’ECHANTILLON DE MATERIAUX

**Visuel d’exemple : Principe de la manipulation :**

Réalisation d’une console de présentation d’échantillons de matériaux à toucher (céramique, terre cuite, cristal, bois sculpté…) mis en regard d’œuvres ou d’objets d’art.

8 emplacements à toucher (12 cm x 12 cm), répartis sur deux lignes avec insertion de textes.

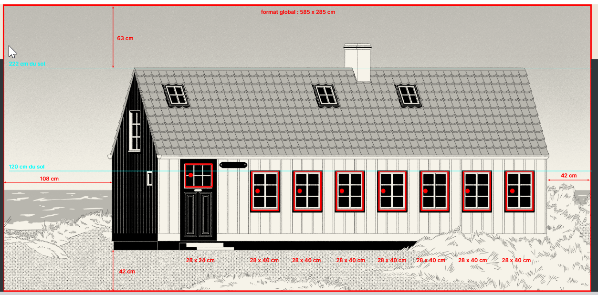
**Dimensions** : 60 cm (largeur) x 30 cm (profondeur) x 60 cm (hauteur)

**Matériaux :**

Bois, fer…

# WALL PAPER :

**Visuel d’exemple :**

Réalisation d’une illustration sur une cimaise complète

**Dimensions** : 585 X 285 cm

**Matériaux :**

Aquapaper

# MEMORY

**Visuel d’exemple : Principe du jeu**:

****Jeu simple d’association de 40 cartes dont il faut retrouver les 20 paires similaires.

**Dimensions** : 15 x 15 cm

**Matériaux :**

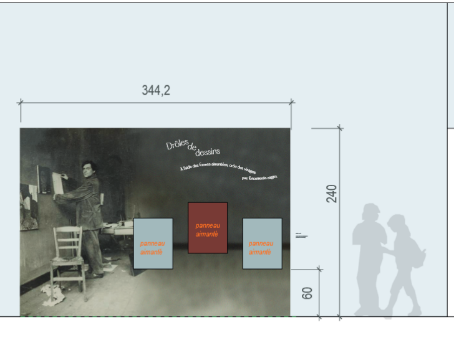
Bois, PVC

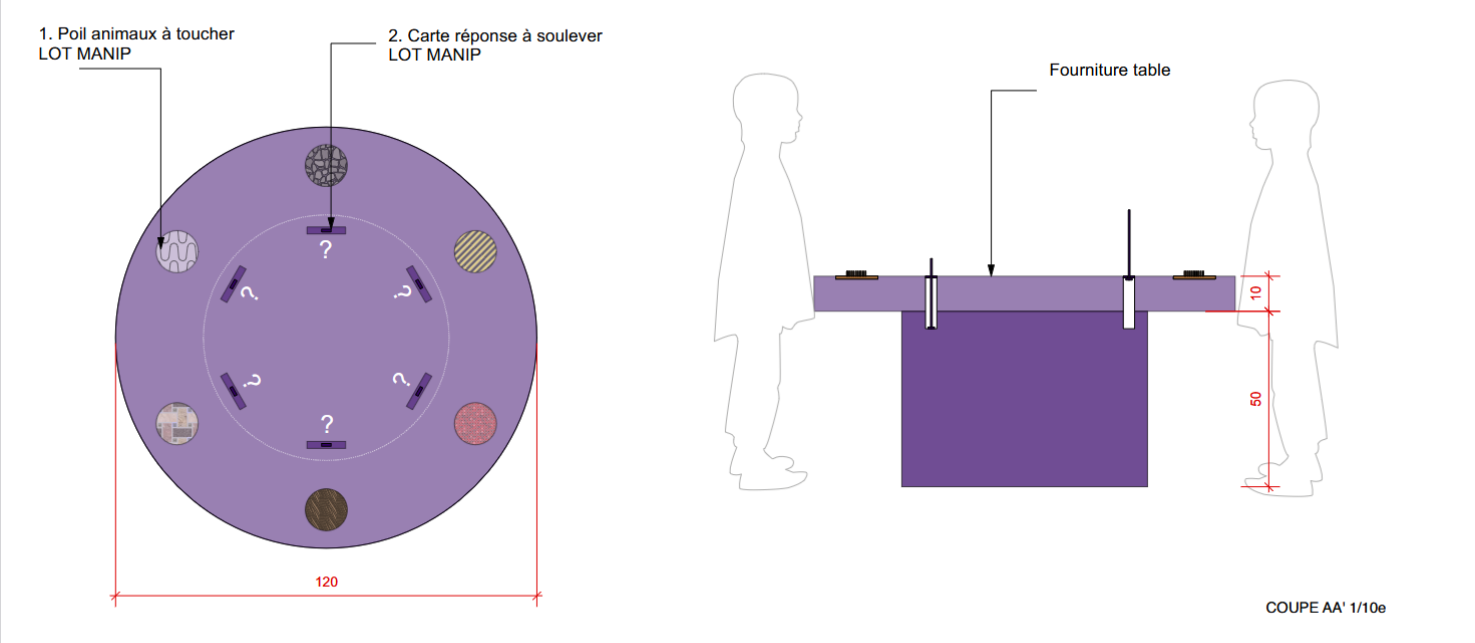
# AMENAGEMENT D’UN ESPACE DE MEDIATION

**Principe de l’espace**:

Aménagement d’un espace de médiation comprenant :

* L’habillage d’un mur à l’aide d’un wall-paper (reproduction d’une photographie au format 344,2 X 240 cm) ;
* La fixation de 3 plaques métalliques peintes de 40 X 60 cm

****

* Création d’une table de manipulation d’un diamètre d’1m20 comprenant 6 emplacements tactiles et 6 cartes réponse à soulever ;
* Création d’un support mural accueillant un dispositif sonore : plateau en bois, ajouré au niveau des 5 points découte (alvéoles à découper dans le panneau + trous pour inégration des boutons pressoir) et fixation de 5 volets de réponse à soulever.

