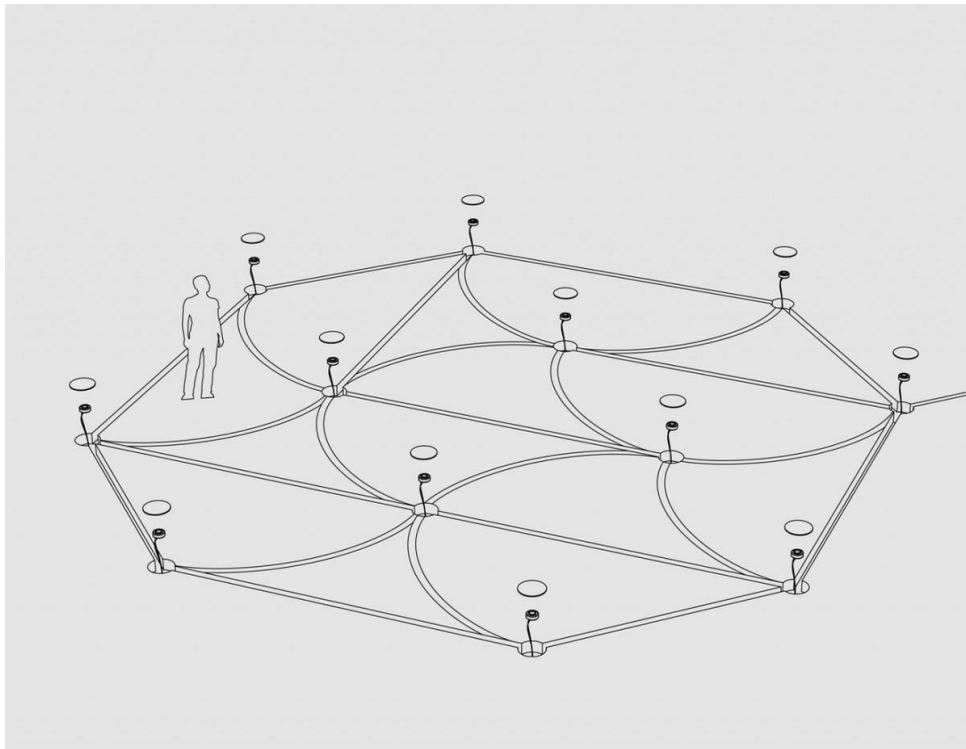


Coupe de Robotique des Écoles Primaires

Annexe : Ressources sur le design



Définitions

Design, designers : définitions

La particularité du design est qu'il n'existe pas de définition unique et définitive, puisqu'il se réinvente à chaque époque, en suivant les évolutions, les cultures et les apports des designers du monde entier.

<http://crep.etab.ac-lille.fr/files/2019/09/Design-designers-d%C3%A9finitions.pdf>

Le domaine du design

Définir le domaine du design c'est d'abord s'interroger sur la nature de ce nouveau métier, sur les différents champs d'intervention du designer et sur les méthodes utilisées par les designers dans leur projet.

<http://crep.etab.ac-lille.fr/files/2019/09/Le-domaine-du-Design.pdf>

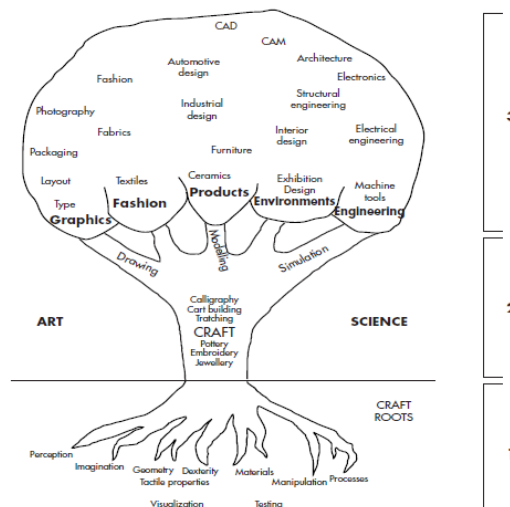


Figure 1.3 : L'arbre du design

Qu'est-ce que le design thinking ?

Une méthode née dans les ateliers des designers mais qui s'étend désormais à toutes les sphères où l'on cherche à innover : industrie, technologie, services et même la culture.

<http://crep.etab.ac-lille.fr/files/2019/09/Quest-ce-que-le-design-thinking.pdf>



Trois exemples de prototypes très simples : des blocs de mousse pour repenser un espace, la maquette en post-it d'une interface sur smartphone, un jeu de rôle (source: *Design thinking in a day*, IDEO, 2014)

Qu'est-ce que le design d'espace ?

Le design d'espace est un terme qui englobe plusieurs activités créatrices qui vont de l'aménagement intérieur et extérieur, à la conception d'objets quotidiens jusqu'au design urbain.

<https://be-designer.eu/blog/quest-ce-que-le-design-despace-et-queles-sont-ses-particularites/>

Histoire

Brève histoire du design

L'histoire du design se confond avec l'Histoire. Brève chronologie de la révolution industrielle au design contemporain.

<http://crep.etab.ac-lille.fr/files/2019/09/Br%C3%A8ve-histoire-du-design.pdf>



Repères chronologiques pour le design

Souvent réduit à un adjectif, le design est pourtant une discipline à part entière, née avec la révolution industrielle, même si certains auteurs estiment que l'acte de design se confond avec l'histoire de l'homme.

<https://www.histoiredesarts.culture.fr/reperes/design>

Chronologie de l'histoire du design

Une frise chronologique proposée dans le cadre de l'exposition de la Cité du design intitulée Histoires des formes de demain.

<https://www.citedudesign.com/ressources/chronologie/>

Les 6 mouvements les plus importants de l'histoire du design

Six vidéos pour défricher le design du néogothique, à l'artisanat au Bauhaus jusqu'au post-modernisme.

<https://graphism.fr/apprenez-les-6-mouvements-les-importants-de-lhistoire-du-design-avec-lopen-university/>

22 grands classiques du design

Canapé LC2, chaise Wassily, fauteuil LCW, porte manteau Hang it all, lampe Pipistrello...

<http://crep.etab.ac-lille.fr/files/2019/09/22-grands-classiques-du-Design.pdf>

Plasticarium, 50 ans de design plastique

Le plastique est l'un des rares matériaux à s'être fait baptisé par un adjectif que l'on a substantivé. De la principale caractéristique de cette famille de matériaux, que les scientifiques dénomment les polymères, qui est de prendre très facilement la forme qu'on leur donne et de pouvoir ainsi produire des objets en grande série, les plastiques sont nés.

<http://crep.etab.ac-lille.fr/files/2019/09/Plasticarium-50-ans-de-design-plastique.pdf>



Design industriel

Le métier de designer industriel

La silhouette de ta console portable, la forme de tes baskets, la prise en main de ton stylo bille : c'est lui ! Le designer industriel est celui qui crée tous les objets qui t'entourent. En quelque sorte, il dessine ton univers.

<http://crep.etab.ac-lille.fr/files/2019/09/Designer-industriel.pdf>

Le design industriel – Université de Valenciennes

Le design industriel est une activité créatrice dont le but est de déterminer les propriétés formelles des objets produits industriellement.

<http://stockage.univ-valenciennes.fr/EcoPEM/BoiteK/co/IV.html>

La conception industrielle

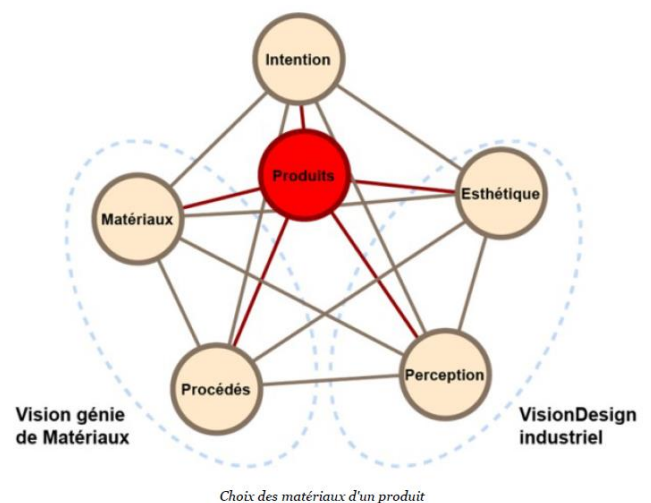
Les phases de la démarche de conception d'un produit : la planification de la conception, le cahier de charges, la conception préliminaire et le prototypage.

<http://crep.etab.ac-lille.fr/files/2019/09/Conception-industrielle.pdf>

Le choix des matériaux

Le choix des matériaux est une tâche fondamentale et très complexe. En effet, dans un nombre important de cas, il ne concerne pas seulement un aspect purement technique répondant à des exigences fonctionnelles, mais aussi à des attentes relevant des préférences des utilisateurs

<http://crep.etab.ac-lille.fr/files/2019/09/Choix-des-mat%C3%A9riaux.pdf>



Etude de conception d'une cafetière

Passage du cahier des charges fonctionnel à un produit.

http://stockage.univ-valenciennes.fr/EcoPEM/BoiteK/co/K1_P.html

De l'Histoire de l'art à l'histoire du design industriel

Un bilan critique sur l'histoire du design industriel.

<http://crep.etab.ac-lille.fr/files/2019/09/De-HDA-%C3%A0-histoire-du-Design.pdf>

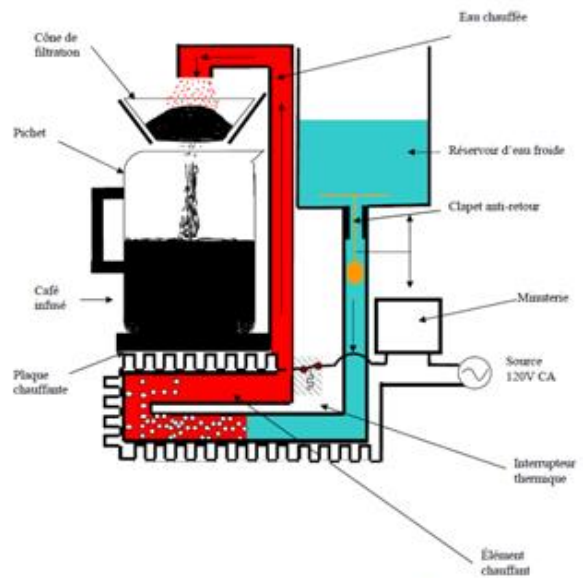


Schéma de la cafetière 

Design urbain

Qu'est-ce que le design urbain ?

Un designer urbain est un professionnel qui s'occupe de l'accommodement, de l'aspect, de la mise en forme et de la fonctionnalité des villes et aussi de l'utilisation optimum de l'espace urbain.

<http://crep.etab.ac-lille.fr/files/2019/09/Quelle-est-la-d%C3%A9finition-du-design-urbain.pdf>



Le rôle de designer urbain

Entre urbanistes et ingénieurs, architectes et paysagistes, pouvoirs publics et comités de quartiers, le designer urbain est un traducteur, un catalyseur.

<https://www.designinnovation.be/blog/le-role-du-designer-urbain-186>

Les 12 projets lauréats pour faire le design urbain autrement

Rochers sculptés en pierre francilienne ou mobilier multi-support et végétalisé de protection, banc climatique utilisant l'air des carrières, réservoir d'eau de façade, bouche rafraichissante, installation atypique pour les enfants, recherche et expérimentation sur les usages cyclistes, signalétique métropolitaine pour faire rentrer le Grand Paris dans Paris ...

<https://www.avivremagazine.fr/les-12-projets-laureats-pour-faire-le-design-urbain-autrement-a2178>

Podophone, terrain de jeu graphique & sonore

Le podophone, est un jeu urbain dynamique basé sur la traduction visuelle du son et sa spatialisation qui reflète l'identité plurielle d'un quartier.

<http://www.faireparis.com/fr/projets/faire-2018/podophone-terrain-de-jeu-graphique-sonore-1341.html>

<http://actualite-design-corbusier-de2017a2019.over-blog.com/2019/01/design-urbain-et-interactif-podophone.html>



Smart Vélo Parking

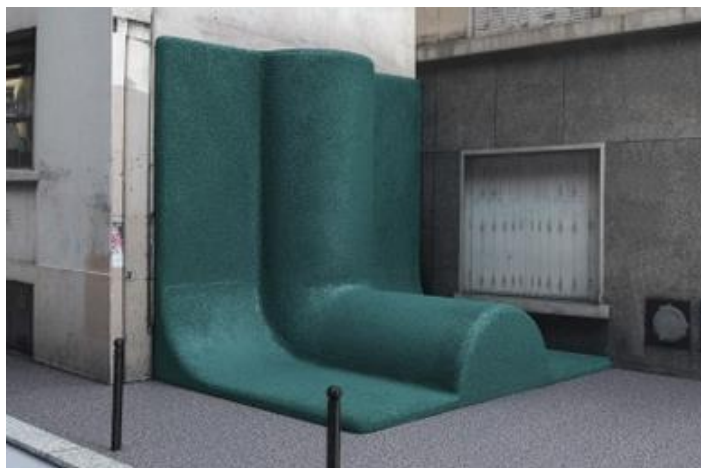
Le collectif Vraiment Vraiment propose d'engager une étude expérimentation pour densifier le maillage de stationnement vélo.

<http://www.faireparis.com/fr/projets/faire-2018/smart-velo-parking-1346.html>

Embellir les coins

Cette étude propose de ré-investir les retraits d'alignements des rues de Paris, sortes de bugs urbanistiques délaissés, en y installant des formes sculpturales souples et ainsi proposer de nouvelles ambiances urbaines et une nouvelle relation au corps.

<http://www.faireparis.com/fr/projets/faire-2018/embellir-les-coins-de-paris-1338.html>



Au féminin

Les 30 designers françaises à suivre en 2019

Les femmes designers ont longtemps dû batailler pour s'imposer dans un monde majoritairement masculin. Cantonnées à un domaine précis ou contraintes de travailler derrière l'ombre d'un homme, elles contribuent pourtant à l'histoire du design.

https://www.canva.com/fr_fr/decouvrir/designers-francais-femme/



Constance Guisset Studio

Constance Guisset Studio a été fondé en 2009. Spécialisé en design, architecture intérieure et scénographie, il réunit autour de Constance Guisset une équipe de designers et d'architectes.

<http://www.constanceguisset.com/fr/type-de-produit/installations>

Matali Crasset

Matali Crasset est designer industriel de formation. Elle met en place une méthodologie propre dans laquelle elle questionne l'évidence des codes qui régissent notre vie quotidienne pour mieux s'en affranchir et expérimenter.

<http://www.matalicrasset.com/fr/projets>

Le design aujourd'hui

Actualités du design 2017-2019

Collecte d'actualités du design #innovation #créatif #hybrider #objet ludique #luminaire #objet modulable

<http://actualite-design-corbusier-de2017a2019.over-blog.com/>

9 œuvres à voir à la Milan Design Week 2019

Du 8 au 14 avril, la ville italienne se transforme en musée à ciel ouvert où les plus grandes œuvres de design sont exposées

<https://www.usinenouvelle.com/article/en-images-9-uvres-a-voir-a-la-milan-design-week-2019.N830665>



Milano Design Week

<http://crep.etab.ac-lille.fr/files/2019/09/Milano-Design-Week.pdf>

Accessibilité

L'innovation au service de l'accessibilité

Les enseignes changent de posture, pour rendre possible l'accès pour tous, notamment aux Personnes en Situation de Handicap (PSH). Les contraintes de la mise en accessibilité deviennent des opportunités de confort d'usage pour l'ensemble des usagers.

<http://www.normall.fr/innovation-au-service-de-laccessibilite/>

Le design universel, concevoir pour tous et pour chacun

Le design universel ou "design for all" consiste à concevoir pour le plus grand nombre. Parfois rattaché à la seule notion d'accessibilité pour les personnes âgées ou en situation de handicap, cette notion va bien au-delà de ce cadre restrictif.

<https://www.designinnovation.be/blog/le-design-universel-concevoir-pour-tous-et-pour-chacun-157>

Repenser l'accessibilité par le design

En pensant accessible à tous, on en vient à imaginer des villes confortables pour tout le monde.

<https://www.demainville.com/repenser-laccessibilite-par-le-design/>



Accessibilité de la ville : le handicap comme moteur d'innovation

Parce qu'il pose avec singularité des questions d'usage, d'accessibilité et d'acceptabilité spécifiques, le handicap constitue non seulement une source d'innovation technique trop peu exploitée, mais aussi un prisme par lequel l'accessibilité de la ville pour tous gagnerait à être envisagée.

<http://www.nova7.fr/publications/accessibilite-ville-handicap-dinnovation.htm>

Design de la classe

Repenser les espaces scolaires à l'heure du numérique

La société et l'École sont en plein changement. Ces bouleversements et l'hétérogénéité des classes amènent de plus en plus d'enseignants à repenser leur manière de travailler avec les élèves.

<http://www.dane.ac-versailles.fr/comprendre/e-education-et-espaces-scolaires>

Apprendre autrement dans une classe réaménagée

À l'occasion du salon Educatec-Educaticce organisé les 15, 16 et 17 novembre derniers, le stand de la DANE de Versailles a pris la forme d'une salle de classe réaménagée.



<http://www.dane.ac-versailles.fr/s-inspirer-temoigner/apprendre-autrement-dans-une-classe-reamenagee>

Archilab

ArchiLab est un outil d'aide à la co-conception d'aménagement de vos espaces pédagogiques. Sous forme de manipulations de pièces sur un plateau, il permet de matérialiser des concepts d'organisations pédagogiques.

<https://archiclasse.education.fr/ArchiLab>

Aménagement des espaces

Repenser l'architecture scolaire au XXIème siècle.

<http://www.pearltrees.com/cdipf/amenagement-espaces/id16546946#I913>

Le mouvement bricoleur et la salle de classe

Ce paradigme a émergé via des activités et des processus qui sont au croisement du bricolage, des outils numériques de fabrication (tels que les imprimantes 3D, les fraiseuses numériques et les découpeuses laser) et de l'éducation.

<https://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/le-mouvement-bricoleur-et-la-salle-de-classe.html>

Design du robot

LEGO Mindstorms EV3 Building Instructions

Les notices de montage des modèles officiels de l'ensemble de base LEGO Mindstorms EV3 Education.

<https://education.lego.com/en-us/support/mindstorms-ev3/building-instructions>

Training robots, Sumo robots and more

Des modèles supplémentaires avec notice de montage sur le site EV3 Lessons.

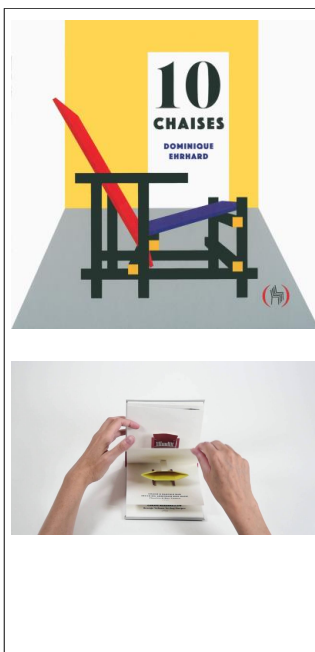
<http://ev3lessons.com/en/RobotDesigns.html>



LEGO EV3 Robot Designs

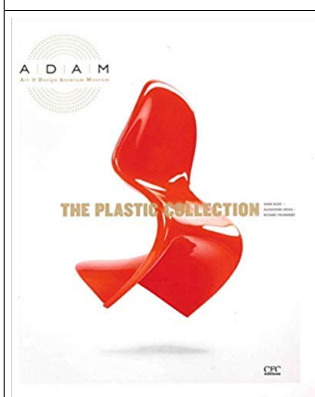
Une galerie de designs originaux de robots EV3 pour se donner des idées.

<https://www.flickr.com/photos/42988571@N08/sets/72157651019400086/>



10 chaises Album Dominique Ehrhard

Grâce à ce petit livre en 3D, découvrez 10 chaises iconiques du XIXe et XXe siècles entre la berceuse n°10 de Thonet, prototype de la rocking chair, et le fauteuil Proust de Mendini, vous croiserez l'élégante Chaise haute de Mackintosh (1902), la chaise Rouge et bleue de Rietveld (1917), le fameux fauteuil LC2 de Le Corbusier (1928)... Pour notre plus grand plaisir, Dominique Ehrhard a réalisé cet ouvrage tout à fait novateur à la façon d'un musée de poche : après l'avoir ouvert, vous ne regarderez plus les chaises de la même façon !



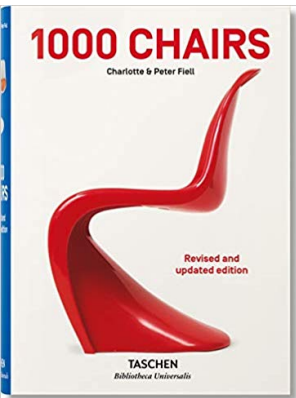
Art & Design Atomium Museum : The Plastic Collection Broché – 12 janvier 2016

Nouveau musée et centre d'art, le ADAM (Art & Design Atomium Museum) a pour ambition de devenir une référence muséale en matière d'expositions d'art et de design à Bruxelles. Installé sur le plateau du Heysel, à deux pas de l'Atomium, il dispose de près de 5.000m² et a pour exposition permanente la collection du Plasticarium. Constituée depuis les années 1980, cette collection est un ensemble singulier et unique au monde qui regroupe plusieurs centaines d'objets en plastique, allant du plus usuel à l'oeuvre d'art, en passant par l'objet de design. Si cette collection occupe la large place qu'elle mérite au sein du musée, d'autres espaces proposent des expositions temporaires dédiées à l'art et au design du XXe siècle et d'aujourd'hui. Le présent ouvrage reprend les créations des designers parmi les plus importants dans le domaine du plastique depuis les années 1950 jusqu'à nos jours. Un florilège de formes et de matières magnifiquement illustré par des reproductions en quadrichromie dont beaucoup en pleine page. Un livre référence, qui compte également quelques oeuvres d'art ayant recours au plastique, publié en quatre langues (français, néerlandais, anglais, allemand).



La vie en design
Céline DELAUAUX
Stéphane KIEHL
Actes Sud Junior

Sans le savoir, nous utilisons au quotidien le travail des designers. Entre inventeurs et artistes, ce livre permet de découvrir leur univers à travers la présentation d'objets qui ont conquis le monde. À travers les histoires de la chaise Panton, de la fourchette Goldfinger, du stylo Bic, du Stabilo, de l'aspirateur Dyson, et d'autres objets du quotidien, cet ouvrage évoque les différentes questions qui, entre fonction et esthétique, se posent au designer. Un album pop qui permettra au lecteur de regarder les objets et meubles qui l'entourent d'une manière différente



1000 Chairs.
Charlotte Fiell
Peter Fiell
Editions Taschen

Plus que tout autre meuble, la chaise s'est prêtée aux fantasmes les plus fous des designers. La courbe particulière du dossier ou la tournure d'un pied, l'angle d'un siège ou la couleur de l'ensemble, autant de détails qui reflètent le parti pris stylistique de chaque époque. De Gerrit Rietveld et Alvar Aalto à Verner Panton ou Eva Zeisel, de l'Art nouveau au Style international, du pop art au postmodernisme, l'histoire de la chaise est si complexe qu'il fallait bien un ouvrage encyclopédique aussi exhaustif que celui-ci pour lui rendre justice. Elles y trônent toutes : en bois cintré par Thonet, machines à s'asseoir chez Hoffmann, la Wassily de Marcel Breuer et les chaises avec accoudoirs avant-gardistes de Ron Arad. Les premiers créateurs et les pionniers de la chaise moderne sont présentés aux côtés des innovations les plus récentes.

Le projet C.R.EP est un support extraordinaire pour un enseignement transdisciplinaire. Afin de scénariser le parcours robotique, les enseignants pourront s'appuyer soit

- sur des ouvrages de littérature jeunesse (voir genres narratifs ci-dessous)
- sur des univers d'illustrateurs
- sur des univers filmiques

Les choix proposés sont loin d'être exhaustifs.

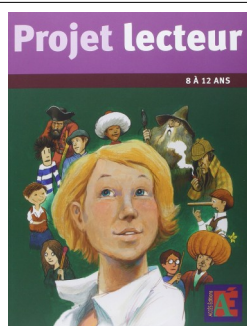
ENTRÉES PAR LA LITTÉRATURE JEUNESSE

Un ouvrage pédagogique indispensable !

Projet lecteur 8 à 12 ans

Jean-Bernard Schneider

Accès Éditions



L'auteur est parti de la nécessité de développer la curiosité et l'intérêt des élèves pour la diversité des **genres narratifs** : le récit d'aventures, le policier, le récit de vie, le récit de voyage, le récit historique, le conte, la fable, le fantastique, la science-fiction. Chaque parcours est construit de la même manière. L'enseignant va y trouver toutes les informations nécessaires à l'étude de ce genre narratif avec ses élèves. La démarche part de la lecture-analyse d'un texte particulièrement caractéristique. Elle est basée sur une interaction constante entre **DIRE, LIRE, ÉCRIRE**. L'élève est placé en position de recherche active au contact direct d'œuvres adaptées à son âge. L'enseignant questionne simplement sur les caractéristiques du texte et sur le fonctionnement interne du livre. Il organise des mises en réseau d'œuvres qui créent des liens entre elles et participent à la construction d'une **première culture littéraire**

SCIENCE FICTION

C'est un genre littéraire de type narratif où des éléments irrationnels sont intégrés à à monde imaginaire. Toutes invention matérielle, objets, architectures, machines, sont envisageables et sont terrain de design du futur.

Quelques références

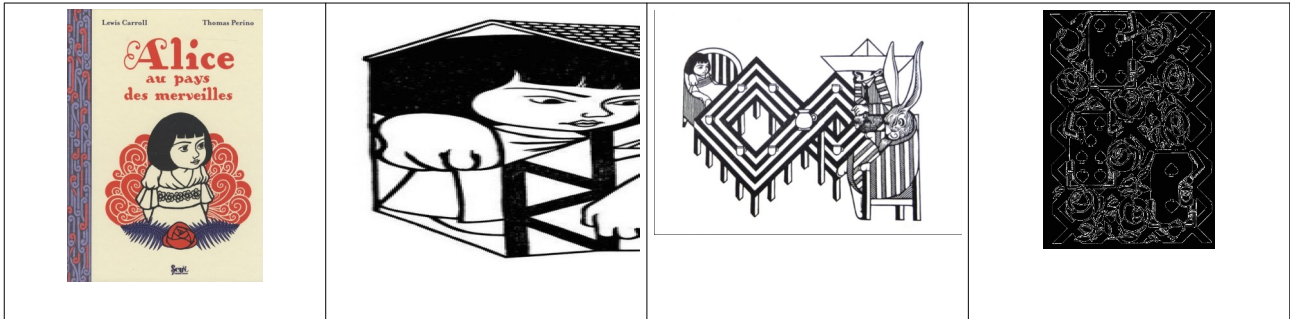
<p>La guerre des mondes H.G WELLS La guerre des mondes est un récit passionnant qui relate l'invasion de la Terre par des Martiens.. Si les Martiens sont d'abord présentés comme des êtres faibles (la gravité terrestre, trois fois plus forte que celle de Mars, les empêche effectivement de se mouvoir rapidement), ils ne vont pas tarder à dévoiler leur puissance, qui n'aura d'égale que leur cruauté.</p>	<p>Le Piège diabolique Edgar P. JACOBS <i>Le Piège diabolique</i> raconte l'aventure du professeur Philip Mortimer qui utilise à ses risques et périls la machine à voyager dans le temps de son vieil ennemi, feu le professeur Miloch...</p>	<p>L'île aux chimères Christian GRENIER Christophe VASSORT Ave a prévenu Mada que des choses graves se préparent sur cette île où personne ne veut répondre à leurs questions. Ce matin, les objets ont pris le pouvoir, décidés à «améliorer» le monde en utilisant les hommes» provoquant leur mutation vers une espèce hybride. Seuls Ave et Mada échappent à cette contamination.</p>

		
<p>La mission d'Aïna Christian GRENIER En 2222, Aïna quitte la Terre en quête de sa planète d'origine. A bord d'une navette spatiale, elle rencontre un animal de Kaligari. Si elle est utopienne comme il le pense, elle possède bien des pouvoirs ! Et les cruels Dénébiens qui règnent sur le monde la traquent sans relâche...</p>	<p>Allers simples pour le futur Christian GRENIER On retrouve dans ces six nouvelles les préoccupations et les thèmes chers à Grenier : l'écologie et la survie de notre monde, menacé par la folie des hommes ; l'éventuelle disparition du livre tel que nous l'apprécions aujourd'hui et surtout, l'intrusion, parfois violente de la réalité virtuelle dans notre monde, perturbant gravement notre perception et nos relations à l'environnement et aux autres. Grenier parle des relations hommes-femmes, ces dernières n'étant pas réduites au rôle de simples faire-valoir, bien au contraire.</p>	<p>Valérian et Lauréline L'intégrale Tome 1 Jean-Claude MEZIERES Valérian et Laureline sont des agents spatio-temporels. Ils vivent à Galaxy, capitale de l'empire galactique terrien. Leur mission ? Garantir la sécurité de la terre et de son empire. Dans La Cité des eaux mouvantes, Valérian et Laureline se retrouvent à New York, en 1986. À la suite d'une explosion nucléaire, la ville est submergée par les flots, tandis que la planète a basculé dans le chaos... En trente ans, les auteurs ont abordé toutes les grandes interrogations de notre société ; des catastrophes nucléaires jusqu'à l'emprise des médias, en passant par la fin des utopies, l'écologie ou les guerres ethniques.</p>
		
<p>Les robots Isaac ASIMOV Ce livre relate ses souvenirs sur l'évolution du robot dans l'histoire humaine, depuis Robbie qui, en 1996, fut vendu comme bonne d'enfants jusqu'à Byerley qui devient président de la Fédération mondiale terrestre en 2044. A travers ces récits, on voit comment le robot, d'abord esclave soumis à l'homme, parvient peu à peu à être son égal, avant de devenir son maître.</p>	<p>Bienvenue à Cerveauville Matteo Farinella Caspar est un jeune neurone qui doit décider quel travail il fera quand il sera grand. Pour découvrir les différents métiers, il part en voyage à Cerveauville, accompagné de Maître Camilo. Quel est le système nerveux?? À quoi servent les neurones?? Le lecteur le découvre avec Caspar en explorant les quartiers de Cerveauville. pendant le voyage du thalamus au cortex, en passant par le cervelet, l'amygdale et l'hippocampe...</p>	<p>Mission Mobilus, la planète pourrie A Le Mobilus, à court de carburant, doit atterrir d'urgence. Heureusement, la luxuriante planète Mifar est en vue, l'équipage va pouvoir faire des réserves ! Mais un triste spectacle les attend : Mifar semble être en proie à un mal étrange qui anéantit la végétation et les animaux. Et les stocks de carburant sont à sec... Lisa, Bob, Rufus et le Major Tom risquent de plus jamais pouvoir repartir à la recherche d'Actaris...</p>

CONTES

Les contes permettent d’entrer dans l’univers du merveilleux et donc d’imaginer toutes sortes d’objets irréalistes. Dans Alice au pays des Merveilles par exemple l’échelle des objets change, chez Sendak le monde des ustensiles de cuisine devient indispensable au récit. ...

Quelques références



**Alice au pays des merveilles
Lewis CAROLL**

Alice est une petite fille curieuse. Trop peut-être. Un jour, alors qu'elle s'ennuie terriblement, elle suit un drôle de lapin blanc jusque dans un terrier sans fin... Et elle se retrouve plongée au cœur du pays des merveilles, un lieu étrange où tout le monde est complètement fou !



**Cuisine de nuit
Maurice Sendak,
L'École des Loisirs, 1972**

Résumé : C'est la nuit. Tout le monde dort, et Mickey aussi. Mais quels sont ces bruits? Et que se passe-t-il dans la cuisine? Il y a un, deux, trois chefs cuisiniers. Et ils ont tous la tête d'Oliver Hardy. Ils sont très occupés à faire cuire n'importe quoi. Le récit onirique se déploie sur un fond théâtral de buildings et de grands placards publicitaires très « carton-pâte » inspirés par l'art déco. Un voyage dans le packaging alimentaire...



**Jeu de piste à VOLUBILIS
Max DUCOS**

L'histoire a pour toile de fond l'architecture contemporaine. La narratrice nous fait part de souvenirs d'enfance alors qu'elle est une jeune fille d'une dizaine d'années. Elle habitait une maison "si étrange", "moderne" lui répondait son père ajoutant aussi que chaque maison est "unique" et possède "un secret". Un jour, elle découvre un tiroir qu'elle ne connaissait pas et dans lequel se trouvent une clé et une lettre. Enquête mystérieuse au cœur d'une maison d'architecte dans l'univers du design et de l'art moderne : fauteuils Le Corbusier, platine CD Bang & Olufsen, tableaux de Picasso, Mondrian, Miro, Wharol ou mobile de Calder se rencontrent au détour des pièces.

RÉCITS DE VOYAGES

Ce genre littéraire de type narratif est écrit par un voyageur qui conte son expérience personnelle. Les machines sont nécessaires à l'expédition. Les récits classiques peuvent être transposés dans le monde de demain. Ils peuvent permettre de réfléchir à des designs d'objets ou d'architecture essentiels au déroulement de l'aventure.

Quelques références

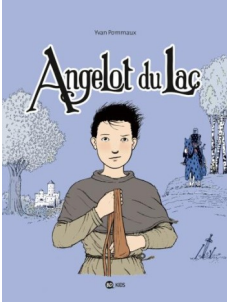
			
<p>Paris au XXe siècle Jules VERNE Ce roman retrace la vie d'un jeune homme de 16 ans qui cherche sa place dans le monde après avoir obtenu son diplôme. Alors qu'il cherche à rejoindre l'armée, il réalise qu'il n'y a plus besoin de soldats pour faire la guerre, puisqu'elles sont toutes menées par des machines et des robots.</p>	<p>Vingt mille lieues sous les mers Jules VERNE Le professeur Aronnax, son domestique Conseil et le harponneur Ned Land, qui cherchaient à capturer un fantastique monstre marin, se retrouvent prisonniers du capitaine Némó, à bord de son sous-marin le Nautilus. Quel lourd secret cache Némó pour vouloir les retenir ainsi à jamais ?</p>	<p>De la Terre à la Lune Jules VERNE Ce livre nous entraîne dans un voyage hors du commun : un Parisien fantaisiste et plein d'esprit, Michel Ardan, réconcilie deux savants ennemis, Barbicane et le capitaine Nicholl, et embarque avec eux à bord du projectile qui les em</p>	<p>Voyage au centre de la Terre Jules VERNE Dans un vieux quartier de Hambourg Axel travaille avec son oncle, l'irascible professeur Lidenbrock, géologue et minéralogiste, l'ordre des choses est soudain bouleversé. car dans un vieux manuscrit, Lidenbrock trouve un cryptogramme, où est révélé que par la cheminée du cratère du Sneffels, volcan éteint d'Islande on peut rejoindre le centre de la Terre....</p>
			
<p>Le petit navigateur illustré ELZBIETA La mer est immense, il faut bien les 12 mois de l'année pour la parcourir en entier. De janvier à décembre, le navigateur avisé s'aidera de son almanach pour dénicher, à coup sûr, le trésor du capitaine Kidd, s'entretenir familièrement avec l'éléphant du Pôle, ou entendre chanter la lune.</p>	<p>L'Atlas des géographes d'Orbae François PLACE Alphabet, abécédaire, Atlas, est un recueil de textes et d'images savamment ordonnés. Pour l'image, et dans l'ordre : lettre-carte – parfois déjà narrative, ouvrant chacun des récits, regard surplombant sur le pays à découvrir –, vignettes – incursions de l'image au sein</p>	<p>De la rivière rouge au pays des Zizotis François PLACE Joao est trafiquant d'esclaves. Un jour, alors qu'il traverse un village à la tête de sa colonne de prisonniers, il est arrêté par des guerriers inconnus. Ceux-ci l'emmènent au pays de la Rivière Rouge, où demeure un souverain</p>	

<p>Chaque mois, une histoire lui révélera d'autres mystères maritimes : passager clandestin, pieuvre géante, sirènes, Willy Willies, ou l'étrange secret du bateau fantôme...</p>	<p>du texte, comme ponctuation e pays – échos mythiques ou fictionnels, consonance gréco-latine ou plus lointaines et de tous les continents –, annonce des <i>mirabilia</i> et du nom des héros – sous la lettre dans le sommaire général –, accroche – sous la lettre ouvrant chacun des chapitres et comme un avant-gout ou un aperçu rapide du monde à venir, commentaire parfois de la carte –, récit en lui-même et légendes sous les dessins de la double page fermant chaque ensemble.</p>	<p>légendaire, le très mystérieux Roi des Rois. Certains prétendent même qu'il sait parler aux animaux... Dans une version singulière, l'histoire du pays de la Rivière Rouge, on verra, dans la lointaine Afrique, basculer le destin de Joao.</p>	
---	--	---	--

ROMANS HISTORIQUES

Le récit historique est un genre littéraire de type narratif qui situe une fiction dans la réalité du passé.

Quelques références

			
<p>Angelot du lac Yvan POMMAUX Angelot du Lac est un enfant trouvé et adopté par une bande d'orphelins plus âgés, qui se débrouillent pour survivre dans un pays ravagé par la guerre de Cent Ans.. Angelot devient un garçon vif, malin, courageux. Au fil de ses aventures, sur terre comme sur mer, il ne cesse de perdre, puis de retrouver ses frères et sœurs de fortune. . La trilogie Angelot du Lac enfin réunie en un seul album, préfacée par l'auteur et suivie d'un dossier sur cette période riche et troublée : le Moyen Age.</p>	<p>Léonard de Vinci et cinq génies de la Renaissance Brigitte COPPIN Peintre, mais aussi sculpteur, ingénieur, architecte, Léonard de Vinci symbolise le génie de la Renaissance. A la même époque, Magellan prouve que la terre est ronde, Luther définit le protestantisme, François 1er bâtit Chambord, Elisabeth Ire règne sans partage sur l'Angleterre et Cervantes écrit le Don Quichotte. Mais ces génies sont avant tout des hommes et des femmes, dont toute l'existence est un fascinant voyage</p>	<p>Dans les cheminées de Paris Marie-Christine HELGERSON Comme beaucoup de jeunes Savoyards de son âge, Benoît doit quitter sa famille et son village natal. Il doit partir plusieurs mois pour ramoner les cheminées de Paris. Après un long et pénible voyage à pied, en compagnie de la troupe des enfants ramoneurs et de son frère aîné, Benoît arrive enfin à Paris. Le travail est rude pour un jeune garçon de neuf ans mais, cheminée après cheminée, Benoît devient agile. Il découvre aussi avec curiosité la vie trépidante</p>	<p>L'oeil d'Horus Alain SURGET Le destin de Menî est tout tracé : il doit succéder à son père, le roi Antaref. Mais pour l'heure, il sait à peine tirer à l'arc et ne s'intéresse qu'à ses animaux de compagnie. Antaref lui ordonne alors d'accomplir trois exploits pour prouver qu'il peut être roi. Menî y parviendra-t-il?</p>

ENTRÉES PAR DES ILLUSTRATEURS DE LITTÉRATURE JEUNESSE

Ces entrées par le design graphique peuvent favoriser les productions plastiques attendues pour le concours de la C.R.E.P en reprenant des procédés.

La technique du Pop Up peut induire des productions en 3D.

Quelques références.

			
<p>Kveta PACOSKA Ses livres ont été traduits en allemand, anglais, japonais, français, italien, portugais, danois, néerlandais et chinois.</p>	<p>Oh ! Mon chapeau ! Anouck BOISROBERT A travers une ville en pop-up, du zoo au gratte-ciel en passant par la boulangerie et la bibliothèque, un chapeau chipé par un singe facétieux zigzague, disparaît à l'arrière des décors, puis surgit à nouveau toujours plus haut !" Toutes les illustrations sont faites à partir de 10 formes géométriques qui se transforment, se complètent au gré des mouvements du pop-up.</p>	<p>Popville Anouck BOISROBERT Un livre animé sur la métamorphose d'une ville. De page en page la ville se forme en volume. Après le premier clocher, voici les nouvelles maisons puis les immeubles, la construction d'une gare, et enfin les grandes tours qui s'élèvent.</p>	<p>El recetario mágico Julie ESCOZIRA Dans le <i>recetario mágico</i>, il y a des aliments du monde entier, des épices, des fruits et légumes, des graines de toutes sortes. Il y a aussi quatre voyageurs intrépides qui réaliseront un voyage à travers tous les continents, pour récolter les ingrédients nécessaires à leur recette.</p>
			
<p>Morse Philippe UG Ce livre pop-up raconte la première année du bureau français d'une entreprise .</p>	<p>Les Shadocks Morse Philippe UG Chaque page de cet ouvrage laisse apparaître des scènes</p>	<p>David A. Carter David A Carter est allé encore plus loin dans l'abstraction en puisant son inspiration chez de grands</p>	<p>Pixel City Pop Elmodie Ce livre raconte l'histoire de 2 pixels rebelles qui se sont échappés d'une Game Boy.</p>

<p>Les cinq décors en relief font donc allusion à sa création en 2006 à son emménagement , à la dynamique de sa matière grise et à son implantation dans le monde , à son premier anniversaire (avec une pyramide humaine sur pièce montée), à ses clients et à son manager</p>	<p>en trois dimensions reprenant l'histoire des Shadoks et des Gibis, peuplades habitant deux planètes bancales qui décident de rejoindre la Terre, en apparence plus stable. Mais alors que les Gibis parviennent à s'en sortir, les Shadoks passent leur temps à pomper sans savoir s'ils parviendront à traverser le cosmos.</p>	<p>artistes abstraits comme Vassily Kandinsky ou Joan Miró. Il a ainsi réalisé de nombreux ouvrages, toujours destinés aux enfants, où chaque pop-up est une œuvre d'art en soit.</p>	<p>Ils se retrouvent embarqués dans une bataille héroïque contre le monde ! Cette histoire est racontée au travers de 10 planches pop-up très spectaculaires !</p>
			
<p>Abc 3d Marion BATAILLE A se déploie, B surgit soudain, C se métamorphose en D, E et F sont cousins, G se multiplie par deux, H comme deux tours jumelles, I et J sous le même chapeau, d'un simple trait O et P se transforment en Q et R, S tourbillonne, V voit W en son miroir, X devient Y. C'est d'une invention folle, et en relief !</p>	<p>TYPOP-UP Monika RUDICS Fait à la main, le livre présente en volume les fondements d'une police de caractères. Par l'utilisation du volume, et du potentiel de l'objet livre, elle a trouvé une manière d'expliquer la typographie par des mouvements mécaniques. Elle tente d'en dresser un portrait aussi large que possible, des origines calligraphiques, à la terminologie, en passant par les espaces, les graisses, l'usage de la minuscule ou capitale, les formes, proportions, ou encore la ponctuation...</p>	<p>Bruit blanc David A. CARTER Pour clore en beauté la série désormais mythique de ses pop-up, David A. Carter, après le Rouge, le Bleu, le Jaune et le Noir, nous offre le Blanc. Et cette fois, chaque pop-up produit, en se déployant, un son particulier.</p>	<p>Madame Sonia Delaunay Gérard LO MONACO A l'occasion de l'exposition Sonia Delaunay présentée au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, Paris Musées a confié au célèbre auteur jeunesse, Gérard Lo Monaco, la réalisation d'un livre animé. Loin de proposer une approche didactique sur cette artiste, l'auteur propose à l'enfant de jouer avec les formes et les couleurs tout en découvrant les multiples facettes de Madame Delaunay, comme elle aimait à s'appeler</p>

ENTRÉES PAR DES REFERENCES FILMOGRAPHIQUES

 	 	 	 
<p>Mon Oncle Jacques TATI Le petit Gérard aime passer du temps avec son oncle, M. Hulot, un personnage rêveur et bohème qui habite un quartier populaire et joyeux de la banlieue parisienne. Ses parents, M. et Mme Arpel, résident quant à eux dans une villa moderne et luxueuse, où ils mènent une existence monotone et aseptisée.</p>	<p>Star Trek Gene Roddenberry Dans l'univers <i>Star Trek</i>, l'humanité développe le voyage spatial à vitesse supraluminique, grâce à un moteur à distorsion, à la suite d'une période post-apocalyptique du milieu du XXIe siècle</p>	<p>Johnny Express WookYUNGMIN Johnny, héros de cette aventure, est un livreur. Il voyage dans l'univers, de planète en planète pour livrer ses colis et aujourd'hui, il doit livrer un minuscule colis. Un film d'animation hilarant avec de très mignons personnages. L'idée d'une minuscule nouvelle planète habitée par d'étranges créatures est très originale. Le suspense dure, notre héros géant, tel Micromégas ou Gulliver, avance inéluctablement.</p>	<p>Planète interdite Fred M. WILCOX Au XXIIe siècle, le vaisseau spatial C 57 D se pose sur la lointaine planète . L'expédition vient enquêter sur la disparition, vingt années plus tôt, du navire spatial Bellérophon et de son équipage. Les explorateurs sont accueillis par Robby, un robot ultra perfectionné qui les conduit jusqu'à la formidable demeure de l'énigmatique Docteur Morbius. Celui-ci, avec sa fille Altira est le seul survivant de l'expédition précédente qui a été décimée par une force inconnue... Le Docteur Morbius explique qu'il a découvert qu'il y a plusieurs milliers d'années, la planète était habitée par des êtres à l'intelligence exceptionnelle, les Krells, énergie incommensurable.</p>

Et bien d'autres encore....