



**VOUS PRENDREZ BIEN
UNE CHAISE ?**



DOSSIER PÉDAGOGIQUE
3^{ème} maternelle > 6^{ème} primaire

UN DOSSIER MODULABLE

Afin de préparer au mieux votre venue avec un groupe scolaire, le service pédagogique du **CID – centre d'innovation et de design au Grand-Hornu** a réalisé pour vous un dossier pédagogique modulable, à l'image des multiples entrées possibles de l'animation « VOUS PRENDREZ BIEN UNE CHAISE ? ».

Ce dossier a pour but d'articuler l'animation avec le travail conduit par les enseignants en classe. Décrivant le propos et le parcours de l'animation, il propose des pistes de recherche pour les élèves et des activités à exploiter en classe autour de certaines des thématiques abordées.

TABLE DES MATIÈRES

Vous prendrez bien une chaise ?	3
Les apports du module	4
Liens avec les compétences de l'enseignement	7
Atelier à réaliser en classe	8
Pistes pour la classe	9
Bibliographie	12
Infos pratiques	14

VOUS PRENDREZ BIEN UNE CHAISE ?

Que l'on feuillette des ouvrages sur l'art du mobilier à travers les siècles ou tout simplement des catalogues de meubles, on est surpris par l'extraordinaire foisonnement et diversité de chaises présentées !

Si l'on oubliait, par quelque amnésie, la fonction de la chaise, elle s'imposerait à nous comme une sculpture avec ses pleins et ses vides, ses courbes et ses angles, sa matière. Mais si l'on demande ce qu'est une chaise à un enfant, il répondra probablement : « C'est pour s'asseoir ». Car la chaise, c'est tout d'abord une fonction.

La chaise ne serait-elle qu'utilitaire ? Nullement ! Elle est avant tout objet symbolique, économique qui traverse les civilisations et les siècles. La chaise est un produit culturel chargé d'émotions. Liée à un lieu familier : la maison, l'école, une salle d'attente, un vestiaire... Elle est présente partout ; seule, en relation avec d'autres chaises, autour d'une table, au milieu d'une pièce, tournée vers une fenêtre, posée contre un mur, à l'intérieur ou à l'extérieur.

On peut s'y reposer, y somnoler, lire, attendre, s'y balancer, y poser des vêtements, grimper dessus.

On l'aime avant tout confortable, souple, un peu rembourrée ou au contraire rigide, sévère selon les situations et les lieux mais aussi belle, majestueuse, somptueuse... Dès lors, une relation intime s'instaure entre la chaise et son usager. Même en classe, les élèves s'attachent à leur chaise, elle marque leur place, ils en connaissent chaque défaut, chaque éraflure.

Car la chaise, comme tout objet, a une histoire et une mémoire. Vieille, neuve, elle a son odeur qui n'est pas la même si elle est en bois, en métal ou en plastique. La chaise évoque notre corps, sa présence, mais aussi son absence...

Autant de réflexions que de pistes à aborder à tout qui veut s'interroger sur le sens de l'objet.

Ainsi donc, à partir de l'exemple emblématique de la chaise, nous invitons les enseignants et les élèves à explorer l'univers du design d'une manière ludique et surprenante. Chaque activité est proposée sous forme de défis qui sollicitent l'esprit d'équipe ainsi que l'expérience, le vécu, la sensibilité et la prise de conscience individuelle.

LES APPORTS DU MODULE

Ce module permet de faire découvrir aux élèves diverses notions relatives aux différents domaines du monde du design.

Le designer

- Qu'est-ce qu'un designer ?
- Découvrir que ce métier est aussi bien masculin que féminin, ancien et moderne, à vocation internationale, touche à tous les domaines du vécu (graphisme, publicité, stylisme, service...)

La forme

- Découvrir différentes chaises par le toucher :
 - Quelle chaise préfères-tu ?
 - Quelle est la plus confortable ?
 - Quelle est la plus belle ?
 - Quelle est la plus surprenante, la plus inventive, la plus originale... ?
- Remarquer, par un jeu, que nous ne nous asseyons pas de la même façon sur toutes les chaises

Implications pédagogiques

- S'asseoir sur une chaise permet de prendre conscience, non seulement de l'objet mais aussi de notre corps, des surfaces de contact...
- Exprimer les sensations éprouvées dans cette relation à l'objet [confort, inconfort, bien-être, abandon, refuge, enveloppement...]



La matière

Toutes les chaises ne sont pas faites de la même matière.
Est-il possible d'imaginer une chaise en glaçons ou en peau de banane ?

- Reconnaître les différents matériaux utilisés pour la fabrication des chaises
- Classer les chaises par matières

Implications pédagogiques

- Explorer la chaise avec les mains permet d'identifier des matières (bois, métal, cuir, tissu...) des éléments assortis ou disparates, naturels ou industriels.
Les matériaux ont différents avantages et inconvénients : lavable, empilable, recyclable, extensible, légèreté...
- Classer les chaises permet un travail d'équipe où les participants doivent interagir, dialoguer pour trouver des compromis



La fonction

- Interpréter librement des positions possibles sur la chaise : s'approprier l'objet et situer son corps dans l'espace (couché, à califourchon,...)
- Trouver plusieurs positions confortables pour s'asseoir sur la chaise de son choix
- Expliquer quelle chaise on choisirait :
 - pour meubler une classe
 - pour agrémenter sa cuisine
 - pour regarder la TV
 - pour un restaurant
 - pour mettre à l'extérieur...

Implications pédagogiques

- Une approche sensorielle de la chaise facilite la compréhension de la fonction de l'objet (forme, contour, dimension, aspect tactile, poids, son...).

La couleur

- La couleur change la perception que l'on a de l'objet.
- À partir d'un modèle de chaise déclinée en plusieurs couleurs ou motifs, imaginer quelle personne serait séduite par l'objet
- Répondre aux questions suivantes :
 - Quelle est ta couleur préférée ?
 - Quelle chaise choisirait-on pour un garçon et, à contrario, pour une fille ?
 - Quelle chaise choisirait-on pour meubler une classe ?
- Classer les chaises par couleur et réaliser une « sculpture » avec les chaises d'un même ton.

Implications pédagogiques

- Se rendre compte de l'influence des couleurs, de leur pouvoir évocateur et des a priori que nous nourrissons à l'égard de certaines d'entre elles au vu notre milieu et conditionnement culturel
- Classer les chaises permet un travail d'équipe où les participants doivent interagir, dialoguer pour trouver des compromis



Autre activité complémentaire

Jeu de la chaise musicale :

Les enfants se baladent entre les chaises au rythme de la musique. Il y a une chaise de moins que le nombre d'enfants. Quand la musique s'arrête, les enfants doivent s'asseoir sur la chaise la plus proche d'eux. Celui qui n'en a pas trouvé est éliminé. Le jeu recommence avec la musique et on enlève de nouveau une chaise.

LIENS AVEC LES COMPÉTENCES DE L'ENSEIGNEMENT

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

- S'approprier un langage sensoriel :
 - Discriminer des éléments tactiles et visuels
 - Utiliser un répertoire de vocabulaire sensoriel et visuel
- Se reconnaître dans ses sensations, ses émotions et reconnaître les autres :
 - Associer des perceptions et les classer dans l'un ou l'autre domaine sensoriel
 - Décrire ses sensations

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

Éducation artistique

- S'ouvrir au monde visuel : percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer
 - Percevoir et différencier les formes
 - Identifier et nommer les couleurs
 - Percevoir et décrire la matière

Éducation physique

- Adapter ses mouvements à une action en fonction des buts poursuivis
- Exprimer des émotions à l'aide de son corps

Formation mathématique

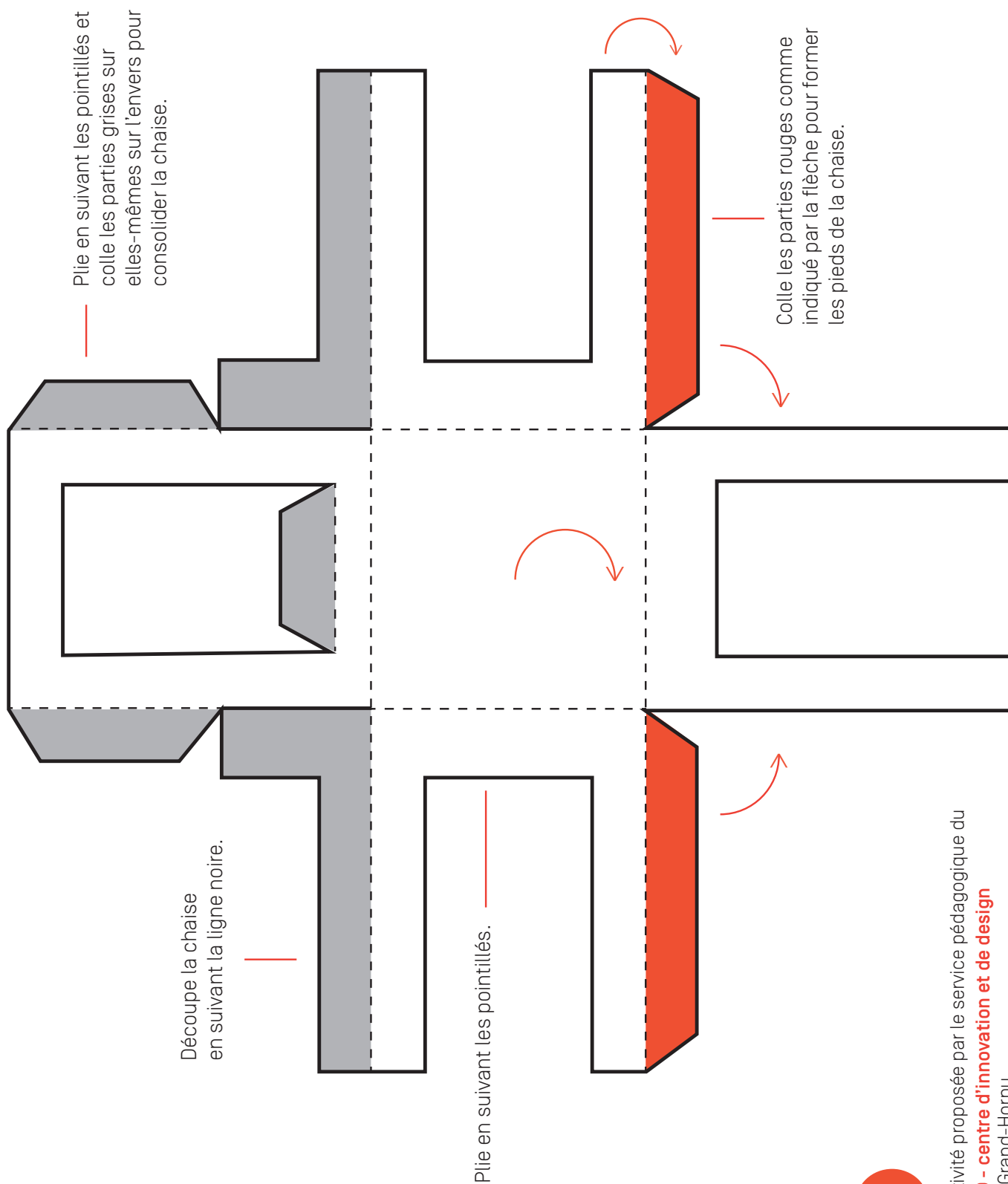
- Dans le domaine des solides et figures : se situer et situer des objets
- Dans le domaine des grandeurs : comparer des grandeurs d'une même nature
- Dans le traitement de données : organiser selon un critère

Éveil

- Agir et réagir, c'est :
 - Faire preuve d'esprit critique
 - S'engager et assumer un engagement
 - Prendre une part active à l'élaboration et à la réalisation d'un projet pour promouvoir la justice, la solidarité, le sens des responsabilités vis-à-vis des autres

Initiation scientifique

- Dans le domaine de l'énergie : approche de la relation masse / poids



PISTE POUR LA CLASSE

APPROCHE LUDIQUE ET MOTRICE DE LA CHAISE

Explorer l'espace chaise

- Se placer « devant, derrière »
- Passer « dessus, dessous »
- Grimper, glisser, contourner la chaise placée de différentes manières

Jouer avec la chaise

- Trouver divers modes de déplacements
- Jouer ensemble avec les chaises
- Trouver différentes façons d'associer, de ranger, de disposer les chaises

DÉCOUVERTE DE LA STRUCTURE DE LA CHAISE

S'imprégner de sa structure

- Laisser des empreintes de chaises miniatures dans du sable humide (par exemple) en multipliant les plans : chaise debout, de dos couchée, de côté...

Multiplier les points de vue

- Créer des situations pour amener les élèves à regarder la chaise de face, de dessus, de côté...
- Utiliser des photos d'une chaise prise sous divers angles et se replacer dans l'angle de prise de vue du photographe

Manipuler l'ombre de la chaise

Cela permettra de transposer la vision en trois dimensions sur un plan.

- Jouer dans la cour, un jour ensoleillé :
 - Faire bouger la chaise et observer les différentes ombres obtenues
 - Capturer l'ombre de la chaise en la dessinant sur le sol ou sur une grande feuille de papier
 - Exploiter ensuite les tracés lors d'activités manuelles (décorer, peindre, encadrer...)
- Jouer sur les ombres avec un projecteur

ACTIVITÉS À PARTIR D'IMAGES DE LA CHAISE

Se constituer une collection d'images et de textes sur la chaise dans des catalogues, livres, livres d'art, bandes dessinées, revues de décoration... et se confectionner un album.

Jouer avec cette collection

- Faire des tris, des classements selon des critères définis comme la forme, la couleur, l'origine, le point de vue, la fonction...
- Transformer une image :
 - en intervenant dessus avec des marqueurs, craies grasses
 - en la découpant, la déchirant
 - en enlevant un morceau prolongé ensuite par un dessin
- Créer un jeu des familles à partir d'images de chaises
- Découvrir toutes les formes possibles que les designers ont adoptées à travers les époques

TRANSFORMATION D'UNE CHAISE

Organiser un « remue-méninges » afin de détourner la chaise de sa fonction, se demander en quoi la transformer ?

La transformer à partir d'une de ses caractéristiques sensorielles

- Il pousse des branches couvertes de fleurs ou de fruits sur la chaise en bois
- Un dossier haut peut encore être augmenté en taille

La peindre pour qu'elle devienne arc-en-ciel, paysage...

La recouvrir d'objets et de matériaux divers (naturels ou industriels) et la transformer en maison où pourraient vivre de petits personnages, en château, en jardin, en animal, en personnage...

FABRICATION D'UNE CHAISE

Jouer le rôle du designer

- S'interroger sur l'usage probable d'une chaise et de son destinataire
- La fabriquer en la modelant, la sculptant, en assemblant des bouteilles de plastique, du carton, des matériaux de récupération...
- La dessiner puis passer à la réalisation de la maquette pour mieux saisir les processus de création. Si possible, la réaliser en dimensions réelles, en bois (à l'aide d'un papa menuisier) ou en carton

EXPOSITION DE CHAISES

Jouer le rôle de scénographe

- Créer une exposition de chaises apportées par les enfants et réfléchir à la manière de les classer, de les disposer dans un décor, d'y apporter des effets lumineux afin de les mettre en valeur

ÉVOLUTION DE LA CHAISE

La situer dans son contexte historique et culturel

- Expliquer pourquoi on a beaucoup utilisé le plastique dans les années septante, pourquoi on peut observer aujourd'hui un retour aux matières naturelles...

Découvrir, à travers des photos, images ou productions réelles, l'évolution d'une chaise à travers le temps. Classer dans l'ordre chronologique et situer sur une ligne du temps.

Imaginer des technologies du futur par rapport à une chaise.

LA CHAISE DANS L'ART

Découvrir certains artistes qui ont fabriqué des chaises (par exemple, les chaises monumentales d'Arman, la chaise de Picasso).

Découvrir des chaises à travers des peintures (Van Gogh, Magritte).

BIBLIOGRAPHIE



PABLO ET LA CHAISE

Pour son anniversaire, Pablo reçoit une chaise. Fâché, il s'enferme dans sa chambre avec son cadeau, bien décidé à ne pas s'asseoir dessus. À la fin de la journée, il est funambule-de-dossier-de-chaise. La chaise sous son bras, Pablo part à la découverte du monde. Dans chaque ville où il s'arrête, son numéro d'équilibriste fait fureur. Il se produira dans les plus prestigieux théâtres et visitera les endroits les plus incroyables de la planète. Mais un jour, la chaise sur son dos, il reprendra le chemin de la maison... Ce texte d'une grande finesse nous apprend que « ne pas tenir en place » peut signifier avoir du talent, et qu'il faut parfois partir loin des siens pour vraiment grandir.

- Auteur : Delphine Perret
- Éditeur : Les fourmis rouges (2015)
- Album à partir de 3 ans
- ISBN : 2369020342



LA CHAISE BLEUE

Escarbille, le long loup maigre, et Chaboudo, le toutou à courtes pattes, ne s'ennuient jamais. L'autre jour, en se promenant dans un désert très désertique (du sable, du sable et encore du sable, une pierre, une autre, un tas de cailloux et encore du sable...) les copains trouvent une chaise. Une chaise bleue, toute bête, toute seule au milieu de nulle part. Au lieu d'y poser leurs derrières comme tout un chacun, Escarbille et Chaboudo lui inventent mille et un usages plus inédits les uns que les autres. Quelle rigolade !

- Auteur : Claude Boujon
- Éditeur : École des Loisirs (2000)
- Album à partir de 6 ans
- ISBN : 2211060463



LES CHAISES

Comment croire que les chaises peuvent offrir tant d'espaces de création ? Louise-Marie Cumont invente une géographie minimale et elle y fait évoluer ses personnages dans de petites scènes fortes et signifiantes. La chaise est un motif graphique que l'enfant repère aussitôt et ce livre muet devient un lieu riche d'échanges entre petits et grands.

- Auteur : Louise-Marie Cumont
- Éditeur : Éditions MeMo (2009)
- Album à partir de 3 ans
- ISBN : 2352890411



1000 CHAIRS

Plus qu'aucun autre élément de mobilier, le siège a suscité les rêves les plus fous des designers. La courbe singulière d'un dossier, le galbe d'un pied, l'angle d'une assise ou la couleur de l'ensemble reflètent tous le souci esthétique d'une époque.

D'Alvar Aalto à Eva Zeisel, en passant par Gerrit Rietveld ou Verner Panton, de l'Art Nouveau au Style International et du Pop Art au Postmodernisme, il fallait absolument, pour rendre pleinement justice au concept si complexe de siège, un ouvrage de référence aussi complet que celui-ci. Tout est là: les chaises en bois courbé de Thonet et la « Sitzmaschine » de Hoffmann, la chaise Wassily de Marcel Breuer comme les fauteuils avant-gardistes de Ron Arad.

Ce livre consacre une page à chaque siège, présenté seul comme forme pure, avec quelques données biographiques et historiques sur la création et son créateur. Un cadeau idéal pour tous les amateurs de design et un must pour les collectionneurs!

- Auteur : Charlotte et Peter Fiell
- Éditeur : Taschen (2013)
- Livre en anglais
- ISBN : 3836546744



KIT SIÈGES

Approche culturelle, plutôt qu'artistique, le propos de cette publication n'est pas de transformer l'enfant en designer en herbe mais de le préparer à être un futur utilisateur d'objet, un futur habitant de la ville et du monde.

Ce kit pédagogique n'est pas uniquement fonctionnel, il a aussi un côté « malle aux trésors », avec ce que cela suppose de surprises et de cadeaux, d'objets, d'images, de mots à explorer, à choisir, à se répartir entre les enfants de la classe, à envoyer à d'autres... Il est pensé pour être découpé, approprié : une grande partie de son contenu se disperse en fin du cycle d'utilisation.

À partir de ces matériaux de base, l'enseignant peut, s'il le désire, envisager la production de textes, de dessins, de collages... en direction ou non de l'extérieur. Les inventaires, les collections proposées sont une invitation à en constituer d'autres, à chercher et à rapporter des images, des mots, des objets... de la maison vers la classe.

Ce kit pédagogique présente trois sièges : le tabouret lampe (Jacklight), designer : Tom Dixon, 1996 (édition Eurolounge), le fauteuil qui respire (Memo), designer : Ron Arad, 1981-1997 (édition Inflate), la chaise standard, designer : Jean Prouvé, 1925 (éditions Les ateliers Jean Prouvé, réédition Vitra, 2002).

- Auteur : Delphine Perret
- Éditeur : CRDP D'AQUITAINE – BORDEAUX (2003)
- ISBN : 2369020342

Afin de faire de cette rencontre un moment convivial et participatif, **nous souhaitons limiter le nombre d'enfants à 20 par groupe** [toujours avec un accompagnateur minimum].

N'hésitez pas à contacter le service des réservations qui vous conseillera au mieux pour l'organisation de votre visite.

**CID - centre d'innovation et de design
au Grand-Hornu**

Site du Grand-Hornu
Rue Sainte-Louise 82
B-7301 Hornu

T : +32 (0) 65 65 21 21
F : +32 (0) 65 61 38 97
info.cid@grand-hornu.be

www.cid-grand-hornu.be
www.grand-hornu.eu
www.facebook.com/cidgrandhornu

RESPONSABLE DU SERVICE CULTUREL

Maryse Willems
T : +32 (0) 65 61 38 79
F : +32 (0) 65 61 38 97
maryse.willems@hainaut.be

SERVICE DES ANIMATIONS CULTURELLES

T : +32 (0) 65 61 38 72

SERVICE DES RÉSERVATIONS

reservations@grand-hornu.be
T : +32 (0) 65 61 38 81
F : +32 (0) 65 61 38 97

HEURES D'OUVERTURE

Tous les jours de 10h à 18h,
sauf le lundi.
Le site du Grand-Hornu est fermé le 25
décembre et le 1^{er} janvier.

TARIFS

Visite active : 40€ + 2€/élève
(à partir de 6 ans).
Gratuit le 1^{er} mercredi du mois.

