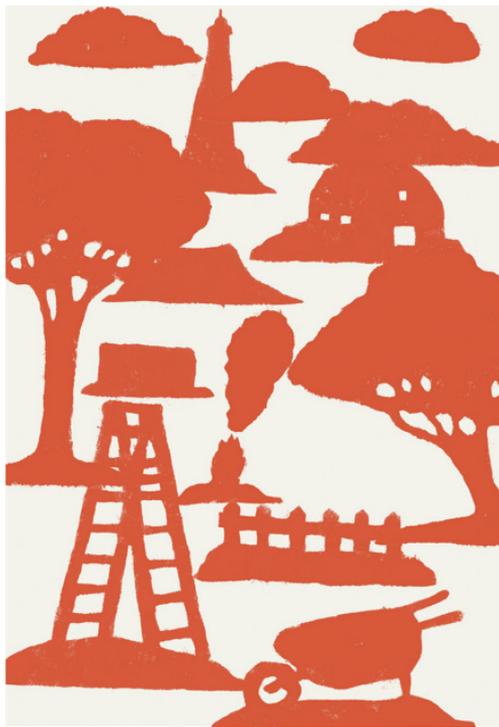


# PAUL COX

aire de jeu



## **Aire de jeu**

**objectif : manipuler en jouant**

Cette Aire de jeu est d'abord l'occasion de s'amuser : c'est ici à la fois le lieu ludique que les enfants arpentent en tous sens, mais également l'espace scénique sur lequel danseurs et acteurs jouent leur rôle. Conçue comme un décor de spectacle, chacun peut déplacer et réagencer ce paysage découpé en plusieurs plans, comme il l'entend, le rendant ainsi différent chaque jour. Sur cette aire, Paul Cox réunit ainsi art graphique et scénographie.

# AURÉLIEN DÉBAT

tampon chantier



## **Tampon chantier**

**objectif : expérimenter par le jeu**

Cet atelier propose de créer des paysages à inventer et à réinventer autour du thème du chantier à partir de formes prédéfinies.

# AURÉLIEN DÉBAT

tamponville



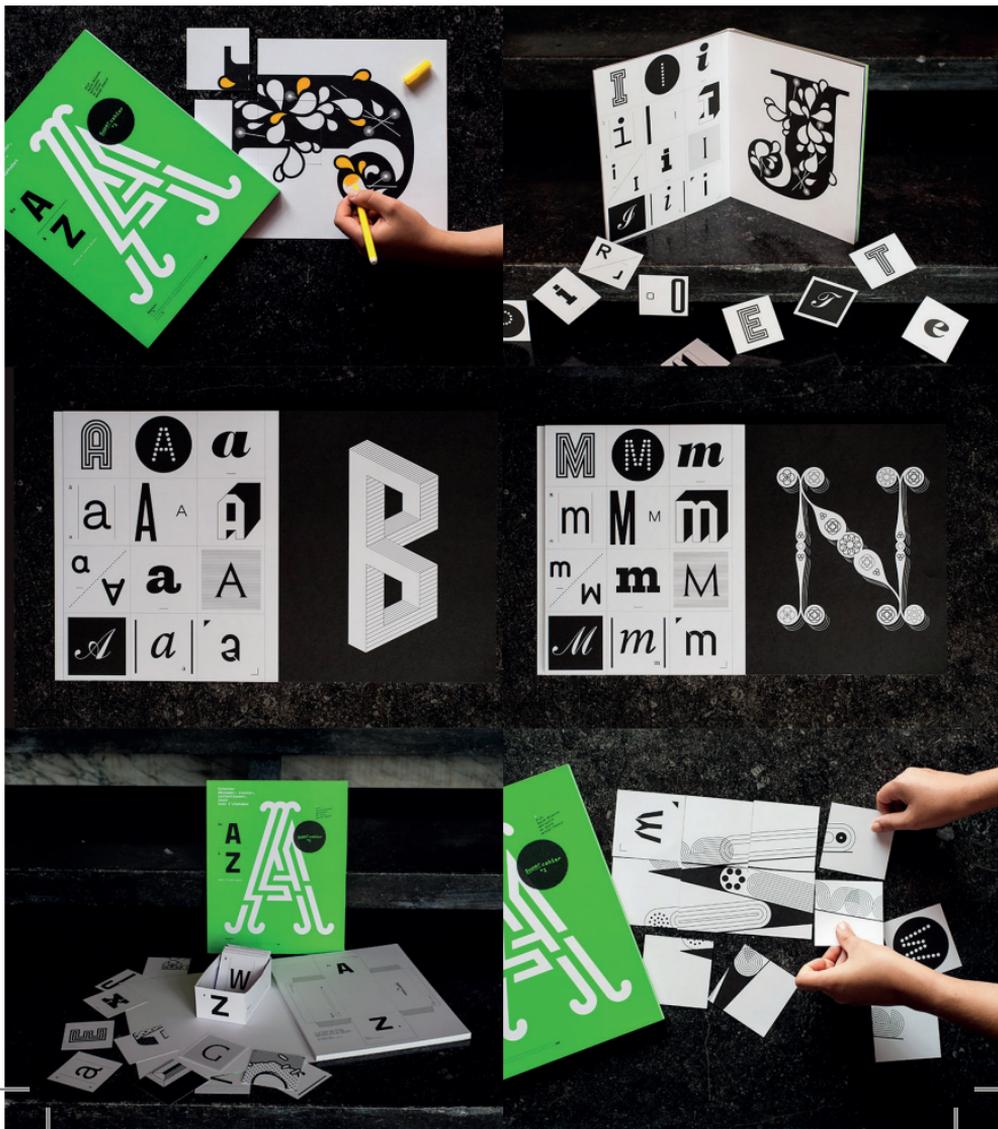
## **Tamponville**

**objectif : créer et expérimenter à partir  
de modules**

Objet éditorial (jeu) qui propose de recréer  
le paysage marseillais à partir de formes  
prédéfinies autour du thème de la ville.

# ÉDITION 205

de A à Z - jouer avec l'alphabet



## **Super-cahier n°1**

**objectif : expérimenter pour  
apprendre**

Observer et comprendre la diversité des lettres de l'alphabet tel est le but de ce livre. Le jeu est composé de 26 lettres à colorier. Chaque enfant pourra apprendre à reconnaître les lettres de l'alphabet dans une douzaine de formes différentes : capitale, minuscule, italique, scripte...etc.

En manipulant les cartes, il découvrira la richesse de l'univers typographique. Il pourra ensuite recomposer l'alphabet ou composer des mots avec des caractéristiques différentes.

# ÉLOÏSA PÉREZ

du geste à l'idée



**Formes d'apprentissage de l'écriture à l'école primaire**  
**objectif : expérimenter pour apprendre**

Ce projet envisage le processus de transmission de l'écriture à l'école primaire dans sa globalité en partant du tracé dont l'enfant fait l'expérience à l'entrée en maternelle. Il s'intéresse aux gestes irréguliers et aux conditions de leur évolution progressive vers des formes conventionnelles au plus près d'un modèle. Cherchant à comprendre les conditions de cette évolution pour mettre le design au service d'un apprentissage concret, nous regardons avant tout les modèles et les systèmes graphiques en usage dans les supports éducatifs destinés aux jeunes enfants.

# BÉKART

jeu de carte collaboratif pour s'initier à la typographie



**Békart réalisé par les studios Elementarz  
Projektanta et Bekarty Studio  
objectif : socialisation et apprentissage  
par le jeu**

Ce jeu propose de s'initier aux concepts typographiques en jouant aux cartes. «Bastard - a card game» balaye des notions comme le crénage, les ligatures ou encore l'italique via un ensemble de supports illustrés.

# ALEXIA FÉRON

typotampon



## **Typotampon**

**objectif : apprentissage par le jeu**

C'est un jeu typographique qui se décline sous deux formes : le kit créatif et l'application numérique conçue comme le prolongement de l'activité physique.

Le but du jeu est de créer des animaux uniquement avec les tampons encreurs lettres et chiffres. Ce jeu permet de faire découvrir la typographie aux enfants de manière ludique, en privilégiant l'expérience concrète et manuelle. Ils peuvent s'aider des fiches modèles ou laisser libre cours à leur créativité en inventant leurs propres illustrations.



## **Super-cahier n°2**

### **objectif : apprentissage par le jeu**

Ce jeu propose d'observer la diversité des habitations à travers le monde et les époques et découvrir ce qu'est l'architecture. On trouve 25 habitations à colorier (architectures vernaculaires et d'architectes reconnus) qui se transformeront en autant de puzzles ensuite. En classant les cartes selon leur ressemblance, l'enfant comprendra que l'architecture n'est pas que question de formes mais aussi de lieu, de climat, de matériaux... Il pourra alors construire maisons et villes selon ses envies et ses rêves.

# ÉDITION 205

jeu de 9 familles typographiques



**Jeu des 9 familles typographiques**  
**objectif : socialisation et apprentissage**  
**par le jeu**

Ce jeu de carte reprend le jeu des 7 familles et nous propose de découvrir les familles typographie en les répertoriants. Ici on apprend en jouant.

# MARION CARON ET CAMILLE TRIMARDEAU

hello tomato



## **Hello tomato**

**objectif : apprentissage de la forme et de la couleur par le jeu**

Création d'un livre d'images à système afin de susciter la curiosité des élèves d'une école maternelle. Marion Caron et Camille Trimardeau imaginent Hello Tomato, un livre-objet qui dissocie forme et couleur dans un jeu oscillant entre figuration et abstraction. Constitué de pages de dégradés colorés sérigraphiés et de cartes pochoirs en forme de fruits et légumes, le livre invite le lecteur-manipulateur à superposer les silhouettes de végétaux sur les aplats colorés, à trouver les bonnes associations et à en inventer d'autres.

# MARION BATAILLE

numéro



## **Numéro**

**objectif : apprentissage de la numération par le jeu**

Ce livre permet de comprendre la numération par la technique du pop-up. Elle crée une typographie modulaire et découpe la lettre en barre et en rond. Dans une vidéo, marion Bataille associe un son à chaque module (barre et rond) ce qui permet à l'utilisateur d'associer la forme à un son. Sa typographie se lit avec les yeux et les oreilles.

# MARION BATAILLE

a0z



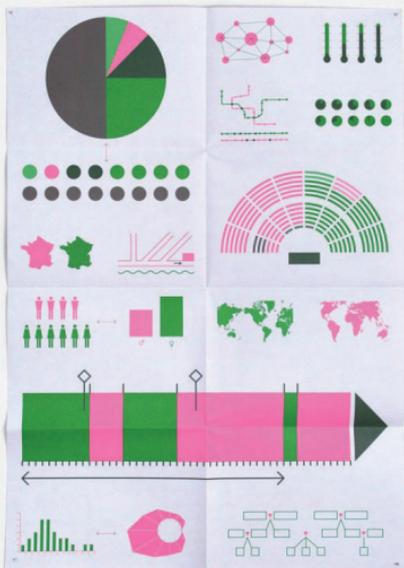
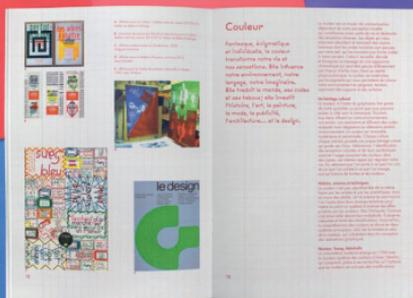
**AOZ ou l'atelier du typographe**  
**objectif : apprentissage de la typographie**  
**par le jeu**

Ce livre permet d'appréhender la typographie par la manipulation. Marion Bataille se sert des règles de dessin des capitales romaines en usage dans les manuels de typographie pour créer cet alphabet de 26 cartes à animer.

Elle intervient également dans des écoles pour proposer un atelier autour de cet objet éditorial.

# FANETTE MELIER

série graphique



## **Série graphique**

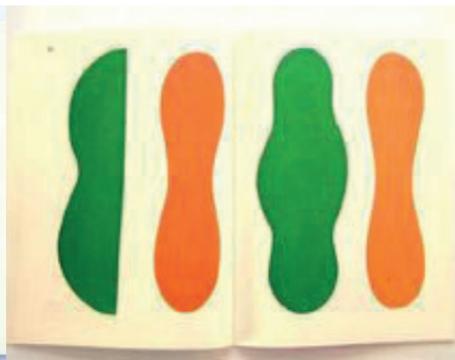
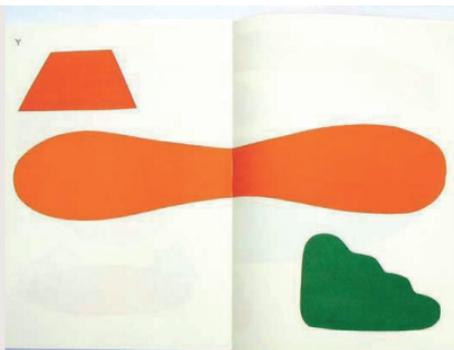
**objectif : méthodologie du graphisme,  
expliquer ce qu'est le graphisme**

Ce kit pédagogique, propose aux collégiens de découvrir le design graphique.

Il comprend des ressources historiques, scientifiques ou techniques, ainsi que des pistes pédagogiques, qui permettent aux enseignants de sensibiliser les élèves de façon transversale à l'importance du design graphique dans notre environnement quotidien.

# PAUL COX

sculpture alpha-bétique



## **Sculpture alpha-bétiques**

**objectif : apprentissage de la typographie**

Ce kit typographique propose de manipuler la lettre à travers de formes singulières qui sont des images

# KEN GARLAND

connect



## **Connect**

**objectif : la socialisation et la collaboration par le jeu**

Ce jeu de société propose de jouer avec la ligne. Ce principe crée un réseau de déplacement à partir d'un travail de transmission. Il s'agit d'un dispositif de vulgarisation et de sensibilisation par le jeu.

# BRUNO MUNARI

abc con fantasia



## **Abc con fantasia**

**objectif : apprentissage de la typographie par le jeu**

Ce kit typographique permet de recomposer l'alphabet à partir de lignes droites et de courbes. Toutes les lettres majuscules de l'alphabet peuvent être écrites en les utilisant.

# BRUNO MUNARI

acona biconbi



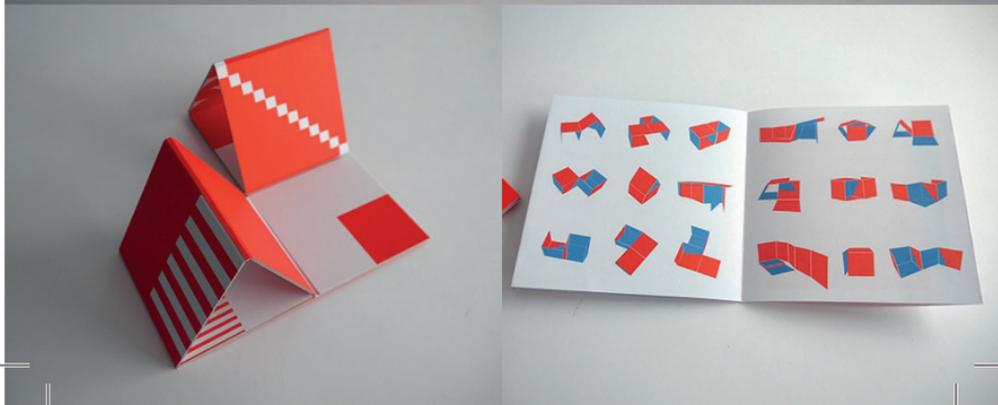
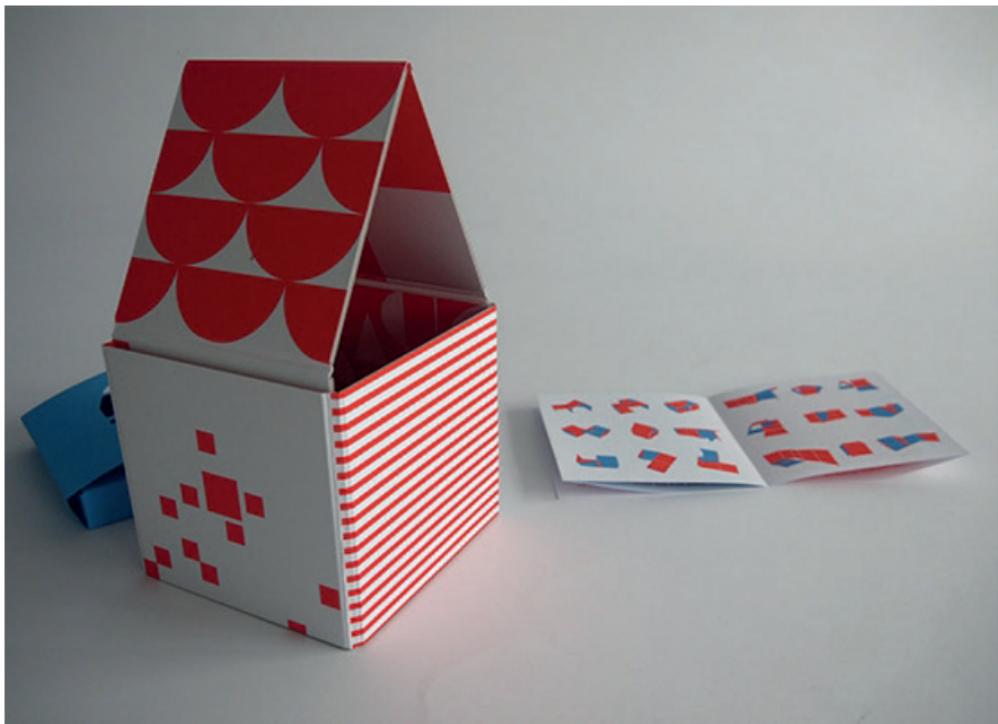
**Acona biconbi**

**objectif : apprentissage de la forme par  
le jeu**

Ce livre jeu invite à construire à partir de  
cercles en papier de différentes couleurs.

# FANNY MILLARD

basic space



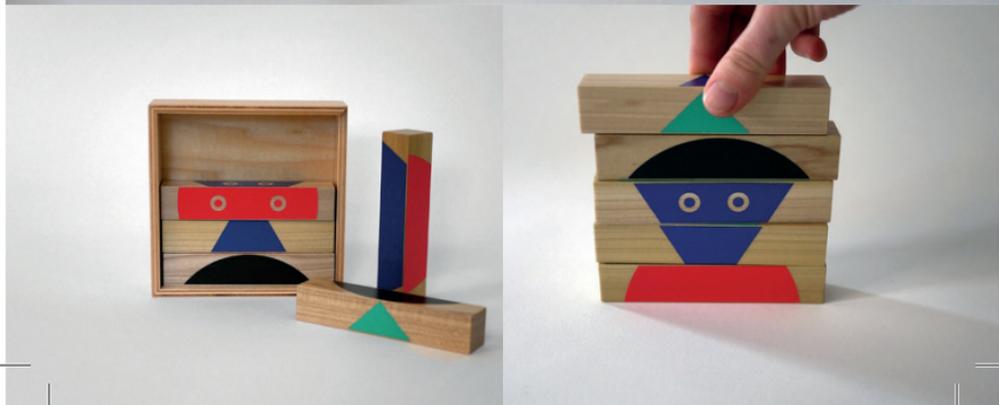
## **Basic space**

**objectif : apprentissage par le jeu**

Ce livre maquette propose au (jeune) lecteur de découvrir l'architecture en formant ses propres espaces, celui de sa chambre, de sa maison, de son école ou...de ses rêves !

# KATSUMI KOMAGATA

block'n block



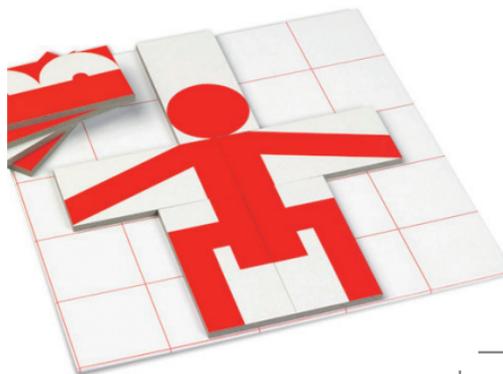
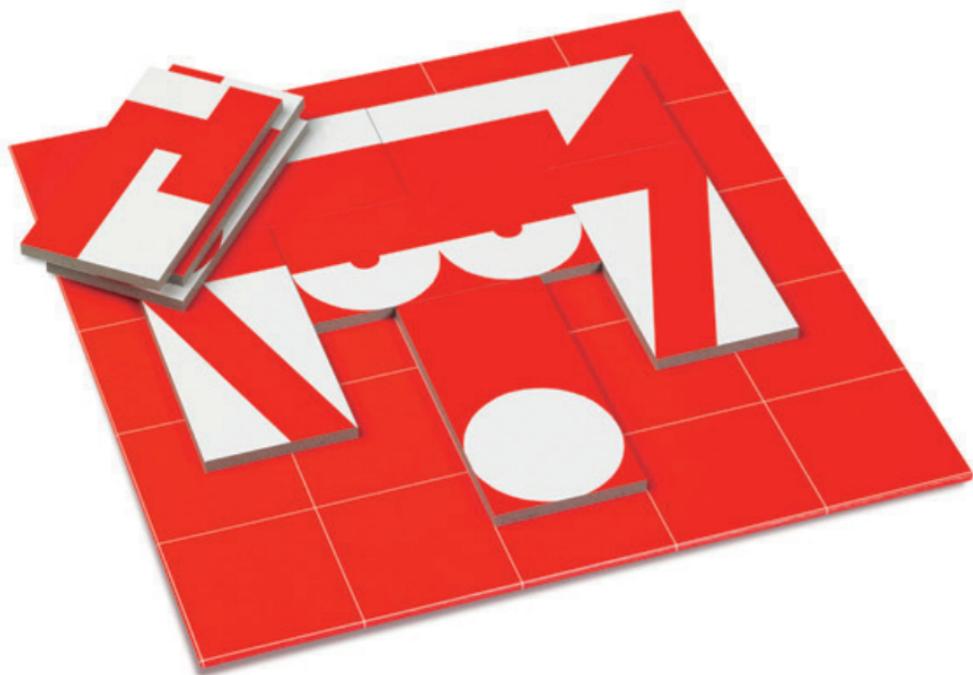
## **Block'n block**

**objectif : apprentissage de la forme par le jeu**

Ce jeu en bois sérigraphié permet de créer visages et scénari au gré de son imagination. En manipulant les formes ont crée différentes images et on en invente d'autres.

# ANNE BERTIER

chiffres cache-cache



## **Chiffres cache-cache**

**objectif : apprentissage du signe (chiffre ou lettre) par le jeu**

Ce jeu d'imagination est composé de 40 cartes «chiffre», de 2 plateaux et d'un livre. Il suffit de se laisser guider par les figures proposées dans ce livre ou bien de construire ses propres compositions. Le but du jeu est de se laisser surprendre, de redécouvrir des signes que l'on pensait pourtant si bien connaître.

# JULIEN MAGNANI

le jouet

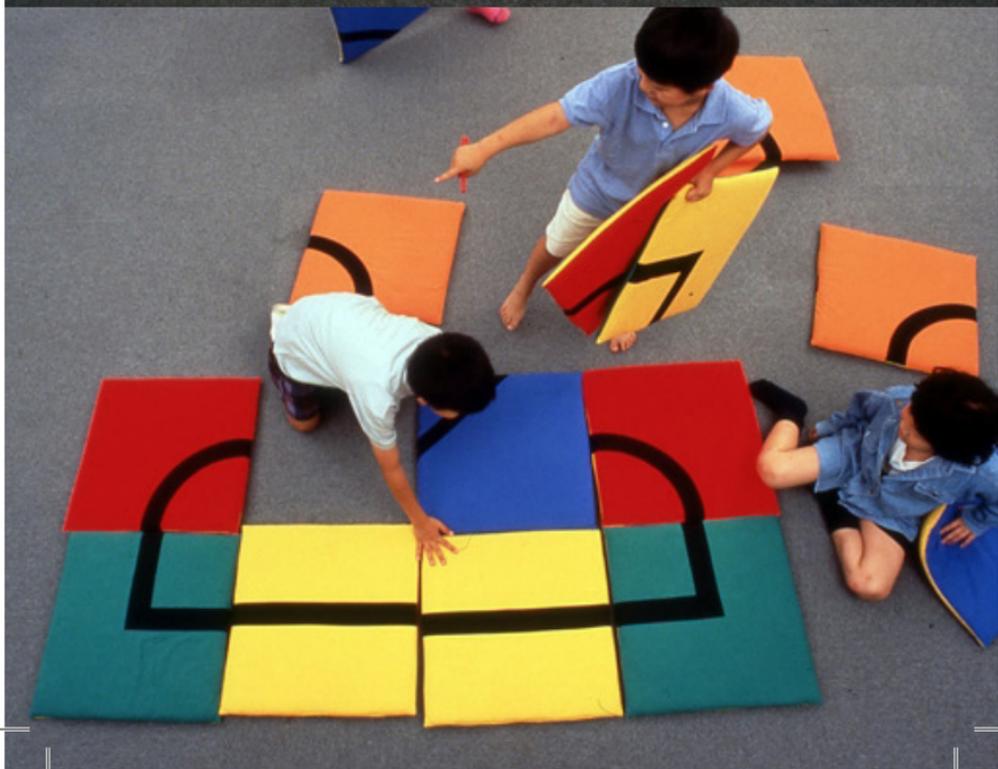


**Le jouet aux éditions memo**  
**objectif : apprentissage de la typographie par le jeu**

« Écrire c'est construire » : il s'agit ici de composer les 26 lettres de l'alphabet ou même de créer ses propres lettres, à partir des formes en plastique disponibles. Un formidable jeu de construction, qui mêle architecture et graphisme. Toutes les formes s'imbriquent.

# KATSUMI KOMAGATA

line



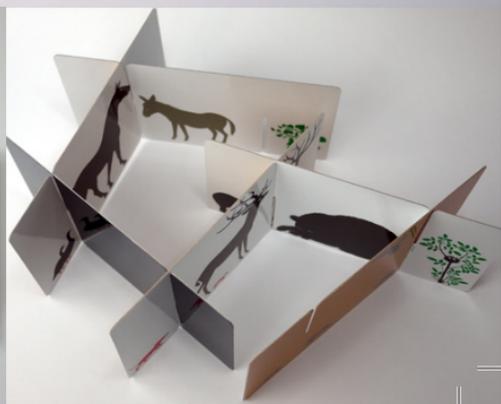
## **Line**

**objectif : apprentissage de la forme de la couleur et de la composition par le jeu**

Ce jeu de coussins Line permet de s'amuser avec les couleurs, les formes, les compositions. L'enfant joue et compose avec la ligne et la couleur.

# ENZO MARI

le jeu des fables



### **Le jeu des fables (1965)**

**objectif : construire et déconstruire, manipuler pour réinventer à l'infini**

Ce livre permet à l'enfant de manipuler son livre pour lire ou réinventer l'histoire à l'infini. Il le compose au grés de ses envies. Chaque planche se compose d'une scène centrale et de deux scènes latérales : à chaque planche peut correspondre une histoire, mais le récit peut se poursuivre dans la planche suivante, ou bien se combiner à une autre histoire. L'enfant a la possibilité de comprendre et d'expérimenter de quelle façon se structure une fable, une histoire.

# KATSUMI KOMAGATA

little eyes



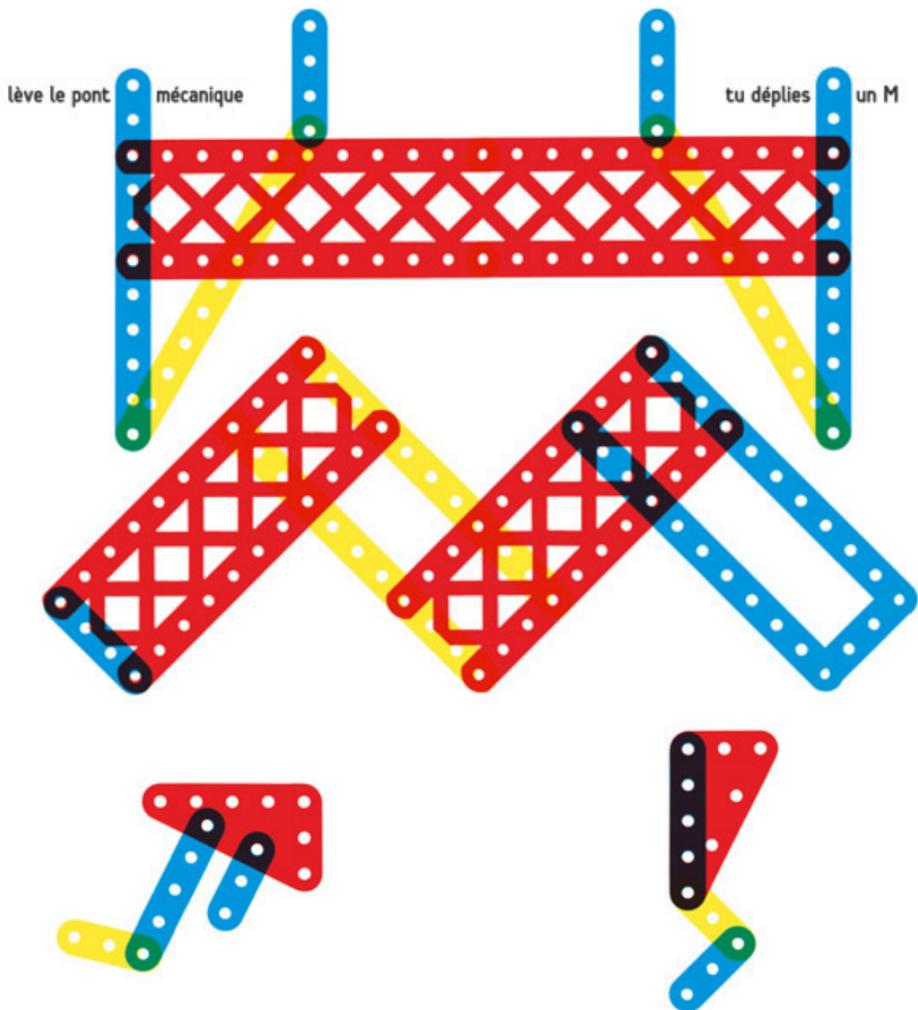
**Little eyes - coffret**

**objectif : apprentissage de la couleur par le jeu**

Cette collection « Little eyes » est composée de 4 séries réalisées par Katsumi Komagata entre 1990 et 1993: Ce livre permet au tout-petit, d'observer, de jouer avec l'idée de caché/trouvé. Il suit l'évolution de l'enfant et de son apprentissage : « Voir, sentir, jouer », « Jouer et apprendre », « Déplier », « Bouger et regarder ».

# JULIEN MAGNANI

machine à lettres



## **Machine à lettres**

**objectif : expliquer la typographie à partir de modules**

À la manière d'un Meccano, Julien Magnani explore, de la cause à l'effet, les rouages mécaniques de la lettre. Les deux couleurs utilisées accentuent encore la force graphique de ce livre, en jouant sur les transparences pour y ajouter un violet sombre.

# STUDIO REGULAR

dreieck-kreis-quadrat



## **Dreieck-Kreis-Quadrat (Triangle-Cercle-Carré)**

**objectif : expérimenter la forme et la couleur**

Le début de cette série traite de la Couleur et de la forme. Elle se déroule en trois parties d'affiches qui traitent des formes et des couleurs de base afin de comprendre les interactions entre elles (superpositions, apparitions de nouvelles couleurs...etc).

# HIDECHIKA ET TETSUYA TSUKADA

type dainippon

BIRD



FISH



## **Type Dainippon**

**objectif : expérimenter la typographie en créant un alphabet modulaire pour le japonais et l'anglais**

Ce travail a été exposé à la Ginza Graphic gallery à Tokyo, le titre de l'exposition est ggg. Le titre est prononcé en japonais comme la lettre « g », le signe japonais signifie caractère ou kana ou lettre d'un alphabet. Dans ce travail Hidechika et Tet-suya Tsukada déconstruisent, combinent et reconfigurent des éléments de l'alphabet japonais et anglais. Le duo explore de nouvelles possibilités et concepts dans les systèmes d'écriture.

# HUANG BOSI

tangram



## **Tangram**

### **objectif : expérimenter la forme**

Le Tangram est un jeu qui a été inventé par des anciens travailleurs Chinois. Il remonte au moins au premier siècle av J.C. et a mûri jusqu'à la Dynastie Ming. Il s'est répandu parmi le peuple durant les dynasties Ming et Qing. C'est un jeu de casse-tête qui permet de développer son sens de l'observation et sa créativité. La création de forme est infini.

# JAUNE SARDINE

les 8 familles du système solaire



**Les 8 familles du système solaire**  
**objectif : apprendre en manipulant des**  
**formes pour créer un jeu de carte**

Ce jeu de cartes est basé sur la thématique des planètes qui composent le système solaire de manière ludique.

Cet atelier invite les participants à habiller les personnages de la famille Mercure, Saturne, ou encore Jupiter à l'aide des tampons galactiques et des autocollants de cheveux, barbes, chapeaux et autres attributs physiques. Après avoir personnalisé et inventé toutes les familles du système solaire, les enfants fabriquent leur boîte de jeu et ajoutent les règles pour avoir toutes les cartes en main et commencent à jouer.

# JAUNE SARDINE

les ruches crèches



## **Les ruches crèches**

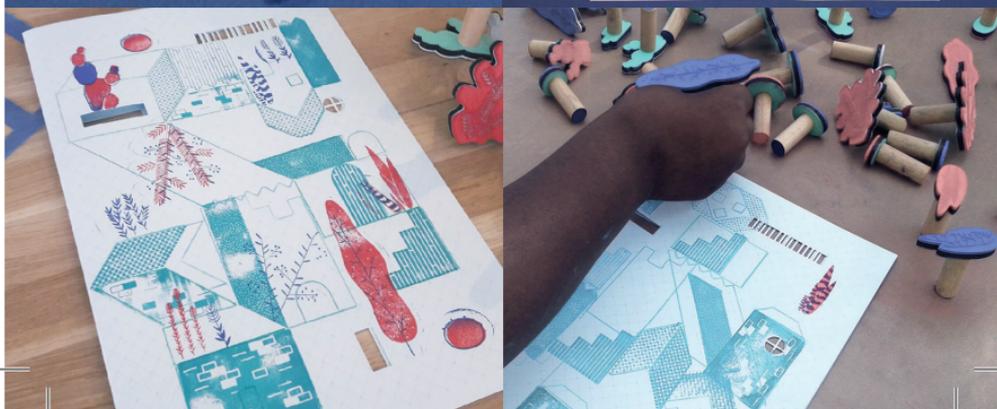
**objectif : apprendre en manipulant des formes pour créer un jeu de carte**

L'identité visuelle des Ruches Crèches est basée sur un système géométrique modulaire inspiré du jeu. Un principe de puzzle permet de décomposer le logo et d'en utiliser les symboles pour la signalétique des lieux, ainsi que pour des activités adaptés aux enfants.

L'atelier effectué à la micro-crèche du Sud, lors de l'inauguration du lieu, invite les participants à compléter des châteaux, navires, fusées et à créer des affiches de motifs grâce à des tampons de plusieurs formes extraites du logo. Un jeu en bois représentant le symbole décomposé est également mis à disposition pour les enfants de la crèche.

# JAUNE SARDINE

jardin urbain



## Jardin urbain

objectif : apprendre en manipulant des formes pour créer un jeu de carte

Il s'agit d'une édition modulable sur le thème des jardins en ville.

Durant l'atelier, les participants choisissent les pages citadines prédécoupées pour composer une ville imagée à l'aide des normographes mis à disposition et de la grille pré-imprimée. Ils viennent ensuite placer les textures urbaines (briques, grillages, crépis, etc.) pour habiller leurs bâtiments. Ils impriment et recomposent par la suite des plantes typiquement méditerranéennes avec les tampons de végétaux à assembler.

# JAUNE SARDINE

paysage récréatif



## **Paysage récréatif**

**objectif : socialisation par le jeu, graphisme participatif**

Il s'agit d'une fresque collaborative autour du thème de l'environnement marseillais sur le mur de la cour de récréation.

Durant cet atelier la fabrication de l'arrière-plan à l'illustration de la faune, en passant par la construction du décor et son ornementation, les élèves sont sensibilisés à diverses techniques de création visuelle, en 4 cycles d'ateliers (5 séances par cycle) : séances de recherches de formes en classe puis peinture et finalisation à même le mur via des pochoirs et tampons muraux.

# JAUNE SARDINE

wallam



## **Wallam - fresque spatiale collaborative objectif : socialisation par le jeu, graphisme participatif**

Sur ce projet, 7 groupes d'étudiants ont travaillé à une proposition de fresque respectant une charte graphique précise établie par Jaune Sardine. Ils ont d'abord travaillé l'arrière-plan galactique (planètes, nébuleuses, galaxies etc.) à l'aide des produits Pébéo puis se sont penchés sur les machines d'exploration de l'espace.

Le collectif Jaune Sardine a sélectionné une fresque afin de la retravailler et de la synthétiser pour la proposer au LAM. S'en est suivi la création d'outils graphiques (pochoirs, tampons) au FabLab Marseille permettant de rendre la réalisation accessible à tous.

Le projet s'est déroulé sur 10 jours, l'équipe de Jaune Sardine avec l'aide des étudiants a réalisé la fresque in situ sur le mur de 4m de haut et 70m de long.

# MATHIEU MERMILLON

la jetée



**La jetée**

**objectif : graphisme à éprouver dans  
l'espace public**

Dessin typographique inscrit dans l'espace  
public.

# FORMES VIVES

«Libertaire, Égalitaire et Fraternelle»



**« Libertaire, égalitaire et fraternelle, la ré-  
publique des bons enfants vous invite à  
défiler... »**

**objectif : graphisme participatif**

C'est une installation ambulante, une action  
plastique, une expérience folle, imaginée et  
fabriquée avec la Fraternelle pour la parade  
des Soufflaculs, le carnaval de Saint-Claude  
(Jura) qui s'est déroulé le 16 avril.

# BENOIT BONNEFRITES

ensci



## **Ensci**

### **objectif : graphisme modulaire et génératif**

Conception pour l'Ensci des nouveaux diplômes de l'école. Proposition d'un dispositif graphique d'augmentation par superpositions. Ce jeu combinatoire génère des formes, des objets. Au total 150 combinaisons différentes pour 150 diplômes imprimés. Impression en sérigraphie dans la cours des Ateliers avec Ricardo de Nicole Crème et tous les élèves intéressés.

# MALTE MARTIN

galaxie des mouvements - agrafmobile



## **Galaxie des mouvements - Agrafmobile objectif : partager et émettre des signes**

« La ville est une jungle de signes. Comment vivre dans la jungle en faisant signe aux autres ? Comment construire des nouveaux paysages de signes ? »

Voilà quelques termes du champ de recherche que Malte Martin investit dans le cadre de « In situ ». L'idée est d'investir d'abord l'espace (le collège) et de le transformer continuellement. Il souhaite faire de son atelier un paysage topo-graphique. Il investit le collège et les espaces environnants.

À terme l'espace intérieur débordera et deviendra la source pour un paysage graphique dans l'établissement, dans les rues adjacentes, dans le quartier... dans la jungle de la ville.

# MALTE MARTIN

fais-moi signe



**Fais-moi signe - Agrafmobile**  
**objectif : appropriation des signes**

Ce projet pour le pôle Molière propose de créer un système de signalétique qui fasse signe pour incarner l'ensemble du pôle. Dans ce dispositif chaque habitant pourra s'approprier au fur et à mesure : un vocabulaire de formes simples - rond, carré, triangle, losange - où chaque bâtiment aura sa couleur et sa forme.

Cette signalétique-signes est pensée en écho et en interaction avec le geste architectural. Ces formes épousent les murs, les vitres, le sol du pôle... et déploient ainsi une composition plastique dans l'espace.

# BENOIT BONNEFRITES

vapeur plaisir

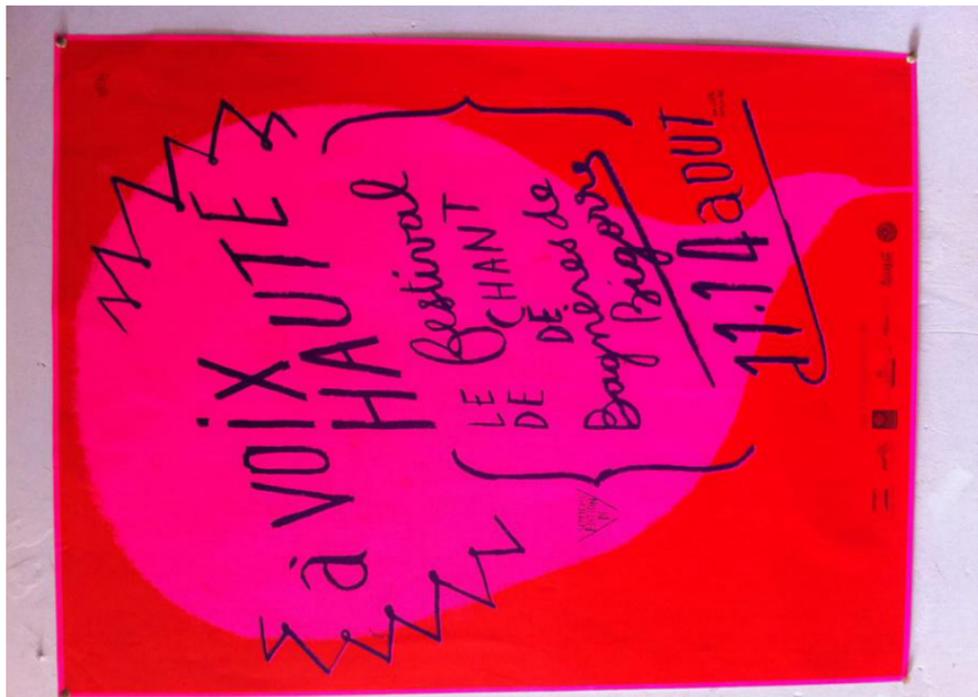


**Vapeur plaisir**  
**approche : graphisme engagé et spontané**

Communication pour le restaurant : la boîte à sardines (poissonerie marseillaise), tout est peint en direct au blanc.

# BENOIT BONNEFRITES

einstein on the beach



**Einstein on the beach**  
**approche : graphisme spontané et engagé**

Communication pour le festival « à voix haute ».







