

Nom de l'activité :

**Flash Coloriage**

Objectifs pédagogiques :

- **Dessiner une forme**
- **Découvrir les ombres**

Public : **3 à 10 ans**

Effectif : **+/- 8**

Durée : **20 à 60 min**

Lieu : **Intérieur**

Objectif de l'activité :

Dessiner des ombres et les colorier

Matériel :

- Feuilles ; crayons de couleurs
- Objets

## Déroulement

### Pour les plus petits

- En amont, l'animateur aura reporté, sur des feuilles, les ombres des objets sur des feuilles.
- Puis il montre aux enfants la projection d'un objet sur une feuille et leur fait découvrir le phénomène de l'ombre.
- Il leur présente ensuite les feuilles esquissées et leur propose de colorier les ombres.

### Pour les plus grands

- L'animateur montre aux enfants la projection d'un objet sur une feuille et leur explique le phénomène de l'ombre.
- Il leur propose de choisir des objets et de les reproduire sur une feuille grâce à leur ombre.
- Les enfants s'essayent à la maîtrise de l'ombre et l'animateur les accompagne dans leur expérimentation.
- Puis il leur propose de colorier les ombres

### **Variantes pour les plus grands :**

- La chasse aux ombres : l'animateur leur propose de repérer les ombres qui se trouvent autour d'eux et de les dessiner totalement ou partiellement. Puis ils les feront deviner à leurs camarades.
- En amont de l'activité, l'animateur a disposé plusieurs objets dans la salle, sélectionnés par thème. Il annonce le thème aux enfants. Charge à eux de repérer tous les objets en lien avec celui-ci et d'en dessiner l'ombre. Puis ils les feront deviner à leurs camarades.
- Cette activité peut donner lieu ensuite à la création du théâtre d'ombre

### **Vigilance :**

- Cette activité nécessite une luminosité permettant la création d'ombres.

## Informations complémentaires

- Qu'est-ce que la lumière, qu'est-ce que l'ombre ?

Avant toute chose, on peut demander aux enfants de préciser ce que désignent la lumière, l'ombre, la pénombre et l'obscurité, quitte à s'aider d'illustrations qu'ils pourront classer et comparer. On peut également nommer différentes sources de lumière (en distinguant lumière naturelle et lumière artificielle), des lieux obscurs (grottes, caves, salle de cinéma, etc.) ou encore des personnages, des animaux, des activités associés au jour ou à la nuit, à la lumière ou à l'obscurité.

- Comment obtenir une ombre ?

Pour obtenir l'ombre d'un objet sur un écran, il faut :  
Une source de lumière (soleil, bougie, lampe de poche...)  
Un objet opaque qui arrête la lumière  
Un écran (mur, sol...) sur lequel on observe l'ombre.  
Ces trois éléments doivent être alignés.

- Prévoir la direction de l'ombre

Si l'on modifie la place de la source lumineuse par rapport à l'objet, l'orientation de l'ombre change. Les enfants peuvent s'amuser à prévoir la direction de l'ombre d'un objet en fonction de l'emplacement d'un projecteur (ou d'une lampe), que l'on éteindra au préalable, avant de le rallumer pour confirmer l'orientation.

Dans la cour, ils peuvent aussi tracer le contour de l'ombre des arbres ou des bancs en début de séance et constater en fin de séance que l'ombre s'est plus ou moins déplacée et allongée

- Est-il possible, comme Lucky Luke, de tirer plus vite que son ombre ?

La réponse est oui, car il existe toujours un infime décalage entre un objet et son ombre portée : ce décalage est dû à la vitesse de la lumière (qui parcourt 300 millions de mètres par seconde). Autant dire que si nous tirons effectivement plus vite que notre ombre, le résultat est parfaitement invisible à l'œil nu.

Entre un objet et son ombre portée à un mètre, il y a un intervalle temporel d'un trois cents milliardième de seconde !



## Exemples de projection

