FICHE DÉROULÉ

Intitulé atelier	STYLO 3D Tour Eiffel
Lien vers la banque d'images	https://drive.google.com/file/d/1xA00aOUdyVBQrnRdxEyGRdN7 DmrpA5rp/view?usp=share_link

**

DÉROULÉ DE L'ATELIER

1. ACCUEIL

- Préparation de l'espace en amont (voir le matériel nécessaire).
- Accueillir le public en les installant à l'espace de travail (en respectant le protocole sanitaire en vigueur).

2. DÉROULÉ

ETAPE 1

- Présentation de l'atelier et de ces objectifs :
 - o expliquer la différence entre le 2D et le 3D à partir de modèles réalisés
 - expliquer les règles de "sécurité" le principe du stylo : pour créer une réalisation, le stylo chauffe les filaments à plus de 160 degrés.
 - expliquer comment créer son oeuvre : le remplissage doit être optimal et lié aux différents éléments de l'oeuvre (penser à faire le contour de l'oeuvre)
 - o expliquer le fonctionnement du stylo (voir illustration ci-dessous)



ETAPE 2: UTILISATION

- Présentation des modèles
- Le modèle Tour eiffel nécessite de réaliser les 4 côtés pour les assembler à la fin
- Choix de la couleur par les participants (distribué par les animateurs)
- Début de l'activité
- Réaliser les figures avec attention car les reliefs sont difficiles à reproduire. Nécessite une expérience du stylo 3D

Attention:

- bien expliquer comment changer de couleur et en mettre un nouveau
- bien expliquer de ne pas enlever l'oeuvre du support tant qu'elle n'est pas terminée
- dans le cas d'un modèle 3D : procéder par étape et demander au participant d'attendre notre intervention pour le collage des éléments
- Mettre en place la boîte de recyclage

ETAPE 3

- Décoller les oeuvres, couper les éléments génants
- Éteindre les stylos 3D
- Faire le bilan de l'atelier : présentation des oeuvres, photos

3. FIN DE L'ATELIER

- Enlever les filaments des stylos 3D
- Attendre que les stylos refroidissent avant de les ranger dans leurs boites
- Ranger la salle (donner de balais)

**

<u>Déclinaison par thématique :</u>

- Halloween / Nöel (décoration)
- Carnaval (création de masques)
- Créer un décor (obstacle drone / stopmotion)
-