

<https://www.ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article875>



Le Thaumatrope

- Activités - Médias et Pratiques Numériques - Image / Photo -

Date de mise en ligne : samedi 8 mars 2014

Le Thaumatrope est un jouet optique qui exploite le phénomène de la persistance rétinienne



Âge

À partir de 7/8 ans

Matériel

- Ciseaux
- Colle en bâton
- Pistolet à colle
- Scotch
- Compas (ou objet permettant pour tracer un cercle)
- Crayon de bois
- Piques à brochettes
- Papiers de couleurs
- Carton souple (emballage de céréales par exemple)
- Magazines, prospectus, catalogues

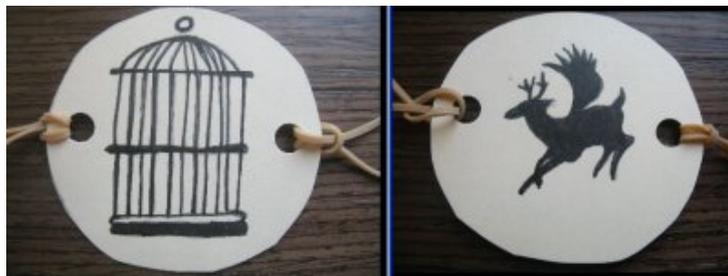
Déroulement

- Dans le carton souple, tracer et découper un cercle d'une dizaine de cm de diamètre
- Dans le papier coloré, tracer et découper des formes de couleurs différentes, en double, qui serviront de fond au décor (attention, les 2 décors doivent être identiques !)
- Dans les magazines, découper des objets, personnages ... qui serviront à constituer une scène de vie
- Déposer le décor sans le coller sur l'un des cercles en carton pour visualiser l'effet final

- Coller les éléments du décor à l'identique sur chacun des cercles en carton
- Disposer la moitié des éléments de la scène sur l'un des cercles, l'autre moitié sur l'autre.
Les disposer aux bons endroits pour qu'ils se déplacent comme voulu lorsque l'on tourne le Thaumatrope

- Fixer un premier cercle sur le pique à brochette avec le scotch.
La scène doit être perpendiculaire au pic
- Fixer le second cercle sur l'envers du premier, toujours avec du scotch.
Faire tourner le Thaumatrope pour s'assurer qu'il fonctionne
- Une fois qu'il fonctionne comme souhaité, on peut fixer les deux cercles sur le pic à l'aide du pistolet à colle

Le Thaumatrope



Thaumatrope CC BY-NC-ND 2.0 [RAKKA](#)