

**86** Un tableau unique !  

À toi de jouer ! 

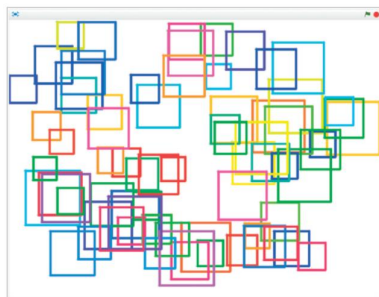
**LE DÉFI**

À chaque nouvelle partie, le joueur crée un dessin unique composé de carrés de tailles et de couleurs différentes disposés aléatoirement sur la scène.

**LE PROGRAMME**

- Le fond de la scène est blanc et le lutin est caché.
- À chaque appui sur la barre d'espace, le lutin se place aléatoirement sur la scène et trace un carré.
- La taille et la couleur du carré sont choisies aléatoirement par le programme.
- Le joueur peut dessiner autant de carrés qu'il le souhaite.

**Attention !** À l'approche des bords de la scène, des erreurs de tracés peuvent se produire.



MATHÉMATIQUES ET

CRÉATION ARTISTIQUE

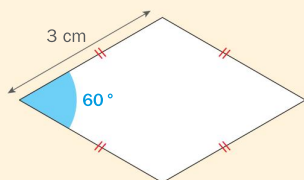
**87** À la manière de Vasarely

Victor Vasarely (1906-1997) est un artiste d'origine hongroise, pionnier de l'art optique.

► Reproduire l'œuvre *Bi-Hexa* de Vasarely : elle est composée de losanges dont les dimensions sont approximativement celles du losange ci-dessous.



Victor Vasarely, *Bi-Hexa*, 1975 (sérigraphie, 75 cm x 54 cm).



**LISTE EPI**

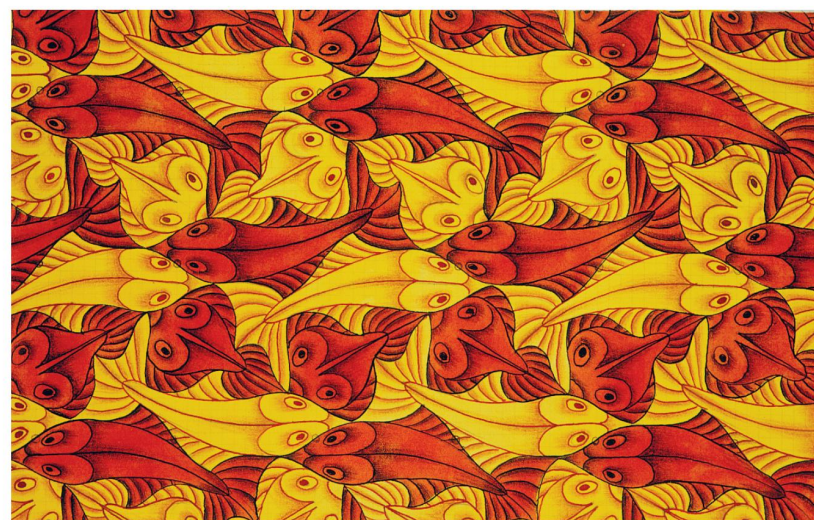
→ p. 470-471  
**Mathématiques dans les arts graphiques**

Mathématiques, Physique-Chimie  
Arts plastiques

# Comprendre l'effet d'une transformation sur une figure plane

## QUEL EST LE PROBLÈME ?

L'artiste néerlandais M. C. Escher (1898-1972) est notamment connu pour ses pavages.



Maurits Cornelis Escher, *Two fish* (n° 58) (1942, aquarelle, encre).

Quelles questions peut-on se poser ?

