

| | | |
|--|--|---|
| <p>Séquence S6</p> <p>Comment intégrer un ouvrage bruyant en milieu urbain ?</p> | <p>Thème : Aménager un espace</p> | <p>Cycle 4 - Classe de 5°</p> |
| <p>Activité 2</p> <p>Comment identifier les fonctions d'une salle de spectacle ?</p> | | |
| <p>« Afin de répondre aux questions et inquiétudes des riverains, l'architecte est chargé de présenter un avant projet de la nouvelle salle de spectacle, de ses environs et de son fonctionnement général. »</p> <p>Activité 2 - 1 : Identifier les fonctions d'une salle de spectacle Activités 2 - 2 : Croquis d'une salle de spectacle Activités 2 - 3 : Dessin 2D et 3D de la salle de spectacle avec SweetHome 3D</p> | | |

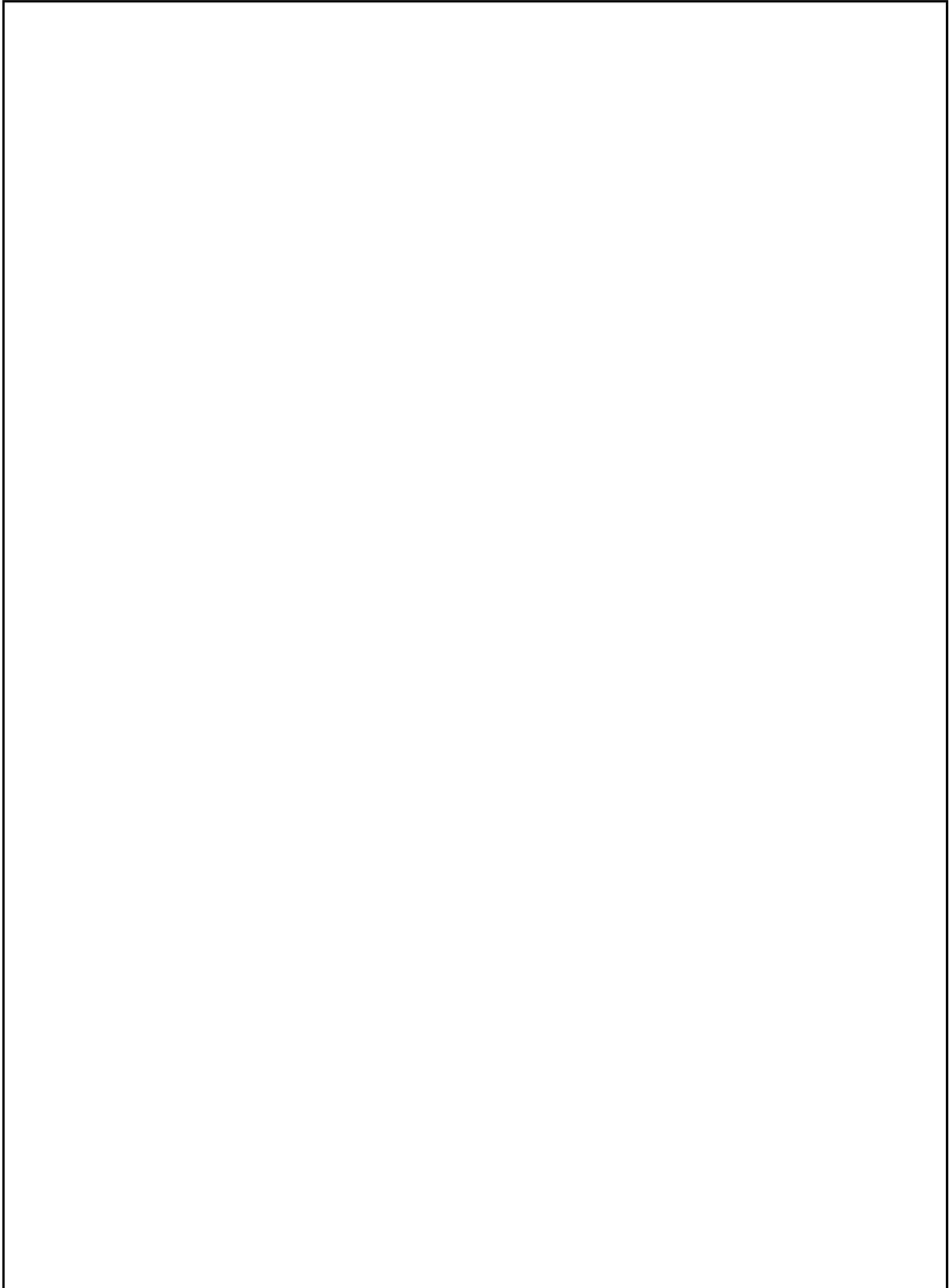
Activités 2 - 1 :

Identifier les fonctions d'une salle de spectacle et les espaces nécessaires à prévoir pour satisfaire à ces fonctions. Vous complétez le tableau suivant :

| | Fonctions de la salle de spectacle |
|----|---|
| 1 | Accueillir le public (parking, abris, salle d'attente, ...) |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |
| 10 | |

Activité 2 - 2 :

Réaliser [le croquis](#) de l'organisation des espaces pour une salle de spectacle telle que vous l'imaginez sur une feuille à carreaux dans le classeur.



Activité 2 - 3 :

Enfin à l'aide du logiciel SweetHome 3D, vous dessinerez votre version de la salle de spectacle en 2D et 3D. Vous exporterez votre travail au format pdf ou .png.

Ressources :

-[Tutorial Sweethome 3D](#) - [Logiciel gratuit Sweethome 3D](#)

EVALUATION

| Attendus en fin de cycle | Maîtrise insuffisante | Maîtrise fragile | Maîtrise satisfaisante | Très bonne maîtrise |
|---|-----------------------|------------------|------------------------|---------------------|
| CT 3.1 - Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées). | | | | |
| Connaissances : Croquis à main levée. Différents schémas. Carte heuristique. | | | | |