



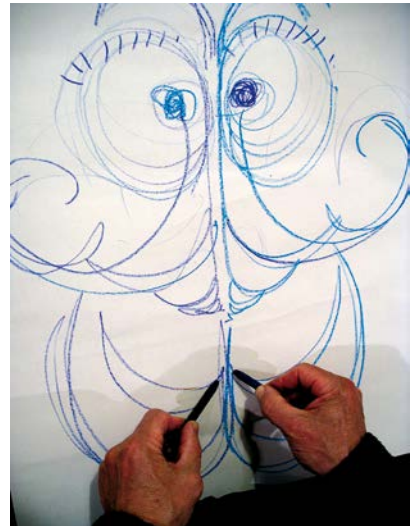
DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 8 ans**

THÈME
Faire

Robots et extraterrestres : les dessiner

Il s'agit généralement d'un assemblage de formes géométriques et symétriques : ce sont des formes simples à dessiner, qui rassurent ceux qui pensent ne pas savoir dessiner.



Toutes photos © Évelyne Odier

Dessiner avec les deux mains à la fois

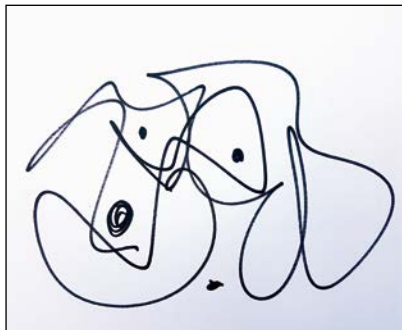
• Les robots peuvent avoir n'importe quelles formes, il faut seulement qu'elles soient organisées de façon symétrique. Avec du ruban adhésif, fixer une feuille de papier bien en face de soi sur la table, tracer un trait droit vertical qui deviendra axe de symétrie.

- Prendre deux crayons à papier, ou deux feutres de même couleur, un dans chaque main. L'objectif est de dessiner exactement les mêmes gestes, de façon symétrique, avec les deux mains. Commencer par s'échauffer en dessinant dans l'air, pour bien sentir la symétrie des mouvements. Puis poser la pointe de chaque outil proche l'une de l'autre, de part et d'autre de l'axe de symétrie. Éloigner les deux mains en même temps, puis les rapprocher en même temps de l'axe de symétrie. Trouver la bonne vitesse : dessiner suffisamment vite pour que les gestes soient spontanés et que les traits soient tendus. Alternier les courbes, les spirales et les angles pour changer de direction. Ne pas hésiter à entrecroiser les traits.
- Puis placer les yeux et autres détails. Colorer de façon symétrique.



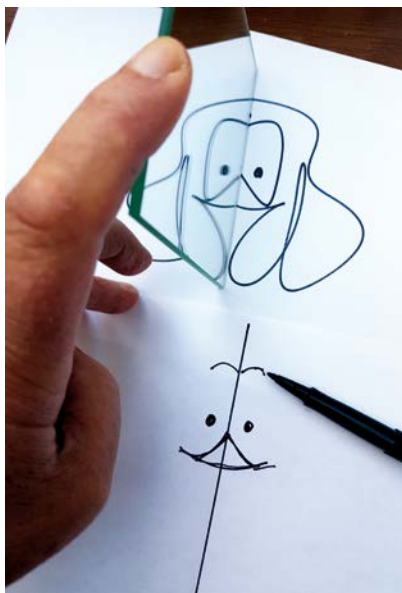
Dessiner de façon symétrique

- Faire un gribouillis en resserrant les traits, en alternant courbes, lignes droites et angles. Poser quelques gros points au hasard.



- Sur ce gribouillis, poser un petit miroir sur la tranche, perpendiculairement au papier : on reconstruit ainsi une image symétrique. Utiliser un miroir carré ou rectangle (à bords arrondis de préférence pour ne pas se couper) ; on en trouve au rayon « *carrelage-salle de bains* », vendus en petits paquets. Déplacer le miroir pour chercher un dessin qui plaise.

- Sur une nouvelle feuille, tracer un axe de symétrie vertical, et placer les deux feuilles en face de soi, **les deux axes de symétrie bien parallèles**, pour faciliter le dessin. Reproduire l'image d'un robot, **en estimant les distances chaque fois à partir de l'axe de symétrie**. Les gros points se transforment très facilement en yeux.



Assembler divers éléments

- Dessiner les éléments de l'extraterrestre séparément, comme des pièces détachées, et constituer comme une banque d'images pour tout le groupe. Pour enrichir ce stock d'images, on peut photocopier puis décalquer ces morceaux.

- Chacun dessine alors ses extraterrestres en s'inspirant des formes inventées par les autres participants et de celles données par l'animateur. On se rend compte alors qu'il suffit d'organiser différemment les mêmes formes pour obtenir des résultats tout à fait différents. ▶

