



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 5 ans,  
ados**

THÈME  
**Faire**

## Robots et extraterrestres

**Ils représentent l'Autre, celui qui nous ressemble un peu, certes, mais c'est l'Étranger par excellence. Il deviendra un prétexte à déguisement, un support pour l'imaginaire. Pour les ados, la science-fiction est un domaine riche en aventures. Lire ou relire *Les robots* d'Isaac Asimov.**

- Enlever les parties grisées. Décorer si possible de façon symétrique. Il vaut mieux utiliser des outils secs (feutres ou pastels gras) plutôt que de la peinture qui risquerait de faire gonfler le papier.



### Le masque de robot

- Prendre une demi-feuille de papier bristol ou papier canson. La plier en deux.
- Dessiner puis découper une spirale qui ressemble à ce modèle, en prenant soin de placer la pointe, qui deviendra le nez, le long du pli.

- Nouer une ficelle ou un élastique sur le ruban de papier à la hauteur des yeux. Plier plus ou moins les spirales, pour permettre la vision et pour personnaliser le masque à sa guise.



Toutes photos © Évelyne Odier



## Les vieux métiers d'antan revus et corrigés à l'ère de la robotique

- Le robot chasseur d'idées noires, le robot dont le métier consiste à couper les cheveux en quatre, le robot qui balaye les nuages et celui qui frise la laine des moutons...

- Dans un de ces catalogues qui envahissent nos boîtes aux lettres, découper de multiples photos d'appareils électro-ménagers ou de jardinage. Utiliser si possible des catalogues périmés depuis longtemps, pour que les participants n'aient pas la tentation de lire les annonces. Pour représenter le robot, assembler en collant ces photos ou fragments de photos. Rajouter avec des feutres ou de la peinture tout ce qui manque pour que l'on puisse voir un personnage avec un corps, une tête, des bras et des jambes.

- Expliquer son fonctionnement :

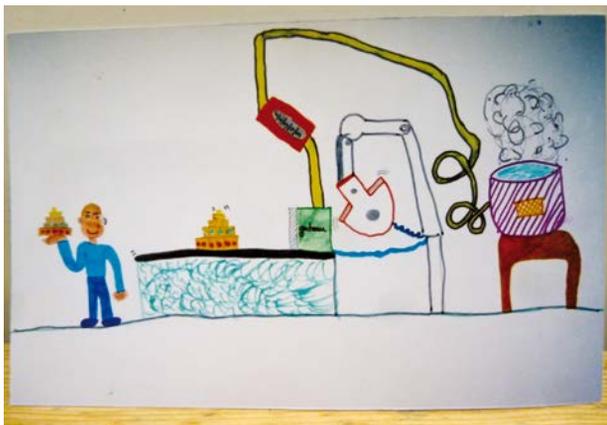
- Le robot chasseur d'idées noires : l'aspirateur se met en route en premier pour attraper toutes les idées noires qui passent à sa portée, il les transmet à la machine à laver qui les fait bouillir à gros bouillons...

- Le robot-élève : une caméra sur le sommet de sa tête détecte toutes les idées neuves ; l'aspirateur les attrape et les envoie dans un grand labyrinthe où elles se décaient lentement...

- Le robot-maître du temps : il est formé avec des montres, divers engrenages, une alarme et un téléphone : quel est son pouvoir ?



## Les machines



- Dessiner en montrant le fonctionnement de la machine, les engrenages et les tuyaux à l'intérieur. Que fait cette machine ? Inventer une machine compliquée et énorme, qui contrastera avec l'aide dérisoire qu'elle apporte : par exemple une machine pour casser la coquille des œufs, aussi gigantesque que la cuisine entière, ou pour nouer les lacets des chaussures, avec un mode d'emploi extrêmement compliqué...

- Chercher d'autres actions minuscules et insignifiantes : couper des cheveux en quatre, chercher des poux dans la tête, creuser une idée, mettre son adversaire en boîte, souffler des bulles de savon, coller un timbre sur une enveloppe, fabriquer un sandwich... ▶



- Puis le dessiner en reproduisant le collage, pour raconter une petite histoire.