



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 6 ans**

THÈME
Faire

Un voyage en voiture

Dessiner pour jouer, voilà un objectif qui renforcera la motivation des enfants de votre groupe ! Ces activités sont possibles en périscolaire dès 6 ou 7 ans.

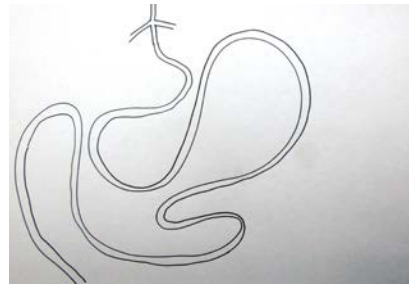
teillage ? Quel serait le but du trajet ? Que dirait le conducteur et/ou les passagers s'ils pouvaient parler ? Ainsi, raconter une histoire, exactement comme lorsque l'enfant joue avec ses petites voitures.

Dessiner des routes

- En haut de la page, dessiner un embranchement de plusieurs routes. Puis prolonger l'un des bords d'une route en traçant une large arabesque qui va jusqu'en bas de la feuille.



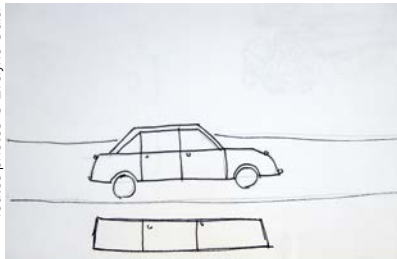
- Doubler ce premier trait d'un deuxième, en essayant de garder la même largeur : sous une forme ludique, il s'agit en fait de s'entraîner à la maîtrise du geste graphique.



Dessiner des voitures vues de profil

- Amener des petites voitures-jouets, de formes différentes.
- Les poser de profil et expliquer comment les représenter : il s'agit d'un exercice de dessin d'observation et de compréhension.
- Dessiner d'abord un grand rectangle qui va du coffre au moteur, puis le toit, les roues, etc.

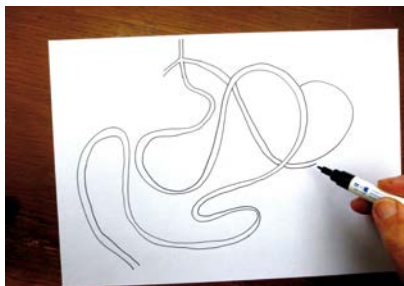
Toutes photos © Évelyne Odier



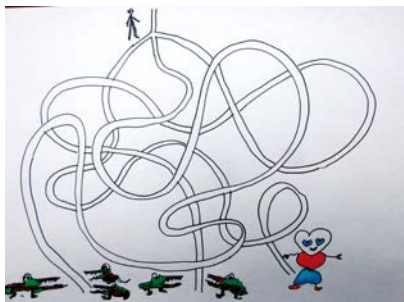
- Poser alors les questions : qui serait dans cette voiture ? Où serait-elle ? Sur un parking ? Sur une route de montagne ? Dans un embou-



- Revenir à l'embranchement en haut de la feuille et faire de même pour chaque route : dessiner chacune en doublant le trait, segment par segment car il faudra s'arrêter chaque fois que la route en croise une autre. Il faudra alors repartir de l'autre côté de la route rencontrée en imaginant que la nouvelle passe en souterrain.



- Dessiner ce que l'on trouve quand on arrive au bout de chaque route en bas de la feuille : ici des crocodiles nains ou une dame-cœur.



- Échanger ensuite les dessins entre les autres enfants du groupe : chacun doit trouver la bonne route pour éviter de se faire manger par les crocodiles !

Toute une histoire

- Il peut être intéressant de faire plusieurs fois cet exercice en variant les formats : d'abord sur un format A3 puis A4. Dans le grand format, le geste est plus libre ; en diminuant le format, on suscite plus de précision.

- Pour que cette répétition prenne un sens et ne soit pas source d'ennui, intégrer ces dessins dans un conte. Prendre trois feuilles de format A3, les plier en deux proprement : dessiner sur l'une des faces, puis coller dos à dos chaque envers de feuille : on obtiendra ainsi un petit livre.

- Au début de l'histoire, le héros se trouve devant trois chemins de couleurs différentes. Qui est ce héros ? Pourquoi part-il en voyage ?



Quel est le sens de sa quête ? Raté, il a pris le mauvais chemin ! On l'avait pourtant prévenu, c'était facile de ne pas se tromper, il suffisait de regarder les couleurs ! Pourquoi a-t-il pris la mauvaise route, celle qui aboutit à un accident ?



- Prendre une autre feuille de même format, la plier proprement en deux. Sur le côté gauche, dessiner et imaginer la scène après l'accident, peu grave heureusement. Le héros reprend la route (à pied ? dans une autre voiture ?). De nouveau, trois chemins s'offrent à lui : sur le côté droit de la feuille, dessiner ce nouveau labyrinthe.



- Chaque route arrive ici à un panneau de signalisation, qui peut être réel ou imaginaire. S'il est réel, ce sera l'occasion d'apprendre à

reconnaître les panneaux, de comprendre les codes des couleurs et des formes. S'ils sont imaginaires, les enfants inventeront des pictogrammes. Veiller à ce que ceux-ci soient lisibles, susciter la créativité : « *Attention, chute de météorite* » ou « *Attention, peau de banane* », « *Attention, dos de chameau* »...

- Prendre une troisième feuille de même format, la plier de nouveau proprement en deux.
- Sur le côté gauche : de nouveau raté ! Pourquoi ? Que se passe-t-il cette fois ? Comment fait le héros pour pouvoir reprendre la route ? Sur le côté droit, dessiner le dernier labyrinthe, en plus petit format, et la fin de l'histoire, qui finit bien : qui ou quoi rencontre le héros ? Pourquoi la route est-elle de plus en plus étroite ?
- Coller l'envers des trois feuilles l'une sur l'autre : voilà un livre ! Sur la page de couverture, écrire le titre et le nom de l'auteur, avec des lettres décorées.
- Bien évidemment, il est possible d'imaginer un voyage avec des étapes différentes. Il s'agira peut-être de galeries souterraines (catacombes ? galeries creusées par des taupes ?), d'un voyage inspiré par Jules Verne au centre de la Terre, ou sur une planète inconnue à la rencontre d'extraterrestres. Ou d'un enchevêtrement de tuyaux sur la machine à couper les cheveux en 4, fabriquée par un certain Gaston Lagaffe... ▶

