



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 6 ans**

THÈME
Faire

Emoticônes, pictogrammes et symboles

Se faire comprendre sans mot, uniquement en utilisant un dessin : voilà un langage qui se veut universel. Inventer des pictogrammes permettra de développer le sens de la synthèse : l'objectif est de se faire comprendre. La recherche d'idée est ici beaucoup plus importante que la virtuosité.

de scotch). Pour reproduire correctement les proportions, il faut regarder l'espace entre les éléments et pas uniquement reproduire chaque élément séparément : comprendre cela sera très utile pour tous les dessins d'observation.

- Inventer un émoticône est particulièrement intéressant quand on veut « travailler » sur les émotions : comment représenter quelqu'un qui est fatigué, triste, moqueur, qui ne comprend rien... ?

- Établir collectivement une liste d'émotions ou d'états. Pour trouver une idée, prendre l'expression voulue devant un miroir, en exagérant beaucoup la mimique. Simplifier ensuite les traits en caricaturant. Puis, jouer aux devinettes : parmi la liste de mots choisis, quel dessin représente quelle émotion ou quel état ? Argumenter les raisons de son choix.

Les émoticônes ou émojis



- Les jeunes les utilisent beaucoup, ils aiment les dessiner. Reproduire ceux qui existent est assez simple ; c'est donc une activité gratifiante qui permet néanmoins de développer des compétences d'observation et d'habileté : tracer correctement un cercle en utilisant un compas ou bien en s'appuyant sur un objet rond (par exemple une petite tasse ou un rouleau



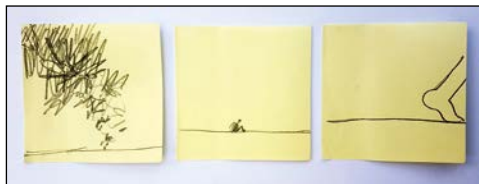
Les symboles (pour adultes et ados)

- C'est le même exercice, mais à partir de mots abstraits, tels que solitude, départ, amitié, liberté, justice, cataclysme, aventure, espoir...

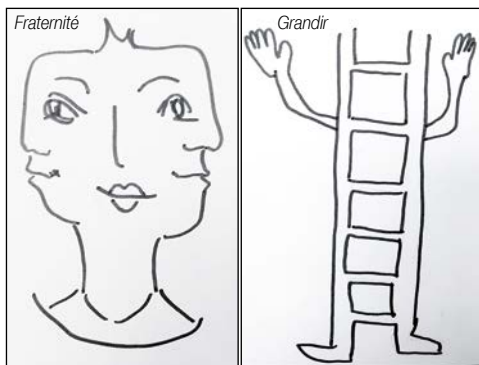


Les mots choisis doivent être très différents les uns des autres, car il serait trop difficile par exemple de différencier solidarité et amitié. Etablir la liste collectivement, chacun choisit ensuite dans la liste le mot qui l'inspire.

- La composition dans la vignette va avoir un rôle fondamental, ainsi que le type de graphisme.

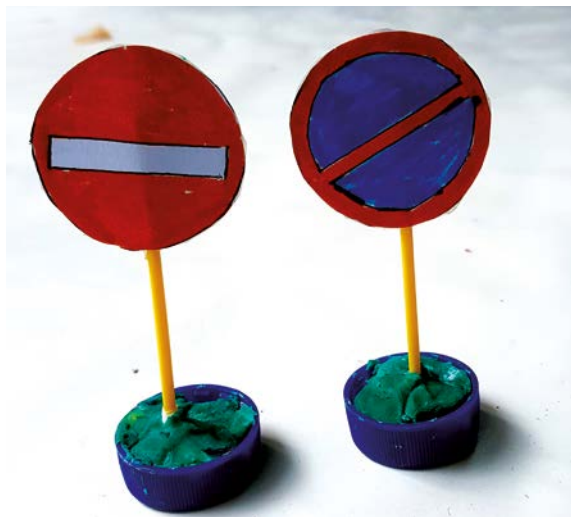


- Utiliser des dessins aux formes simples, mais connus pour leur charge symbolique : un oiseau, une main, une fenêtre ouverte, un escalier, une échelle, la lune, le soleil, une étoile, un éclair, un nuage... La couleur est importante : une goutte bleue n'a pas la même signification qu'une goutte rouge. Associer deux dessins-symboles pour créer l'idée : associer une chaussure et un arc-en-ciel, une étoile et une fleur, une prison et des notes de musique... Voici « fraternité » et « grandir », d'après des dessins de Jean-Charles de Castelbajac.



- Chacun dessine individuellement, puis on joue aux devinettes, et chacun argumente : « je pense qu'il s'agit de tel mot parce que... »
- En cas de mauvaise interprétation, essayer de déterminer ce qui a perturbé la compréhension. De ces discussions peuvent émerger de nouveaux symboles, qui peuvent être créés collectivement.
- **Utilisation** : ces dessins de symboles peuvent ensuite être reproduits sur des cartes de vœux ou une invitation. On peut alors garder la sobriété initiale, ou bien l'agrémenter de toutes sortes de motifs décoratifs.

Les panneaux de signalisation (pour enfants)



- Ce sont des dessins géométriques qui doivent se lire et être compris très vite. Les triangles représentent des dangers, les ronds représentent des interdictions, les carrés sont de simples informations (par exemple piste cyclable). Tous les triangles doivent avoir la même taille, idem pour les cercles. Il y a donc là une exigence de maîtrise pour exécuter un dessin géométrique rigoureux.
- Les plus jeunes pourront reproduire des panneaux réels, ce qui leur permettra de connaître leur signification, et développera leur sens de l'observation et leur habileté manuelle. Les utiliser ensuite pour jouer sur un tapis route : les scotcher sur une petite baguette (Coton-Tige, ou cure-dents par exemple), remplir un petit bouchon avec de la pâte à modeler et enfoncer cette petite baguette. Ce petit bouchon a deux fonctions : il empêche la pâte à modeler de s'émietter et de salir, et il offre une surface bien plate et donc stable. Si on veut pouvoir jouer régulièrement avec ces panneaux, réunir sur une même feuille les différents motifs, plastifier l'ensemble, puis découper les panneaux.
- Les plus grands inventeront des panneaux farfelus, par exemple « attention, traversée d'ovnis », ou « interdit de regarder », ou encore « jet de bonbons obligatoire »... ▶

