

Cherche et trouve

CONSIGNES

Cherche et trouve (10' à 20', selon l'âge des participants) :

Ce jeu est conçu pour faciliter la découverte d'une exposition pédagogique de Cartooning for Peace. Il peut également s'appliquer à une sélection de dessins de presse, présentée aux participants.

Les symboles sont très souvent utilisés dans le dessin de presse. En effet, ils permettent aux lecteurs de comprendre rapidement le message et donnent une dimension universelle au dessin.

Déroulé :

- Proposer de définir le mot « symbole » avec les participants. La définition ci-dessous peut servir comme comparaison.
- Ensuite, demander aux participants d'identifier cinq symboles dans les différents dessins de l'exposition / dessins sélectionnés et de les associer à l'idée générale à laquelle chacun renvoie.
- Les consignes peuvent être adaptés à la sélection de dessins.
Exemple : Dans l'exposition « Dessins pour la paix », les symboles à trouver pourraient être : un dessin qui représente la paix (un animal) ; un dessin qui représente la France ; un dessin montrant un personnage en colère ; un dessin qui alerte sur la disparition des animaux sauvages.
- Demander aux participants pourquoi, d'après eux, les dessinateurs de presse utilisent souvent des symboles dans leurs dessins.
- Réfléchir ensemble à des sujets pouvant être représentés par différents symboles (par exemple, la paix), ou des symboles qui sont compris différemment selon le contexte. (Par exemple, l'index et le majeur en forme de V, symbole de la victoire utilisé par Winston Churchill pendant la Seconde Guerre mondiale et, simultanément, symbole de la paix inventé par les manifestants contre la guerre du Viêt Nam aux États-Unis.)



Objectifs :

- Encourager l'attention au détail
- Réfléchir à l'usage de symboles dans le dessin de presse
- Débattre sur les limites de communication à travers des symboles



Matériel :

- Exposition pédagogique de Cartooning for Peace ou une sélection de dessins de presse



Un symbole est un objet, un être vivant ou une représentation visuelle qui évoque une idée précise au sein d'un groupe d'individus qui partagent les mêmes codes. Par exemple, au lieu de dessiner un homme ou une femme en détaillant leurs caractéristiques physiques, les dessinateurs peuvent utiliser les symboles associés à ces deux genres.

