

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Inventer un emblème pour une équipe imaginaire

Simplifier une idée en un signe visuel personnel.

À préparer

Une feuille divisée en trois cases · Deux crayons de couleur · Un crayon foncé

On essaie ensemble

1. Imaginez une équipe, par exemple des explorateurs de nuages, et choisissez deux idées à évoquer : regarder et voyager, ou construire et partager.
2. Dans chaque case, dessinez une version très simple de l'emblème avec trois formes au maximum. Essayez des organisations différentes au lieu d'ajouter toujours plus de détails.
3. Regardez les trois propositions de loin et choisissez celle qui reste la plus facile à distinguer. Demandez quel détail contribue réellement à son identité.
4. Refaites la version choisie en plus petit avec deux couleurs. Présentez l'emblème et racontez le lien entre les formes et l'équipe imaginaire.

À toi de chercher

Un emblème devient illisible quand on le réduit. Quelle piste essayer en premier ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Inventer un emblème pour une équipe imaginaire

Une réponse possible

Retirer ou simplifier un détail secondaire.

Un signe doit pouvoir conserver ses éléments importants dans un petit format. Ajouter davantage de traits ne résout pas forcément le manque de lisibilité.

Un petit coup de pouce

Il n'existe pas un bon symbole unique pour une idée. La cohérence se discute à partir de ce que l'enfant souhaite représenter et de ce que les formes permettent de voir.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite. Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : choisissez entre trois formes déjà tracées et ajoutez un seul détail personnel.
2. Pour poursuivre : créez une version en noir et blanc et vérifiez que la différence entre les formes ne dépend pas uniquement des couleurs.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/embleme-explorateur-original>