

Zeitschrift: Mobile: la revue d'éducation physique et de sport. Cahier pratique
Herausgeber: Office fédéral du sport
Band: 2 (2000)
Heft: 5

Artikel: Sport et dessin : "Dessine-moi un mouvement!"
Autor: Gautschi, Roland / Wyss, Esther
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-998846>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 13.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Dessin: Leo Kühne

Sport et dessin

Le cahier pratique est une annexe de «mobile», la revue d'éducation physique et de sport. «mobile» paraît 6 fois par an.

Les lectrices et les lecteurs peuvent commander des exemplaires supplémentaires du cahier pratique au prix de 2 fr. 50 l'unité (frais d'envoi non compris) à l'adresse suivante: Rédaction de la revue «mobile», OFSPO, 2532 Macolin. Tél. 032/327 64 18, fax 032/327 64 78.

«Dessine-moi un mouvement!»

«Dessiner? Moi? Non, je ne sais pas. Cela n'a jamais été mon fort.» Un argument souvent invoqué par les enseignants et les entraîneurs qui – après la lecture de ce cahier pratique – n'auront plus aucune excuse!

Roland Gautschi, Esther Wyss

Ce cahier pratique a pour thème «la consolidation des mouvements – leur illustration». Il s'agit, d'une part, d'aborder les possibilités dont disposent les élèves et les sportifs – dans le cadre de l'enseignement et de l'entraînement – pour reproduire graphiquement leurs expériences motrices et arriver ainsi à une représentation différenciée du mouvement et, d'autre part, de considérer les mouvements (sportifs) comme l'amorce de nouvelles expériences graphiques. En choisissant de rapprocher le dessin et le sport, nous avons en fait cherché à souligner l'étroite relation entre l'apprentissage du mouvement et l'art graphique.

L'entraînement – un mariage entre le sport et le dessin!

Nombre d'enfants, et d'adultes aussi, trouvent toujours un prétexte pour ne pas dessiner: ils ne savent pas ou plus. Comme si le dessin était inné et que faute de prédispositions, il était parfaitement inutile de s'exercer. Les enseignants de sport «peu enclins au dessin» sont d'ailleurs souvent les premiers à défendre l'utilité de l'entraînement dans le

domaine du sport et de l'apprentissage du mouvement. En fait, qu'il s'agisse de sport ou de dessin, l'entraînement permet – à condition bien entendu d'être fait sérieusement – de progresser. Nous invitons donc chaleureusement nos lecteurs et lectrices à s'entraîner à dessiner. Comme en sport, la variation des impulsions d'entraînement et des approches conduisant à l'apprentissage des techniques influence le résultat. Plusieurs chemins mènent à Rome et celui qui convient à l'un peut très bien ne pas convenir à l'autre!

Sommaire

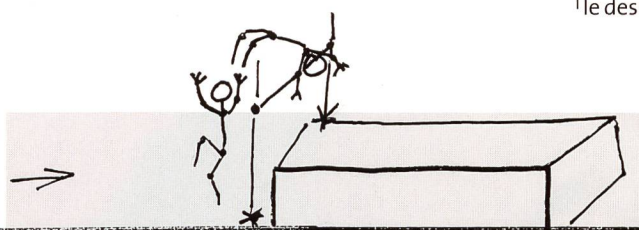
Exemple pratique	2
Domaines d'utilisation	3
Pratique du dessin en théorie	4
Pictogrammes et proportions	5
Entraînement au dessin	6–8
Matériel	9
Tâches pratiques	10 / 11
Bibliographie	12



Exemple pratique Comment dessiner un flop?

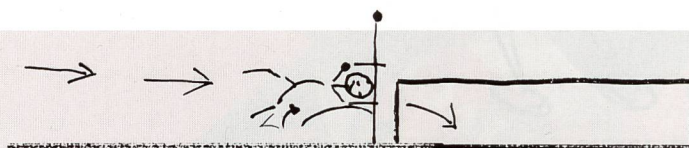
Nous découvrons ici, au travers d'un exemple pratique, les avantages à associer l'enseignement du dessin à l'enseignement de l'éducation physique, voire à l'entraînement sportif. Il est notamment intéressant pour les enseignants et les entraîneurs de voir comment les enfants perçoivent un mouvement et le reproduisent sur le papier.

Nous avons choisi de réaliser notre expérience dans le cadre d'une leçon d'éducation physique consacrée au saut en hauteur avec un groupe d'environ 20 élèves âgés de 12 à 14 ans. Précisons que ces élèves s'étaient familiarisés avec la technique du flop lors d'une leçon précédente et avaient eu plusieurs fois l'occasion de s'entraîner. Nous leur avons donc confié la tâche suivante: «Dessiner une séquence du flop – appel, phase de vol ou réception sur le tapis – de manière que la personne qui regarde le dessin sache en quoi consiste le saut en hauteur.»



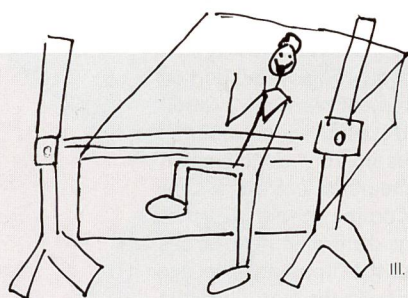
III. 1

Les deux dessins montrent clairement qu'en donnant des consignes précises, l'enseignant ou l'entraîneur ne simplifie pas forcément la tâche à l'élève. La vue de côté avec la barre représentée par un point fut – semble-t-il – une consigne trop abstraite pour les enfants du premier groupe (ill. 1+2).



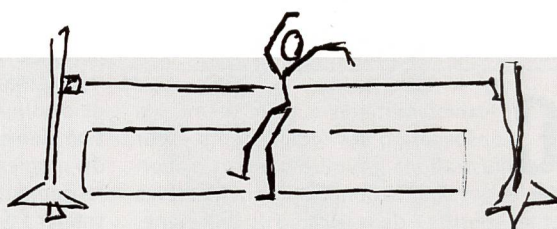
III. 2

Avec le deuxième groupe, les enseignants ont donc choisi de ne donner aucune directive de perspective. Les élèves ont alors présenté plusieurs solutions sans jamais choisir toutefois la vue de côté (ill. 3+4)!



III. 3

Une question mérite ici d'être soulevée: les enfants plus sportifs parviennent-ils à mieux rendre les aspects essentiels – à savoir les positions clés – d'un mouvement? En regardant de plus près ces quelques dessins, on s'aperçoit que la jambe d'élan est davantage dessinée chez les élèves ayant réussi le saut, alors que la phase d'appel fait souvent défaut chez ceux ayant hésité à franchir la barre.



III. 4

Réflexions liminaires

Il nous paraît utile de préciser que – dans le cas susmentionné – les élèves non seulement avaient pas ou peu d'expérience dans ce genre d'exercice, mais encore jamais appris à reproduire des mouvements sportifs. On comprend donc aisément qu'ils aient eu de la peine à manier le crayon librement (cf. «Matériel», p. 9). Les questions posées par les élèves («Dois-je dessiner depuis le haut, le côté ou le devant?», «Où se situe le bras lors de l'appel?», «Comment dois-je dessiner l'élan?») nous indiquent à quel point cette transposition graphique des mouvements dans le cadre de l'enseignement peut être précieuse et enrichissante. Toutefois, plusieurs étapes (cf. pp. 5–8) précèdent la phase véritable de dessin.

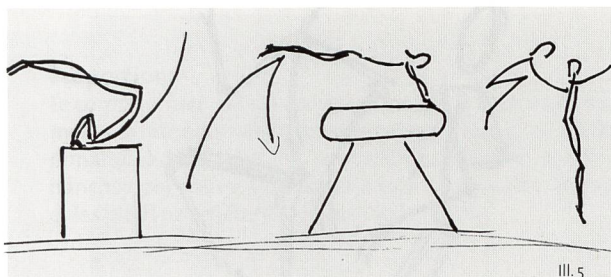
Merci

Nous tenons à remercier Arturo Hotz et Urs Illi du soutien technique et de la collaboration apportés dans l'élaboration de ce cahier pratique.

De l'animation à l'entraînement technique

Nombreuses sont les utilisations des dessins et des pictogrammes dans le cadre de l'enseignement et de l'entraînement. Nous avons choisi d'en présenter ici les principales, afin de faciliter la tâche des moniteurs qui seraient confrontés à ces moyens d'enseignement et d'apprentissage quelque peu différents.

Cette association sport-dessin présuppose une réflexion pluridisciplinaire avec toutes les conséquences que cela implique. Citons, entre autres, l'aménagement de salles de dessin dans les salles de sport ou une collaboration plus étroite entre enseignants de dessin et maîtres d'éducation physique et de sport/entraîneurs.

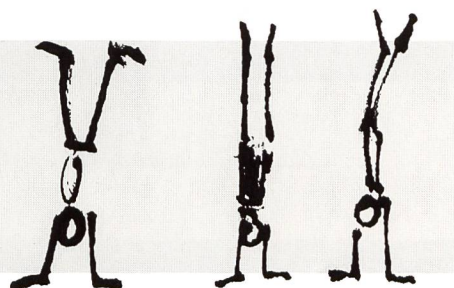


Le dessin: un prélude à la perception active et une sensibilisation accrue aux déroulements de mouvement

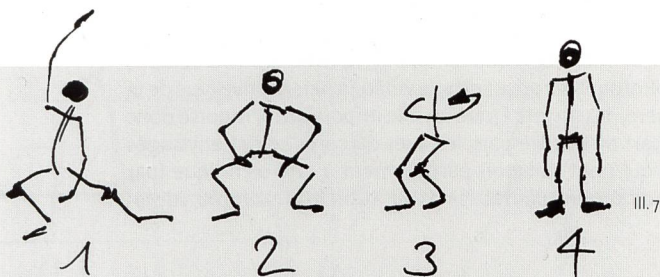
Les pictogrammes sont une aide pour le sportif et l'apprenant (entraînement mental et correction des fautes). Toute reproduction de mouvement se déroule en deux temps: une observation – qui se veut précise – et une réduction (souvent) complexe du déroulement de mouvement à un ou plusieurs croquis (cf. ill. 5).

Le dessin: un moyen d'améliorer la perception du corps et de parvenir à un schéma corporel plus global

Le dessin facilite la représentation des mouvements. Il permet, en outre, au sportif ou à l'apprenant de comparer la vue intrinsèque d'un mouvement lors de son exécution avec la vue extrinsèque (cf. ill. 6).



III. 6

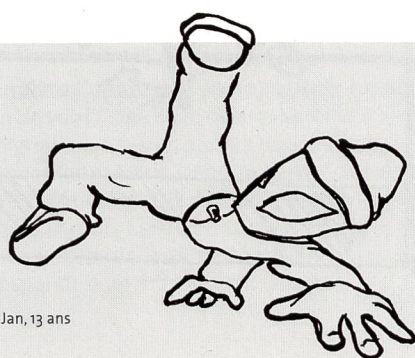


Le dessin: un moyen de préparer la leçon par écrit

Souvent, un dessin est davantage parlant pour décrire un exercice (danse, suite de mouvements, etc.). Cette solution demande toutefois un certain entraînement (cf. ill. 7).

Le dessin: un moyen de développer ses compétences

En disant uniquement au sportif qu'il exécute mal le mouvement, l'entraîneur ne choisit vraisemblablement pas la bonne méthode. En revanche, en lui présentant la tâche motrice sous la forme d'un dessin, d'un modèle, il la lui rend plus accessible et se met à sa portée.



III. 8
Dessin: Jan, 13 ans

Le dessin: un moyen de mieux comprendre l'anatomie, le corps et ses proportions

L'objectif de ce cahier pratique dépasse largement le cadre pédagogique. En effet, nous voulons inciter les gens à dessiner non seulement dans le cadre de l'enseignement mais encore dans leur vie de tous les jours. A cet égard, le développement d'un style personnel passe avant la recherche de l'exactitude (cf. ill. 8).

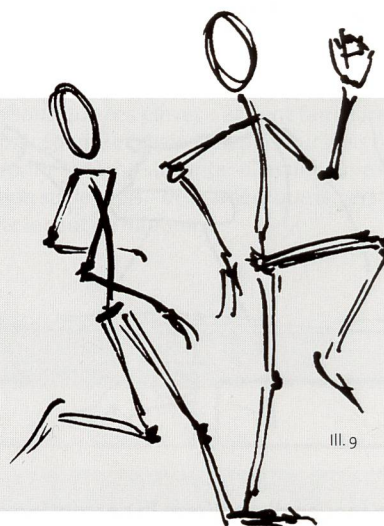
Pratique du dessin en théorie

La maîtrise du langage imagé

La réalité ne se dévide pas, tel un film, devant nos yeux. Au contraire, nous nous retrouvons sans cesse dans des situations où nous sommes amenés à interpréter les fugaces impressions filtrées par notre cerveau parmi le flot de messages visuels. Un mouvement n'est pas – en tant que tel – visible.

Choix de la position clef

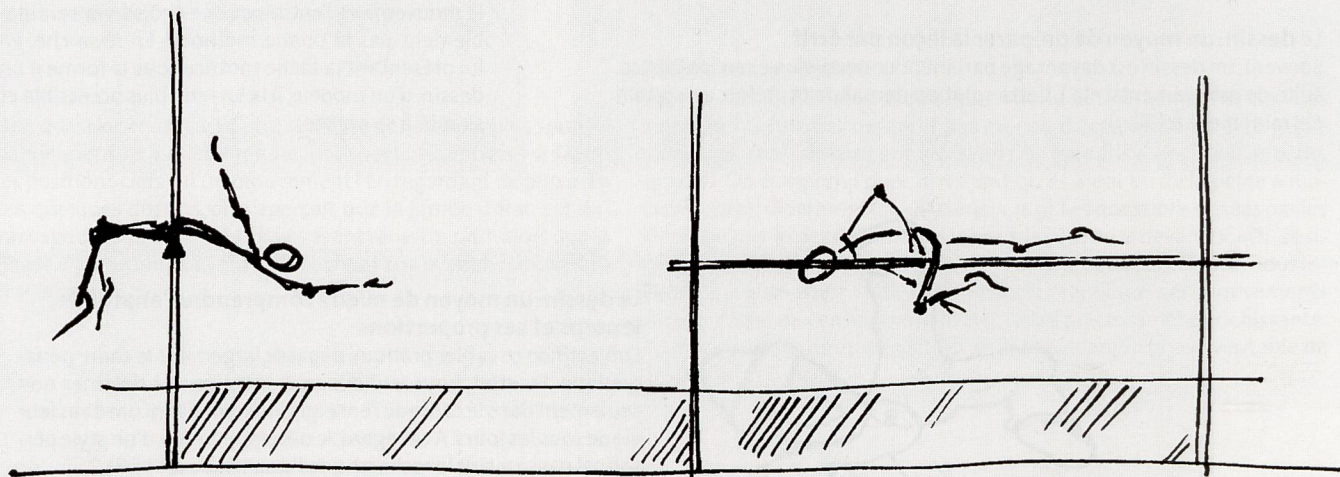
Le dessin traduit l'essentiel du mouvement. Il s'agit, en conséquence, en termes d'apprentissage du mouvement, d'en reproduire les principales caractéristiques ou positions clefs. Partant, le dessin ne représentera pas une partie quelconque d'un mouvement, mais l'une de ces positions clefs. Il s'agira, par exemple, dans le cas du saut en hauteur (technique du flop) de l'engagement de la jambe d'élan lors de l'appel ou de l'arc de cercle formé par le corps au passage de la barre (phase de vol). Le dessinateur devra ainsi saisir la forme de base du mouvement et reconnaître l'essentiel sans se perdre dans des détails ou des particularités qui risqueraient de détourner le regard du lecteur (cf. ill. 9).



III. 9

Choix de la perspective

L'exemple pratique de la page 2 nous a permis d'attirer votre attention sur les divers obstacles à surmonter. Il convient ainsi, en premier, d'oublier que le mouvement évolue dans trois dimensions. Comme pour les photos et les prises de vue vidéo, la perspective (vue de la figurine depuis le côté, devant, derrière, dessus, etc.) joue un rôle important. Il importe donc que le sens du mouvement d'une part et, d'autre part, les axes du corps soient envisagés sous le meilleur angle possible. Ce qui peut convenir parfaitement à une technique (par exemple, vue latérale du flop, cf. ill. 10) peut ne pas réussir à une autre (par exemple, vue latérale du saut ventral, cf. ill. 11).



III. 10

III. 11

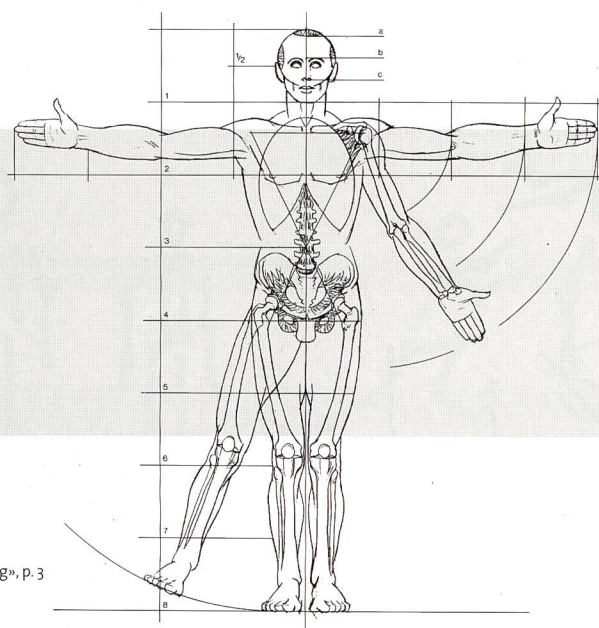
Pictogrammes et proportions

Réunir les conditions idéales

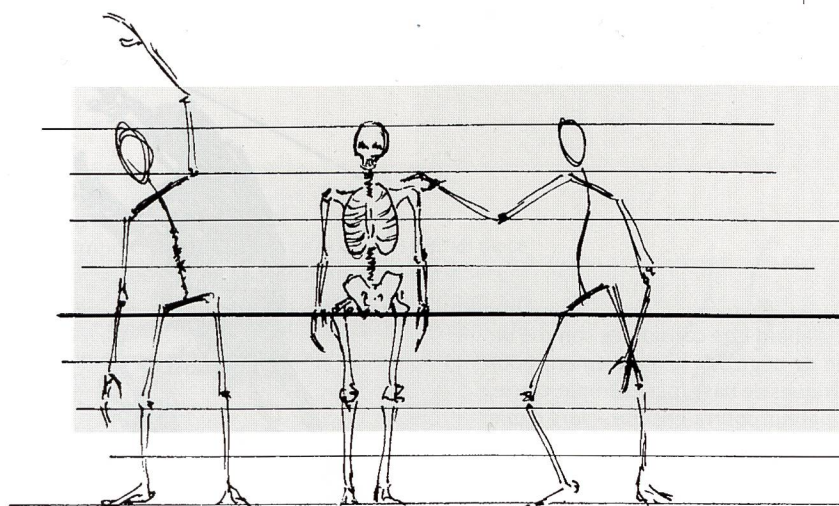
L'idéal serait que les enfants et les sportifs, comme les enseignants d'ailleurs, n'aient aucune inhibition et dessinent en toute liberté! Toutefois, comme seuls quelques-uns y parviennent, nous avons voulu aider les autres à faire ce pas.

Proportions

Le corps humain est ainsi divisé, dans sa hauteur, en huit segments, la tête équivalant au segment supérieur (cf. ill. 12). Deux remarques toutefois: les jambes, dessinées à partir des hanches, ont souvent tendance à être trop courtes; les mains et les pieds ne reflètent souvent pas la réalité.



Ill. 12, tirée de
«Grundlagen der Zeichnung», p. 3



Ill. 13

La position des articulations

La position des articulations est souvent déterminante pour appréhender la posture, les axes transversaux (axe de la ceinture scapulaire, axe des hanches) jouant un rôle non négligeable (cf. ill. 13). Il convient donc de donner des instructions précises à cet égard.

Connaître l'anatomie pour pouvoir mieux l'oublier

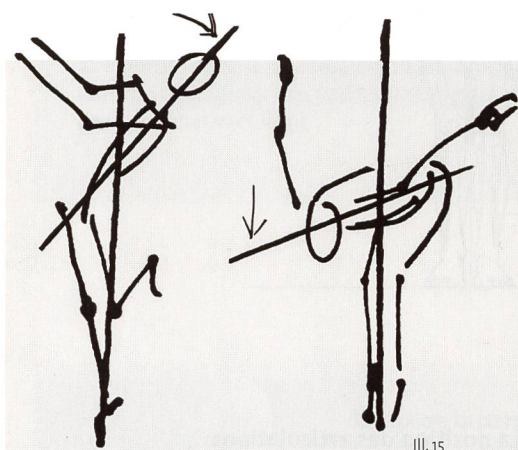
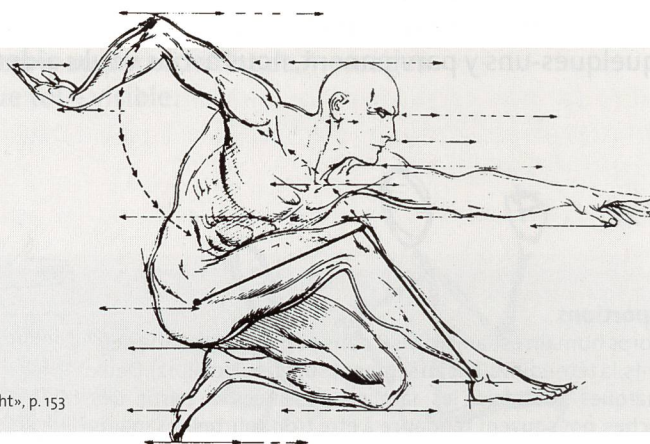
«Loin de vous l'idée de penser à l'anatomie lorsque vous vous trouvez devant votre chevalet», dit un jour un enseignant au célèbre peintre russe Wassily Kandinsky. Quand nous dessinons, nous devons connaître précisément les points d'insertion, savoir quelles articulations permettent quels mouvements, etc. Il en va de même lorsque l'on fait du sport. Il est impossible d'exécuter un mouvement en réfléchissant à la position de l'articulation. L'artiste – qu'il soit peintre ou sportif – doit pouvoir saisir la structure et le rythme d'un mouvement pour l'exprimer à travers un dessin (peintre) ou intégrer cette structure dans un tout sensé qui corresponde à un mouvement (sportif).

Moyens... Entraînement au dessin

Du point à la ligne

Le point est la plus petite unité structurelle rencontrée en dessin. La ligne est un moyen artificiel fabriqué par l'homme. Elle n'est pas naturelle. Les lignes sont destinées à conférer une certaine tenue et stabilité d'une part et, d'autre part, à donner de la dynamique au mouvement. Les lignes verticales véhiculent l'apesanteur, les lignes horizontales le sens du mouvement (cf. ill. 14).

Ill. 14, tirée de
«Figurenzeichnen leicht gemacht», p. 153



Ill. 15

Représenter les axes

L'axe de mouvement ou la verticale passant par le centre de gravité détermine la direction. Pour représenter le déplacement, un trait – que l'on peut prolonger – suffit (cf. ill. 15). Le dessin doit en fait, par le sens du mouvement et l'impression de vie qu'il donne, former un tout harmonieux.

Formes de base

La forme, quant à elle, doit d'abord être considérée comme un tout. Il peut ainsi être utile de dégrossir le mouvement pour revenir aux formes géométriques de base (par exemple, cercle, triangle, cf. ill. 16). Le dessinateur pourra ensuite – lors d'une deuxième étape – ajouter certains détails.



Ill. 16

Ill. 17



Impression de vie

Il convient de varier le temps et la dynamique d'un mouvement (cf. ill. 17). Un dessin spontané sera toujours plus expressif! En fait, la rapidité d'exécution traduit la vitesse du mouvement. Ce rythme donne une certaine impression de vie au dessin. Avec l'habitude, le style de l'artiste devient plus rapide, plus spontané.

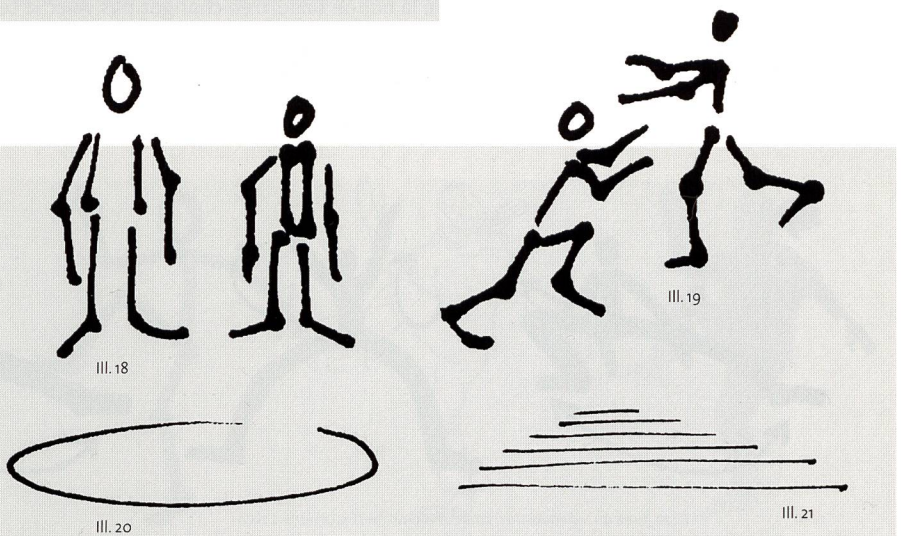
... et procédés *Entraînement au dessin*

De la tridimension à la bidimension

L'espace intervient à tout moment de la conception graphique. Mué inévitablement pour le dessin en surface plane, l'espace à trois dimensions devient ainsi bidimensionnel. Certaines illusions peuvent, par la suite, recréer cette impression de volume.

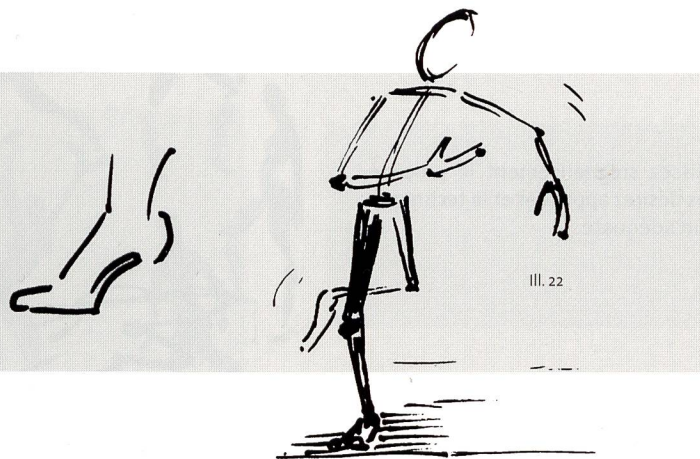
Illusion d'optique:

- Deux lignes qui se croisent = derrière/devant
- Plus petit = derrière (cf. ill. 18)
- Au-dessus = derrière (cf. ill. 19)
- Lignes plus fines = derrière
- Ellipses = impression de volume (cf. ill. 20)
- Rétrécissement des distances = impression de raccourcissement (cf. ill. 21)
- Ombres = création de volume



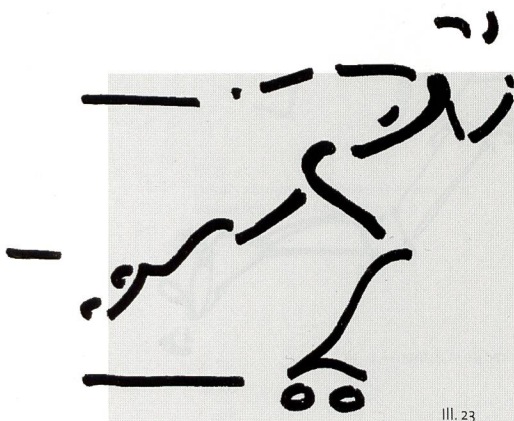
Distinguer l'essentiel

Il importe de distinguer ce qui est essentiel de ce qui ne l'est pas, de laisser de côté ce qui est secondaire et de simplifier ce qui est important! On peut, pour souligner plus particulièrement un angle, appuyer sur le crayon, détailler, colorer, etc. (cf. ill. 22).



Réduire au maximum

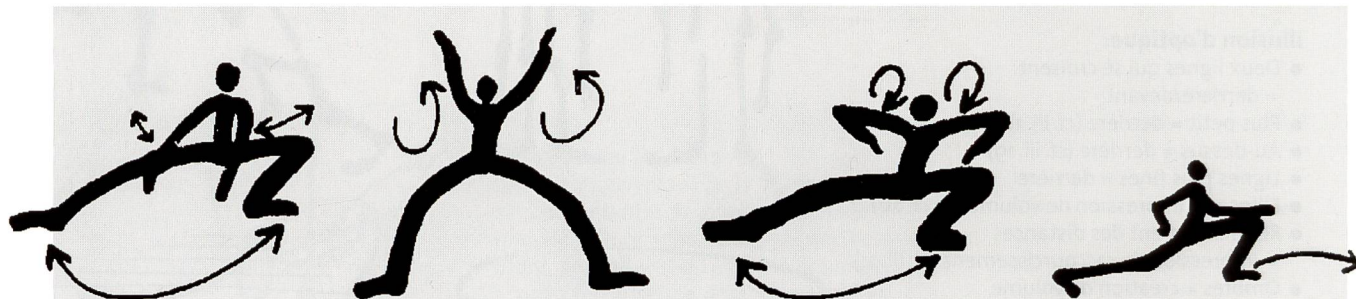
Plus le dessinateur réduit, plus il accentue le mouvement. Souvent, un trait suffit à indiquer le sens du mouvement. Il est même surprenant de voir à quelle vitesse et avec quelle facilité certaines postures et certains modèles de mouvement peuvent être réalisés (cf. ill. 23).



A quoi devez-vous veiller?

Les pictogrammes sont idéaux pour reproduire rapidement un mouvement ou une suite de mouvements. Certains points méritent toutefois une attention particulière:

- Veillez à ce que les pictogrammes n'aient pas l'air trop rigides!
- Une fois que vous avez trouvé la bonne taille, n'en changez pas. Avec le temps, vous maîtriserez les proportions corporelles et développerez votre propre style.

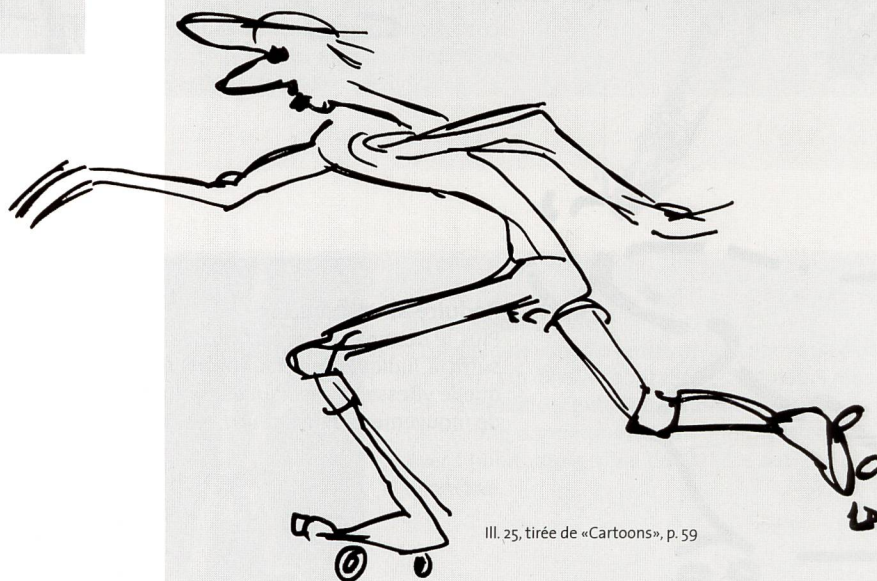


Ill. 24, tirée du «Manuel du moniteur Alpinisme/Excursions à skis»

- Oubliez quelque peu la précision anatomique au profit de l'expression (cf. ill. 24).

- Choisissez soigneusement le procédé que vous désirez appliquer et la technique de dessin adéquate.

- Ne construisez pas le pictogramme, dessinez! Vous donnerez ainsi l'impression de mouvement nécessaire (cf. ill. 25).



Ill. 25, tirée de «Cartoons», p. 59

Connaissance du matériel

Matériel

Tout matériel a ses propres utilités et limites. Pour utiliser correctement crayons, pinceaux et autres accessoires, il convient donc de les connaître.

Au début, il y a le point. Libre à chacun d'utiliser un crayon noir, un crayon de couleur, un stylo ou un feutre. Du point, on passe – avec les instruments précédemment cités – à la ligne. Avec le pinceau, en revanche, on obtient une tache. Avec le fusain et les craies grasses, des formes mixtes. Tous ces instruments sont une invitation à la création. Ils donnent son caractère à l'esquisse et dictent le choix du papier (grain), son format et l'infrastructure nécessaire. Il convient donc de choisir le matériel avec circonspection, de se renseigner et de s'exercer.

Le fusain, les craies à l'huile et l'aquarelle répondent, en revanche, parfaitement au besoin de spontanéité même si leur emploi est relativement plus fastidieux en raison des aménagements requis (utilisation d'un papier grand format). L'expérience est souvent en elle-même inoubliable et les résultats obtenus en valent la peine (cf. ill. 26 et 27).

Les crayons sont disponibles en plusieurs duretés et exigent – mis à part les modèles très mous (4B–9B) – une extrême précision. Ils se prêtent donc moins au dessin de mouvements, mais peuvent s'avérer utiles lors d'études anatomiques. Quant à faire un premier jet au crayon, cela va à l'encontre d'un travail spontané et rapide.



Ill. 26



Ill. 27
Dessin «Études de mouvement avec des aquarelles», tirées de Bammes, p. 35

Feutres, stylos et plumes obligent à faire des choix. Le dessinateur qui les utilise doit se montrer non seulement courageux, mais encore prêt à prendre des risques. Chaque trait est définitif; pour corriger, il faut retravailler le dessin. Avec un certain entraînement et de la pratique, la peur initiale de la feuille blanche tend à disparaître. Le dessinateur arrive alors à improviser.

Les feutres permettent certaines variations. En effleurant le papier, on obtient un dessin léger et furtif, en appuyant fortement on met en relief des lignes importantes. Pratiques, ils produisent également un effet intéressant sur du papier en couleur, voire noir. Si, au début, la feuille blanche peut être quelque peu inhibitrice, la feuille noire incite, en revanche, davantage à la création. Les plus grandes feuilles, quant à elles, permettent de réaliser plusieurs dessins et peuvent, dans une deuxième étape, être découpées, pliées, collées en vue d'une autre création. Un rouleau de papier kraft peut également faire le bonheur des uns, tout comme de longues bandes de papier prédécoupées feront celui des autres.

Tâches pratiques

Stimuli pour l'enseignement

Après avoir abordé les divers aspects de la conception graphique des mouvements, nous tentons maintenant de formuler des idées et des tâches destinées à inciter les élèves, les sportifs et les enseignants à faire le pas.

Echauffement

- Posez votre crayon sur le papier et retirez-le uniquement après avoir dessiné un pictogramme.



- Dessinez un ballon de football – sans modèle!
- Faites un dessin à l'encre ou au feutre (soluble à l'eau) sur une feuille mouillée. L'eau vous empêche d'être précis: les traits et les points vivent leur vie! Vous n'êtes pas maître de votre dessin; la pression est ainsi moins grande.
- Fixez un fin pinceau de soie, un fusain à un bâton et dessinez avec ce «long bras». Vos gestes sont moins précis; vous êtes moins sous pression.
- Reprenez le premier dessin en exagérant les formes.



- Réalisez votre dessin en un temps imparti, par exemple d'après une vidéo.
- Dessinez des animaux en accentuant ce qui est typique; renoncez aux détails.
- Notez vos impressions dans un journal d'entraînement.
- Dessinez chaque fois que vous en avez l'occasion sans trop vous préoccuper du résultat.



Partie principale



- Dessinez l'élan, l'appel, la phase de vol, etc. d'un saut en hauteur.

- Dessinez l'image qui vous semble la plus importante dans le saut en hauteur, le tir en suspension, le salto, etc.

- Sautez, lancez, courez, etc. et souvenez-vous d'une position particulière que vous reproduirez par la suite.

- Observez un groupe qui s'étire/fait de la gymnastique. Regardez-le attentivement. Reproduisez ensuite certaines positions avec un feutre épais ou des Neocolor. Ne détaillez pas!

- Regardez la séquence de mouvement ci-contre extraite du volleyball. A quoi ressemble la suivante? Essayez de la dessiner.



Tiré de «Fast alles über Cartoons».



- Fabriquez un «flip book»: petit livre qui, feuilleté rapidement, permet de découvrir un mouvement sportif. Donnez, éventuellement, certains points de repère.

- Utilisez des allumettes pour illustrer une position que vous reproduirez ensuite. Vous vous apercevrez que seules les vues de face et de côté sont possibles.

- Prenez l'un de ces mannequins articulés en bois, faites-lui adopter une position et dessinez-la.

- Construisez un petit bonhomme en fil de fer et dessinez-le.

Retour au calme

Regardez vos dessins et félicitez-vous du résultat!

Bibliographie

Des livres pour créer

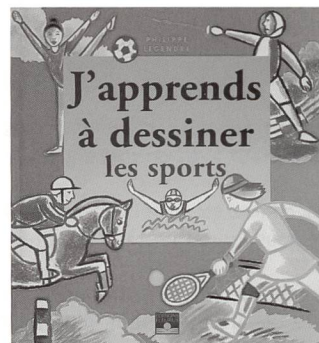
Le choix de livres sur le thème en question est relativement large. Riches en exemples, bien illustrés, ils nous donnent de précieux conseils sur les différentes techniques du dessin et l'utilisation du matériel. Nous en avons retenu trois.

J'apprends à dessiner les sports

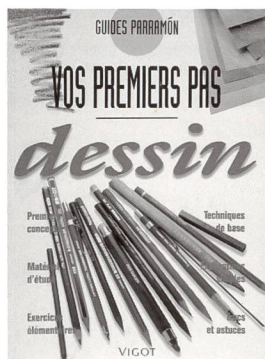
Si l'on part du principe que tous les enfants savent dessiner un rond, un carré, un triangle, etc., on en déduit qu'ils peuvent tout aussi bien dessiner une maison, une voiture, une personne. Une méthode facile et amusante, basée sur l'association de formes géométriques, pour réaliser une esquisse en quelques coups de crayon.

Dessiner un joueur de tennis, un cycliste, un judoka se révèle ici d'une simplicité enfantine. Bien que s'adressant plutôt aux enfants, ce livre convient également aux adultes désireux de s'essayer au dessin sportif.

Legendre, Philippe: J'apprends à dessiner les sports. Paris: Editions Fleurus 2000.



Dessins: Vos premiers pas



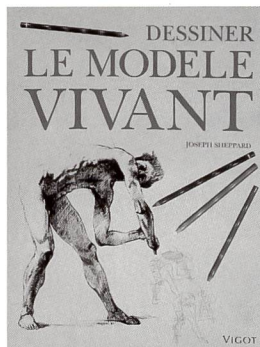
Le dessin, un art à part entière réservé aux plus doués? Davantage un moyen d'expression à la portée de tous. Du matériel (fusain, papier, crayons, etc.) aux techniques élémentaires (effacer, estomper, etc), cet ouvrage complet vise à initier l'amateur aux arcanes du dessin. Pour tout savoir et surtout avoir du plaisir! Un guide qui permettra au débutant d'avoir confiance en lui!

Parramón, Guides: Dessin: Vos premiers pas. Paris: éditions Vigot 1999 (63 p.).

Dessiner le modèle vivant

Pourquoi un livre d'anatomie humaine? Pour mieux comprendre comment le dessin de nus est soumis à la connaissance des muscles, des os – somme toute des parties du corps humain. Un livre précis regroupant 170 dessins de nus où l'homme et la femme posent debout, assis, sur le dos, etc. Bien que s'adressant plutôt aux artistes souhaitant parfaire leurs habiletés de dessinateur, cet ouvrage convient également aux débutants désireux de se familiariser avec les muscles et les os du corps humain.

Shepppard, Joseph: Dessiner le modèle vivant. Paris: Vigot 1998 (143 p.). 06.2532/Q



Références en langue allemande

Meilhamer, T.: Fast alles über Cartoons. Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH, 1989.

*Sammlung Leonardo des Verlages Vinciana Editrice, Mailand: Grundlagen der Zeichnung, Edition Michael Fischer, Stuttgart
Bammes, G.: Menschen Zeichnen. Ravensburg, Ravensburger Buchverlag, 1999.*

Silhouettes linéaires

Qui n'a pas un jour ou l'autre joué au pendu? Un cercle pour la tête, un trait pour le corps, deux pour les jambes, etc. Ces pictogrammes sont repris depuis longtemps par l'enseignement pour représenter les positions du corps et le déroulement des mouvements. Grâce à une simplification extrême du corps humain, élèves et enseignants découvrent ainsi très rapidement un nouveau moyen de communication. Si cette méthode ne requiert pas de grand talent artistique, elle demande toutefois un peu d'exercice pour arriver à réaliser des silhouettes expressives.

Le lecteur retrouvera ces petits bonshommes stylisés dans la brochure «Les moyens audiovisuels dans la formation des moniteurs J+S» à côté du tableau noir, des transparents, des diapositives et autres moyens couramment utilisés dans la formation. Une brochure haute en couleurs toujours d'actualité.

OFSPÖ: Les moyens audiovisuels dans la formation des moniteurs J+S, Macolin, brochure du Manuel de l'expert, 1988, 30.91.400.f