



L'EXERCICE DES CERCLES



Cet exercice est tiré du livre « Génie toi-même » de Philippe Brasseur.

1. Donnez une feuille blanche et un stylo à chaque participant.
2. La consigne est la suivante : au TOP-départ, dessinez le plus de dessins possibles à partir d'un cercle.
3. Lancez le chronomètre sur 10 minutes. C'est parti !

Il est interdit de faire des dessins abstraits : on doit pouvoir nommer les éléments dessinés avec des mots que tout le monde connaît.

Le cercle peut être une petite partie de l'objet dessiné (comme la roue d'une voiture) ou l'élément principal (comme une horloge).

L'important n'est pas de savoir bien dessiner, mais de représenter l'objet ou n'importe quel élément auquel on pense, et qui a un cercle dedans.

Vous allez voir qu'au début, c'est assez facile. Mais au bout de quelques minutes, on se triture les méninges pour trouver d'autres idées. Et si vous refaites le même exercice 2 ou 3 mois après, cela devrait être beaucoup plus facile.

Variantes : on peut, pourquoi pas, faire le même exercice avec une autre forme comme le rectangle, ou un triangle à angle droit...



L'ARBRE

Dessinez un arbre, tous les jours, pendant 7 jours.

La seule règle est la suivante : utilisez une technique différente à chaque fois : le pointillisme, l'aquarelle, les hachures au stylo, l'encre de chine... trouvez des idées sur Internet ou dans votre imagination, et réalisez 7 arbres différents.

CLIQUEZ-ICI pour télécharger tout le programme et jeux