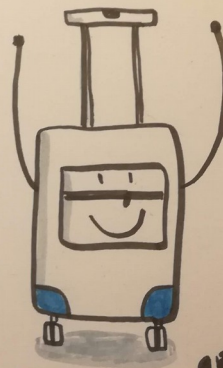


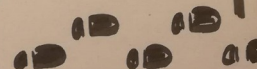
Ete  
2022



# VACANCES



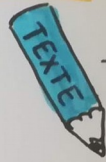
C'est  
Parti!



## JOUR 1 le texte



Sketchnote =  
efficace



- ① Choisir une citation en lien avec les vacances.

EXEMPLE

" Dans une partition de musique,  
le silence, à savoir la pause,  
est aussi important que les notes."  
Catherine Testa.

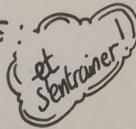
- ② Souligner les mots-clés.

- ③ Trouver 2 Niveaux de TEXTE :

EXEMPLES

TITRE  
TITRE  
TITRE

texte  
texte  
texte



Copier la citation ④  
en utilisant les 2 niveaux  
d'écriture.

Encadrer ⑤

" Dans une partition  
de **MUSIQUE**,  
le **SILENCE**, à savoir  
la **PAUSE**,  
est aussi important  
que les  
**NOTES**."  
Catherine **TESTA**



## Jour 2: les images

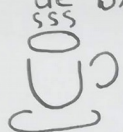


### Alphabet Visuel

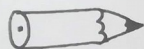
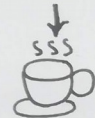
• | □ △ ○ G

← Permet de représenter presque tout !

- ① S'entraîner à décomposer en formes de BASE :  OBSERVER !



• 0 = 3 >



- ② Identifier 3 Kiffs de sa journée et trouver un picto/symbole pour les représenter.

★ DÉCOMPOSER en FORMES SIMPLES

★ LÉGENDER avec un court texte

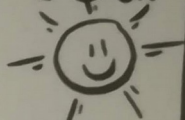


the noun project.com permet de trouver des pictos à recopier.

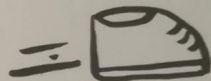
## Kiffs du Jour



Le café du matin, en terrasse.



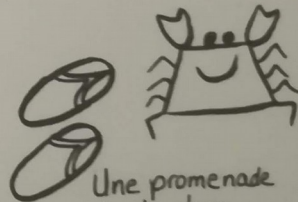
Le Soleil est là, alors que la pluie était prévue.



Un footing le long de la plage.



Une pause lecture, au milieu de l'après-midi.



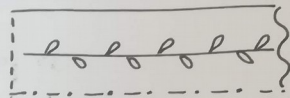
Une promenade sur la plage.

### Jour 3: les CADRES et les ZONES



Une **IDÉE**  
**délimitée** = **LISIBILITÉ**  
assurée

- 1 S'entraîner à **tracer** des zones; des types de ligne différentes:



- 2 Un panneau

un nuage

une feuille =

Sont aussi des "**contenants**" possibles:  
ils vont capter le regard.

- 3 Sur votre **lieu de vacances**, identifiez 3 ou 4 activités, spécialités, monuments que vous appréciez particulièrement:

- \* Représentez
- \* Légendez
- \* Encadrez



La grande **plage**  
et ses cabines.



Les **VILLAS** de  
la Belle Époque:  
Voyage dans le  
temps & Régat.

## HOULGATE

L'**escalier** des  
100 Marches:  
Une jolie rue  
sur la plage  
et un accès vers  
la **table**  
d'orientation.



Le **CALME**  
de cette  
petite Station  
Balnéaire où  
tout est à  
portée de





## Jour 4: les personnages



Guider le Regard

Soutenir le Message  
Actions & Émotions

① S'entraîner à dessiner plusieurs types de personnages:



(Fil de Fer)



(Rectangle)



(Ovale)



(Étoile)

- Varier les positions et les expressions
- Observer et choisir le style qui plaît le plus.

② Se rappeler de 3 ou 4 moments marquants de la journée.

- \* Les représenter avec un personnage
- \* Légender en pensant aux mots clés.
- \* Délimiter les moments.

Faire Simple!

28/07  
2021



FOOTING  
au bord  
de la PLAGE,  
toute seule.



RETROUVAILLES  
avec Léa-Pauline,  
après 3 jours.



C'est prêt!

Le DINER  
tous ensemble,  
préparé par  
Suzy-lou.



RETOUR de  
Natalie pour  
10 jours  
ensemble.

Une journée de RETROUVAILLES...  
À tous les ÉTAGES!

## Jour 5: les ombres

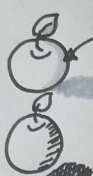


# OMBRE

- Mise en valeur
- Relief
- ⊕ "professionnel".



Un trait au  
feutre **Brush**  
ou des Hachures  
*proprement*



Réel:  
intérieur

Irrel  
extérieur



Gris clair ou  
une couleur en lien  
avec la palette choisie.

① Réaliser des pictos et s'entraîner à  
ajouter des ombres.

② Identifier 3 ou 4 moments de la journée:

- \* Les représenter par un picto simple
- \* Ombrer en choisissant une couleur.
- \* Légender puis délimiter.



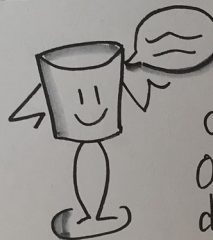
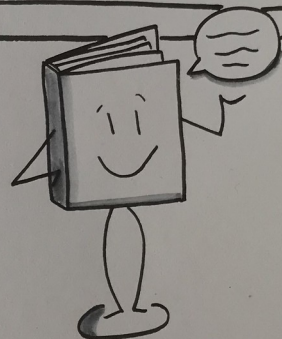
Les **MOTS-CLÉS** et les  
titres peuvent être mis en  
valeur avec des ombres.



Un agréable moment  
de **griffonnage** avant  
un plongeon dans  
les carnets de voyage.



Une JOYEUSE  
**di session** avec le  
Libraire: vacances,  
lectures & projets.



Un **verre** partagé,  
après l'entraînement.  
Occasion de papoter avant  
de rentrer.

Une journée en toute **SIMPLICITÉ**.

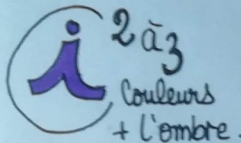


## Jour 6 : les couleurs



IMPACT  
VISUEL

intérêt  
sens  
mémoire



ÉCRITURE

+ 2 couleurs  
(3 maxi)  
+ Ombre.



Trop de  
couleurs:  
LISIBILITÉ

① S'entraîner à associer des couleurs  
→ trouver "ses couleurs".



② Mise en Pratique:

- \* Choisir 2 ou 3 moments de la journée.
- \* Les représenter.
- \* Légender, mettre en couleur et ombrer.
- \* Délimiter



Achats de l'équipement  
MANQUANT pour  
le départ au  
CAMPING.



Déjeuner  
en TERRASSE  
tous les quatre. \*\*



Lecture d'un  
MANGA pour  
apprendre à dessiner  
des personnages...  
Y a plus **PRATIQUÉ**

RÉPARER & Buller\*

# JOUR 7: RÉVISIONS

Sketchnote  
tes vacances



Le TEXTE

2 niveaux d'ÉCRITURE



Les  
IMAGES

Observer  
& décomposer



LES  
CADRES

Délimiter pour  
plus de lisibilité.



Les Personnages

HUMANISER



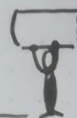
LES  
OMBRES

Mettre en valeur  
& ancrer.



Les  
COULEURS

IMPACT  
VISUEL



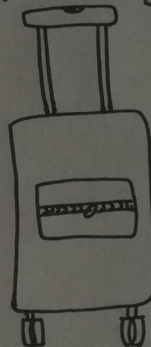
Raconte ta journée en mettant  
en pratique les 6 conseils.



« Merci »



EN ROUTE





## JOUE 7: RÉVISIONS

Sketchnote  
tes Vacances

Le TEXTE  
2 niveaux d'écriture

LES  
IMAGES

Observer  
& décomposer

LES  
CADRES

Délimiter pour  
plus de lisibilité.

Les Personages

HUMANISER

LES  
OMBRES

Mettre en valeur  
& ancrer.

LES  
COULEURS

IMPACT  
VISUEL

✏️ Raconte ta journée en mettant  
en pratique les 6 conseils.



Une joyeuse séance avec  
le groupe et un CAP  
franchi... enfin!

Merci



Mon ordinateur qui  
fonctionne de nouveau  
grâce à l'expertise de  
mon mari.

Quelle chance!  
Que d'économies  
réalisées... et de  
temps gagné.



De délicieuses assagnos  
préparées pour le  
dîner.

31/07  
2021

EN ROUTE



Le courage retrouvé  
pour préparer la  
valise en fin de  
journée.



# Jour 8: l'ITINÉRAIRE

Sketchnote  
efficace =

ITINÉRAIRE  
Balisé

- 1 Numéroté
  - 2 les idées
  - 3 Relier les étapes
- chemins  
● : ● :  
● : ● :  
---  
flèches

① Expérimenter: chercher plusieurs manières de numéroté, de relier les étapes.

② Mettre en pratique

1 3 ou 4 Kifs de la journée

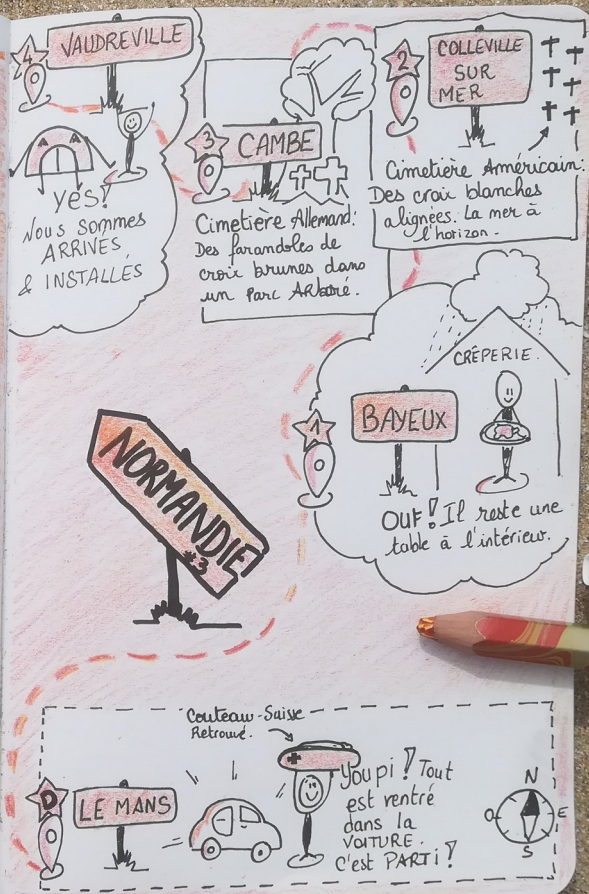
2 Dessiner chaque moment sur la feuille.

3 Légende chaque idée

4 Colorer  
Ombre

5 délimiter

6 Baliser l'itinéraire





## Jour 9: L'ORGANISATION

L'organisation  
de la PAGE  
dépend du  
SUJET.



Parcours



Rayonnant



Centre



Vertical

— EXEMPLES —

- \* **ETAPES**
  - Une chronologie
  - Des moments successifs



Parcours



Cases  
et Recettes

- \* **SUJET**
  - Des explications
  - Une description



Centre

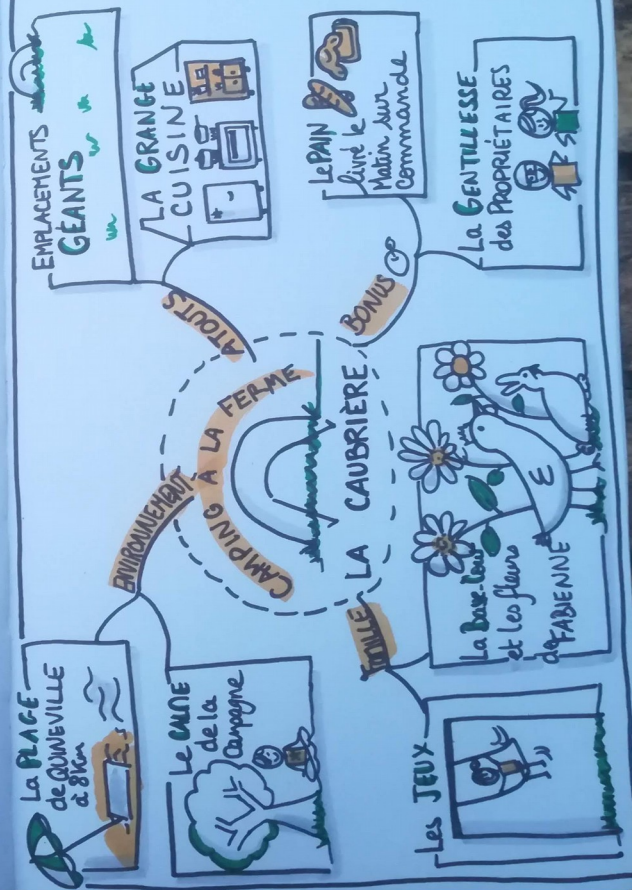


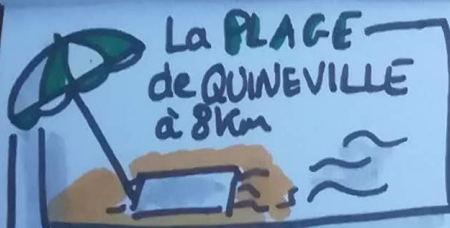
Rayonnant

- 1 Identifier
  - Chronologie
  - Détails sur un sujet, lieu
 pour choisir l'organisation de la planche.

- 2 Mettre en pratique en organisant la planche. Illustrer, Légender, Délimiter, Colorer, Ombrer, Baliser.

Anticiper POUR ORGANISER\*





ENVIRONNEMENT

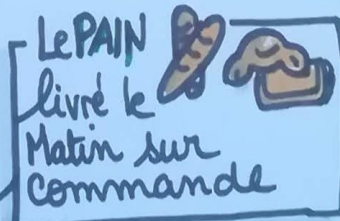
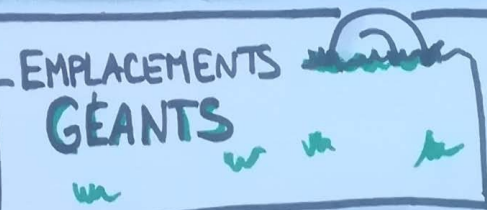
CAMPING À LA FERME

ATOUTS

FOUILLE

LA CAUBRIÈRE

BONUS





## Jour 10: les émotions



Les émotions  
des personnages

des **précisions**  
Sans MOTS  
Supplémentaires.

### ① S'entraîner: Représenter & Identifier:

your  
Bouchez

|   | 😊 | 😐 | 😞 | 😡 |
|---|---|---|---|---|
| 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊 |
| 😐 | 😊 | 😐 | 😐 | 😊 |
| 😞 | 😊 | 😐 | 😞 | 😊 |
| 😡 | 😊 | 😐 | 😞 | 😡 |



Carte des émotions  
↳ **Nommer** chaque  
ressenti.

### ② Sketchnoter les émotions ressenties en fonction des moments de la journée.

Journée à la  
**HAGUE**

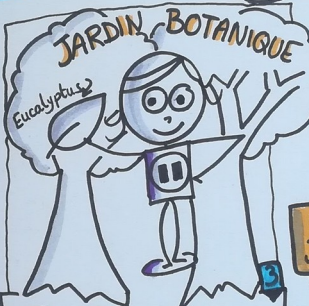


Il n'y a plus  
de GAZ pour le  
Café.

C'est  
Réserve!

REMARQUE

Pour une fois,  
il reste de  
la place.



Tous les sens en  
ÉVEIL le temps  
de la visite.



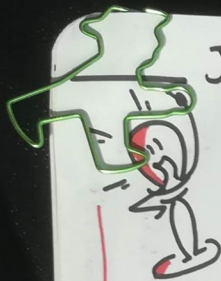
CONTEMPLATION  
de la mer,  
en haut des  
falaises.



Sortie du Bateau  
de la SNSM.

Une journée  
**VARIÉE**

## Jour 11 : Les BULLES



① ÉCRIRE le TEXTE

② ÉCRIRE le TEXTE

TOUJOURS dans cet ORDRE!

Dessiner la BULLE APRÈS.

sinon tu es coincé!

① S'entraîner: Trouver plusieurs manières de dessiner les BULLES, selon les façons de s'exprimer.

Parler

CRIER!

HURLER

Chuchoter

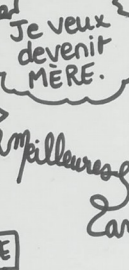
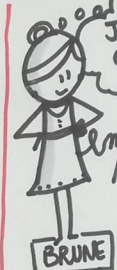
PENSER

PLEURER

② Raconter sa journée ou un livre en faisant parler les personnages.



Lecture LÉGÈRE

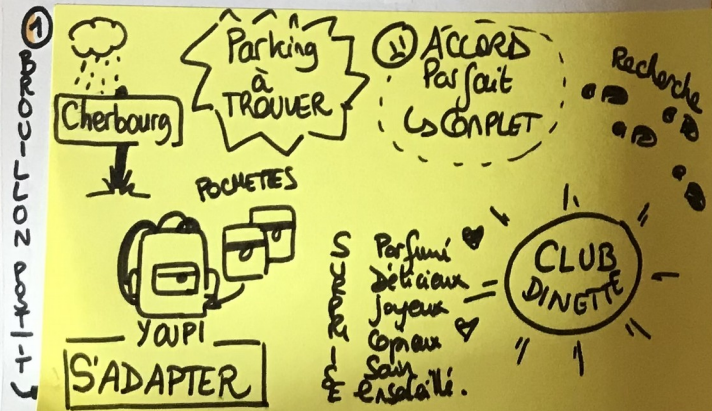
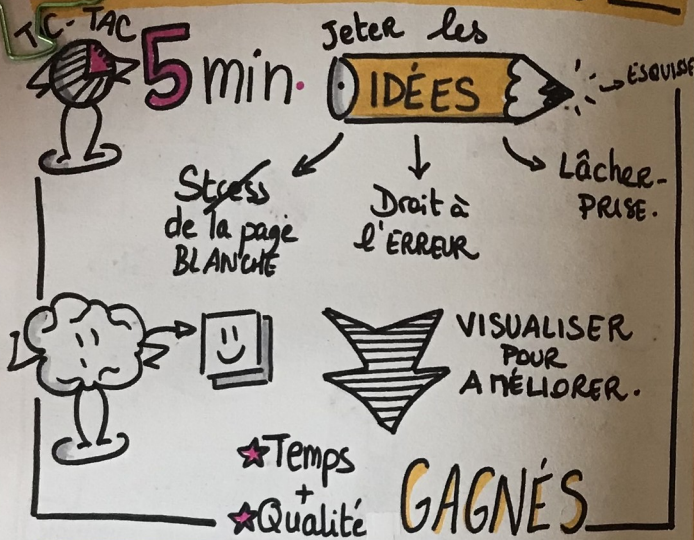


Capitaine Haddock à l'accueil BELGE

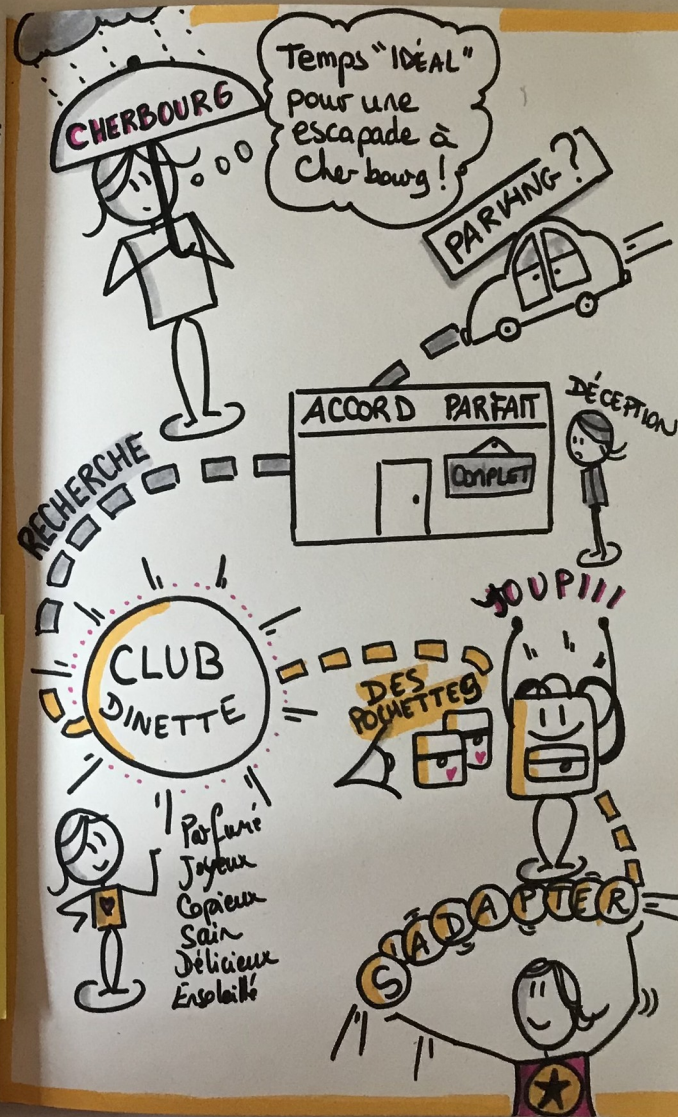
Les HUMAINS sont beaucoup PLUS qu'une liste de CASES à cocher.



# Jour 12: Le brouillon



② Réalisation finale.





# Jour 13: L'effet "WAOUH"



INSPIRATION  
1 Keith Haring  
BD Comics

Des traits Pour Des effets

\* Mise en EVIDENCE

\* Mouvement (Dynamisme des Pictos)

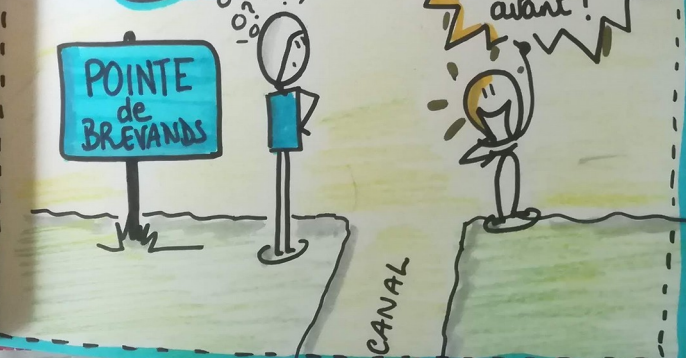
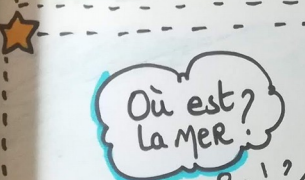
1 S'entraîner à Représenter les MOUVEMENTS



2 Raconter 3 moments de sa Journée en ajoutant l'effet WAOUH.



RETOUR





## Jour 14: MOT en Dessin



Jouer

&

Amplifier

l'effet Mot + Image  
des sketchnotes.

1

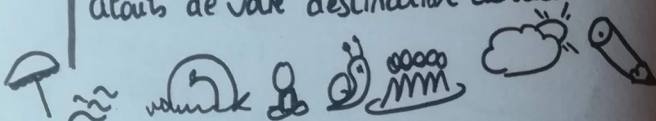
Double  
Codage

" les images bénéficient  
d'un double codage  
verbal & visuel."

\* Allan Pavió

en 2 codages

1 Lister et dessiner vos activités, les  
atouts de votre destination de vacances.



2 Écrire en grand la destination.

3 Ajouter les dessins sur les lettres  
↳ ils apportent des renseignements  
sur vos vacances.

Visualiser sa vie en quelques coups de crayon.  
X. Delengaigne - Eyrolles.



Variantes Possibles: Prénom, Mois de l'année, Ville, Activités...





Variante Possibles: Prénom, Mois de l'année, Ville, Activités...