



LES PICTOGRAMMES OLYMPIQUES EN CLASSE

Les pictogrammes olympiques voient le jour en 1964 aux Jeux Olympiques de Tokyo. Pour s'adresser au monde entier, communiquer au-delà des mots et de l'écriture, les Japonais mettent au point ce langage universel. Leurs symboles graphiques, efficaces et modernes, servent à désigner les différentes épreuves au programme, mais aussi tous les services pro-

posés aux spectateurs. Un vrai changement dans les habitudes visuelles, qui va vite s'imposer ! Depuis 1964, chaque édition des Jeux produit en effet ses propres séries de pictogrammes, et renouvelle le genre. En ce sens, les JO ont joué un rôle majeur dans la diffusion de ces « signes dessinés », devenus omniprésents dans notre environnement.

UN SUJET RICHE POUR LES ENSEIGNANTS ET LEURS ÉLÈVES

Par le biais des pictogrammes olympiques :

- de nombreux thèmes, en lien avec les programmes scolaires, peuvent être abordés : sport, diversité culturelle, langues, communication, art, graphisme...
- des compétences variées peuvent être développées chez les élèves : observer, décrire et interpréter/découvrir et identifier des formes /décoder des symboles visuels et maîtriser son environnement/se familiariser avec l'usage universel du pictogramme/communiquer de façon amusante et créative/élaborer un langage graphique.

Impressum:
Éditeur/© CIO, Le Musée Olympique, Lausanne
1re édition, 2018
Auteur/Eva Bensard
Conception graphique/Yona Lee
Copyrights des images © CIO ou spécifiés sous les images

Ce document est disponible en français, anglais et allemand.
Il peut être téléchargé sur www.olympic.org/pedagogie.

FICHE MODE D'EMPLOI

À destination des enseignants, et conçue par Le Musée Olympique, cette fiche se compose de cinq rubriques :

- « Le savais-tu », qui donne aux élèves les éléments clés pour se familiariser avec les pictogrammes olympiques.
- « L'objet olympique », qui présente un objet du patrimoine olympique.
- des activités pour développer le sens de l'observation, les connaissances et la créativité des 6-10 ans. Délivrées « clé en main » les élèves peuvent les réaliser en classe, seuls ou en petits groupes.
- des activités sur le même principe, pour les 11-15 ans
- des « ressources » avec des compléments documentaires aux enseignants (livres, articles, supports pédagogiques...).

LE SAVAIS-TU ?

En 1964, lors des Jeux Olympiques de Tokyo (Japon), les organisateurs sont face à un casse-tête: comment rendre le programme des épreuves compréhensible par tous ? Les athlètes viennent de pays différents, les spectateurs aussi. Faut-il proposer une langue commune ? Mais l'anglais n'est pas parlé partout et par tous. Les Japonais ont alors une idée géniale : se servir de pictogrammes, des petits dessins qui remplacent les mots. Malin, non ?



Le pictogramme du relais de la flamme olympique sur une montagne à Lillehammer.

UN PICTOGRAMME, C'EST QUOI ?

Dans le mot pictogramme, il y a « picto », qui signifie « peint, dessiné » (en latin), et « gramma », qui veut dire « lettre » ou « signe » écrit (en grec). En clair, un pictogramme est un signe dessiné, un dessin qui parle et délivre un message.

Voici par exemple le pictogramme qui, en 1984, a servi à symboliser l'épreuve du cyclisme aux Jeux Olympiques de Los Angeles (Etats-Unis). Et à côté, ceux de la natation et du football. Tu as compris le principe ?



Trois pictogrammes des Jeux Olympiques d'été de Los Angeles 1984.

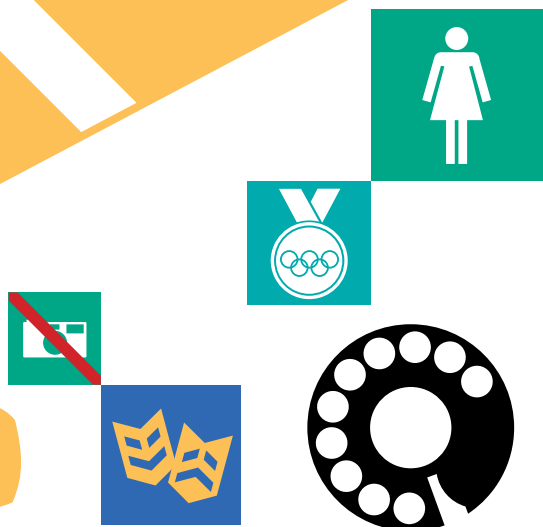
LES SMS DE LA PRÉHISTOIRE ?

Faire un dessin pour échanger et se faire comprendre, cela ne date pas d'hier ! Cela commence même... à la Préhistoire. Nos ancêtres ont peint ou gravé des animaux qui constituaient déjà un véritable langage. Ces premiers pictogrammes inspirent parfois ceux d'aujourd'hui ! Ainsi, des gravures rupestres (sur roche) très célèbres en Norvège et vieilles de plusieurs milliers d'années, ont servi de modèle en 1994, pour les pictogrammes des Jeux d'hiver de Lillehammer (Norvège).



Pictogrammes des JO de Lillehammer 1994 représentant le patinage de vitesse.

LE SAVAIS-TU ?



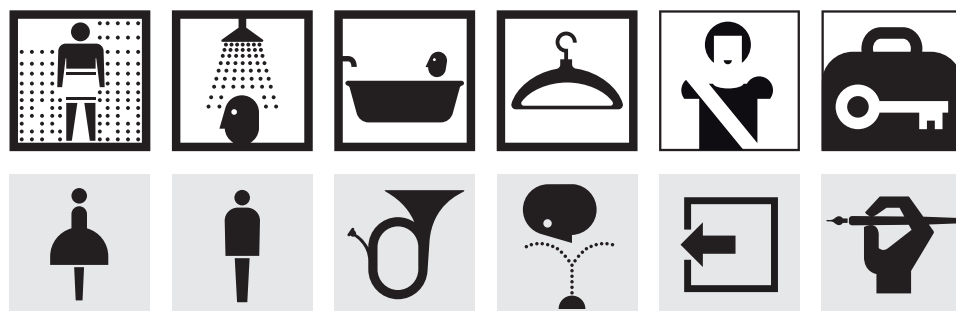
Pictogrammes de service issus de différentes éditions des Jeux Olympiques.

PICTOMANIA ?

Nous vivons aujourd'hui dans un monde de signes dessinés ! Il y en a à l'école, dans les transports, le long des routes, sur les téléphones portables et les ordinateurs. Ces schémas servent à donner une information, à signaler un endroit ou à marquer une interdiction. Ils ont beaucoup facilité la communication, car ils sont clairs pour tous les usagers, quels que soient leur langue ou leur niveau d'instruction – pas besoin de savoir lire pour les déchiffrer. Ils permettent même d'exprimer des émotions ! La preuve avec les émoticônes, dont le succès est planétaire.

LES PICTOS, CHAMPIONS DES JO

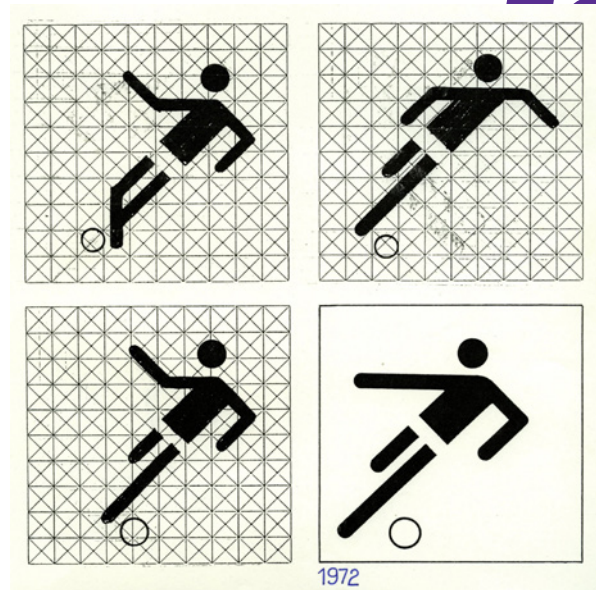
Tout commence en 1964, à Tokyo (Japon). Une équipe de designers japonais met au point des séries entières de pictogrammes, non seulement pour figurer les disciplines sportives, mais aussi tous les services proposés aux spectateurs et touristes (gares, restaurants, hôtels, banques, postes...). Ce langage dessiné remporte un franc succès. Depuis, à chaque édition des Jeux, de nouveaux pictogrammes sont élaborés. Par qui ? Par de vrais professionnels, formés à la communication et au graphisme. Car délivrer un message à l'aide d'un simple schéma est loin d'être facile. Tu t'en es peut-être rendu compte en jouant au « Pictionary » : un croquis limpide pour toi, était en fait obscur pour les autres joueurs ! A Tokyo en 1964, plus de 30 designers ont été mis à contribution pour que tout soit parfait.



Les premiers pictogrammes des services pour les Jeux Olympiques d'été de Tokyo 1964.

C'EST GRAVE DOCTEUR ?

Voici les pictogrammes créés en 1972 pour les Jeux de Munich (Allemagne). Avec quelques éléments seulement, un cercle pour la tête et des lignes droites pour les membres, le graphiste Gerhard Joksch est parvenu à synthétiser 21 sports. Son style est efficace et moderne ! Mais pourquoi ses athlètes ont-ils des corps raides comme des bâtonnets ? G. Josch raconte que pour créer ses personnages, il s'est servi d'« abaisse-langues », ces petits bâtons plats avec lesquels les médecins nous auscultent la gorge. Cette série a eu un immense succès et a influencé les éditions suivantes pendant presque 15 ans !



Recherches visuelles de Gerhard Joksch pour le pictogramme du football.

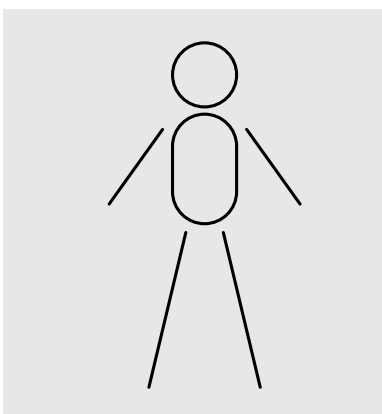
TROIS ASTUCES DE « PRO »

Pour réussir un pictogramme olympique, il faut :

1

Simplifier au maximum le corps des athlètes, en éliminant tous les détails inutiles.

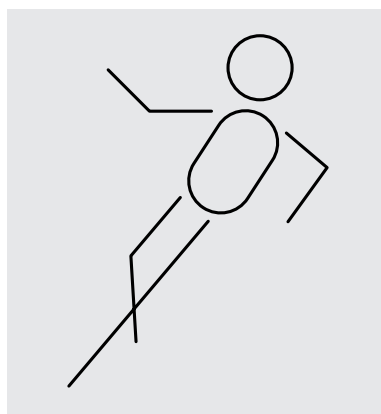
Ex : un cercle pour la tête, un ovale pour le buste, quatre traits pour les bras et les jambes.



2

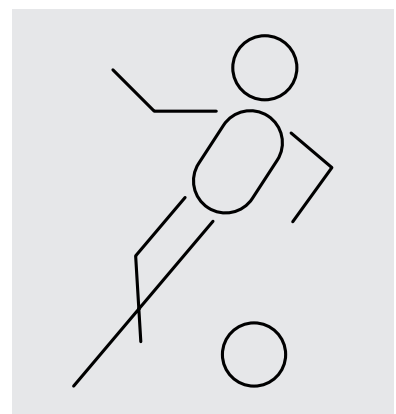
Montrer l'athlète en mouvement, dans une attitude dynamique.

Ex : silhouette du joueur en action pour le football, judoka mettant son adversaire à terre pour le judo...



3

Ne pas oublier l'équipement sportif de son champion : ballon, gants de boxe, haltères, vélo, pagaie pour le canoë...



À TOI DE JOUER !

Pour les 6-10 ans



























1. QUI FAIT QUOI ?

Voici les sports olympiques au programme des Jeux Olympiques d'été d'Atlanta en 1996.
Remets, sous chaque pictogramme, le nom de la discipline concernée.

Exemple:



tir à l'arc

							
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
							
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
							
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

À TOI DE JOUER !

Pour les 6-10 ans



2. CHERCHE L'INTRUS...

Quatre intrus se sont glissés dans les pictogrammes des Jeux d'été de Tokyo 1964.

Regarde l'exemple et cherche les trois autres sports d'hiver.
Une fois que tu les as trouvés, entoure-les en **rouge**.

D'après toi, quels sports représentent ces dessins?
Mets ta réponse sous les «pictos-intrus».



Biathlon

À TOI DE JOUER !

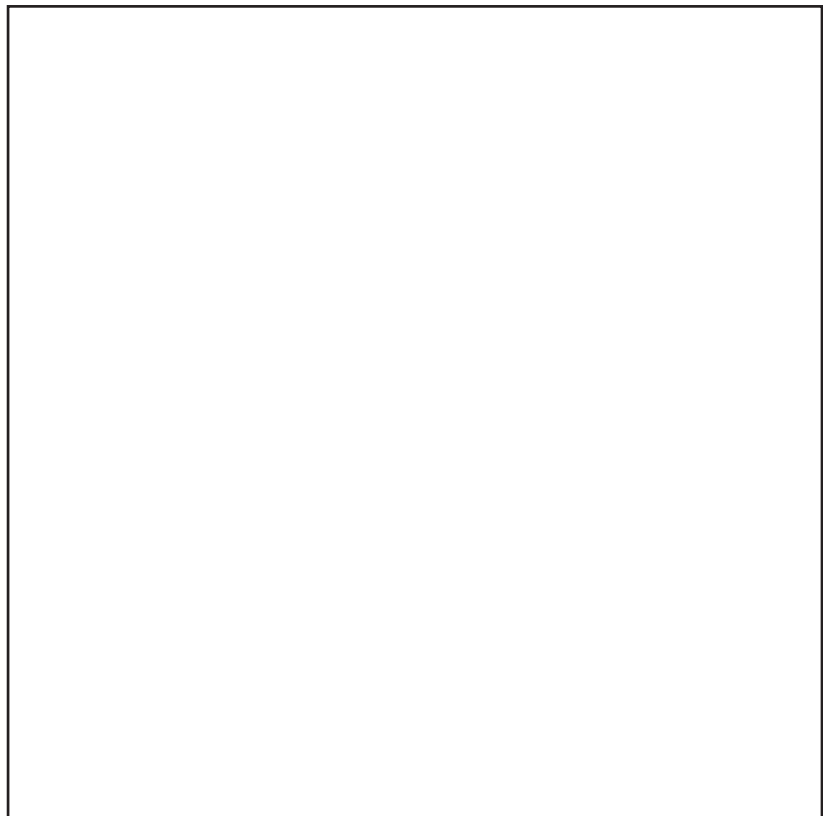
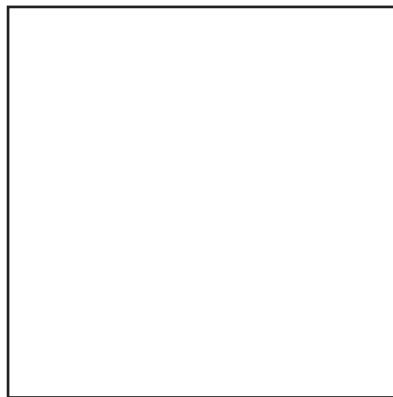
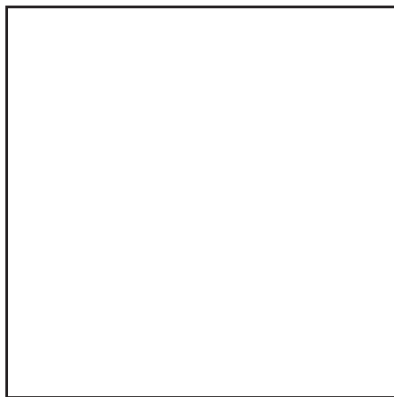
Pour les 6-10 ans



3. RÉALISE TON PICTO !

Tu as un sport favori ? Amuse-toi à dessiner le pictogramme de cette discipline, en suivant bien les conseils donnés à la page 5.

Pour t'aider, inscris ton dessin dans les cases ci-dessous. Les deux premières sont pour tes essais, la troisième pour ton dessin définitif.



ACTIVE TES NEURONES!

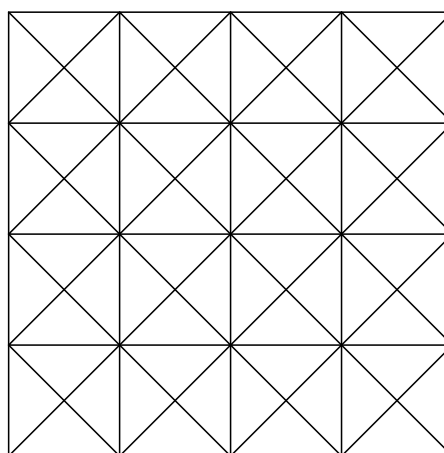
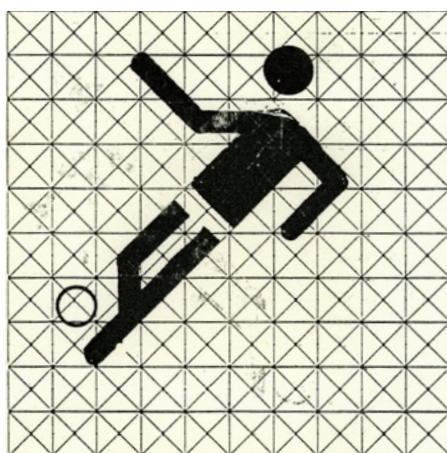
Pour les 11-15 ans



1. DEVIENS UN PRO DES PICTOS!

Quel est ton sport favori? Inspire-toi de Gerhard Joksch, le créateur des pictogrammes des JO de Munich 1972, et utilise sa grille pour élaborer ton propre pictogramme.

Besoin d'aide? Relis les astuces données à la page 5.



2. OBSERVE ET DÉDUIS

Les pictogrammes olympiques rendent souvent hommage au pays où se tiennent les Jeux. Leur style renvoie à la culture, à l'art ou aux traditions du pays-hôte.

Ceux de Sydney, en 2000, introduisent par exemple un objet typique de la culture australienne.

Il s'agit du: _____



ACTIVE TES NEURONES !

Pour les 11-15 ans

3. CHERCHE ET TROUVE

Les pictogrammes réalisés pour les Jeux d'Athènes 2004 rappellent, pour leur part, l'art grec antique.

D'après toi, leur style s'inspire (coche la ou les bonnes réponses) :

- des vases grecs peints de figures noires
- des statuettes antiques aux formes géométriques (les « idoles cycladiques »)
- des fragments de vases anciens
- de la Vénus de Milo



Dans le méli-mélo ci-dessous, sauras-tu identifier les pictogrammes des Jeux de Beijing 2008, dont le style délié rappelle la calligraphie chinoise traditionnelle ?

Et ceux de Lillehammer (1994, Norvège), dont les skieurs s'inspirent de très anciennes gravures rupestres ?

Entoure les premiers en **vert**, et les seconds en **bleu**.

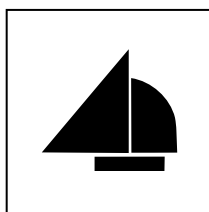


ACTIVE TES NEURONES !

Pour les 11-15 ans

4. À TOI DE JOUER !

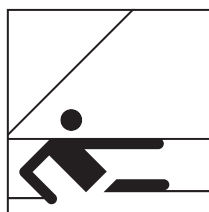
Voici différentes façons de représenter l'épreuve de VOILE.
Dans la dernière case, imagine un nouveau dessin pour
les jeux qui auront lieu à Tokyo en 2020.



Tokyo 1964



Mexico 1968



Munich 1972



Moscou 1980



Barcelone 1992



Atlanta 1996



Sydney 2000



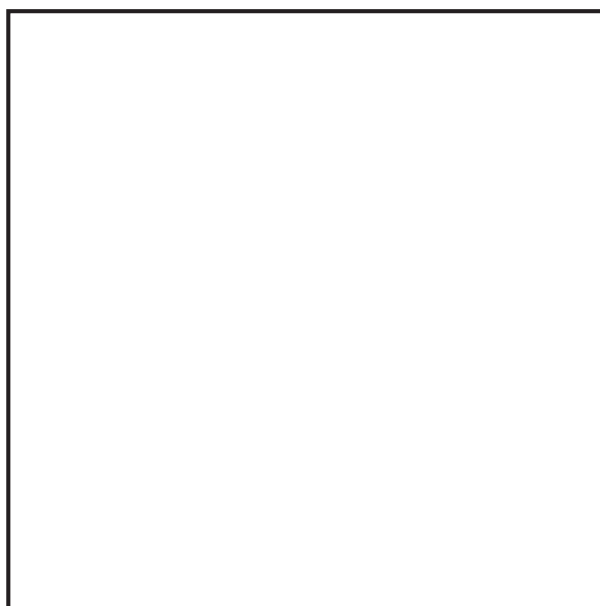
Athènes 2004



Londres 2012



Rio 2016





L'OBJET OLYMPIQUE

ARTEFACT N° 106405 DES COLLECTIONS DU MUSÉE OLYMPIQUE

106405
Lillehammer 1994, cravate avec
les pictogrammes des sports.

1994

Vêtements et accessoires, cravate

Largeur x Longueur : 10 x 142 cm. Poids : 40 g

Bleu : Polychrome

Soie

Lillehammer Organising Olympic Committee

Mots-clés : Jeux Olympiques d'hiver, Lillehammer 1994 ; Homme ;

Pictogramme ; symbole olympique

Collection des objets

Cette cravate fait partie des collections du musée.

Observe-la bien avant de répondre aux questions ci-dessous.



Description :

Peux-tu présenter cet objet en quelques mots (forme, couleurs, motifs) ?

Matériaux :

En quoi est-il fait ?

Taille :

Quelles sont ses dimensions ?

Epoque :

De quand date-t-il ?

Type :

À quelle famille d'objets appartient-il ?

Fonction :

À quoi sert-il ? Est-il uniquement utilitaire ?

Lieu de conservation :

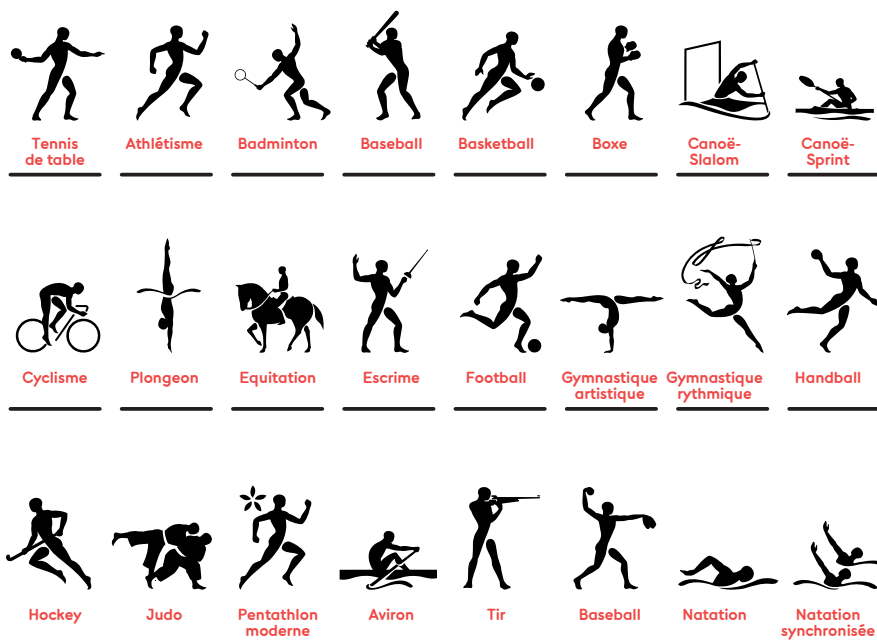
À ton avis, pourquoi est-il au musée ?

RESSOURCES

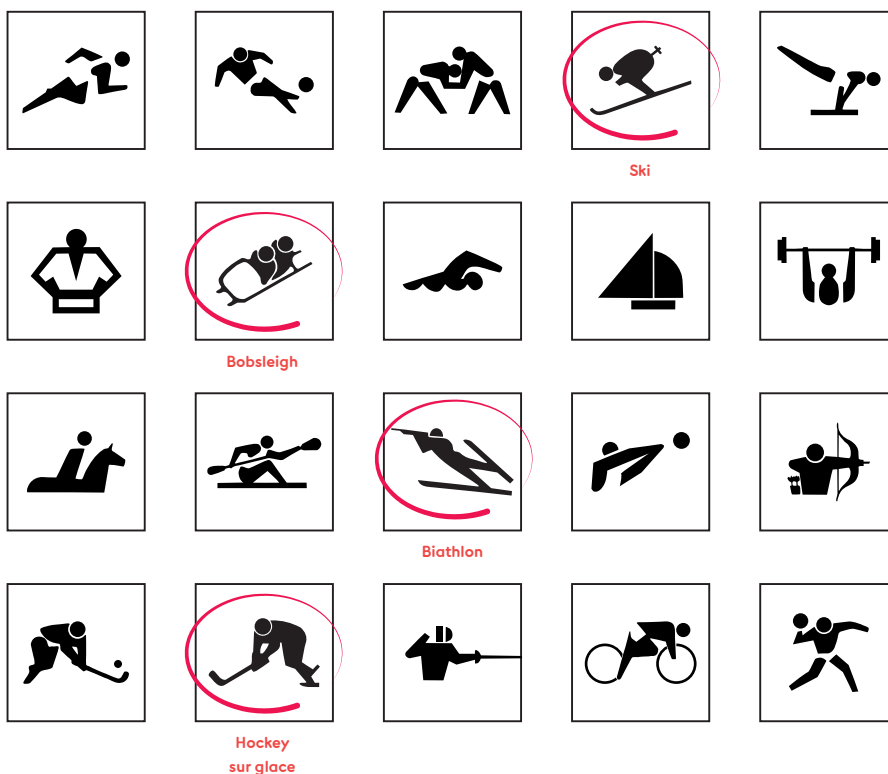
- Comité International Olympique (éd.), « Les pictogrammes aux Jeux olympiques », Lausanne, Comité International Olympique, 1992.
- Corner, F. et Samoyault, T., « Le monde des pictogrammes », Vevey: Mondo, 1995.
- Samoyault, T., « Give me a sign!: what pictograms tell us without word », New York: Viking, 1995.
- Le Centre d'Etudes Olympiques, « Les pictogrammes sportifs des Jeux Olympiques d'été de Tokyo 1964 à Rio 2016 », Lausanne: Le Centre d'Études Olympiques, 2017.
Disponible en ligne: <https://library.olympic.org/Default/doc/SYRACUSE/161823>
- Le Centre d'Etudes Olympiques, « Les pictogrammes sportifs des Jeux Olympiques d'hiver de Grenoble 1968 à PyeongChang 2018 », Lausanne: Le Centre d'Études Olympiques, 2017.
Disponible en ligne: <https://library.olympic.org/Default/doc/SYRACUSE/161825>

CORRIGÉS DES EXERCICES

1. QUI FAIT QUOI ?



2. CHERCHE L'INTRUS...



2. OBSERVE ET DÉDUIS

Il s'agit du: Boomerang

3. CHERCHE ET TROUVE

- des vases grecs peints de figures noires
- des statuettes antiques aux formes géométriques (les « idoles cycladiques »)
- des fragments de vases anciens
- de la Vénus de Milo

