

# ***Rendu d'expérimentations***

*Kit pédagogique de décryptage et de créations d'affiches*

# *Note d'intention*

Sur les recommandations de Mme Canel, je me suis attardée sur le fond pour rendre mon projet plus crédible. Le but était à l'origine de créer un kit pour détourner des affiches politiques et de montrer le vide ou la bêtise derrière ces dernières. J'ai choisie de réorientée le sujet en proposant un kit destiné au cours d'EMC de seconde, pour aborder la question du graphisme en politique et de ses effets. Ce changement est apparue après avoir discuté avec une professeur d'histoire géographie et EMC, les jeunes votent de moins en moins, les taux d'abstention n'ont jamais été aussi élevés et beaucoup se contentent de juger un candidat à travers les réseaux sociaux plutôt qu'en lisant un programme. L'enjeu du kit est donc de redonner de l'importance au vote et à la démocratie, en outillant les élèves pour analyser et décrypter les affiches et messages politiques. Il s'agit d'aider les futures votantes à se forger leur propre opinion, de manière plus autonome et réfléchie, grâce à un outil à la fois ludique et pédagogique. Une partie «création d'affiches» sera aussi disponible pour la vie citoyenne à l'école (élections de déléguées ou du BDE).

Les expérimentations ci-dessous ont été réalisées avant le changement d'angle de projet, elles correspondent moins à mon sujet actuel.

# L'histoire de l'affiche électorale

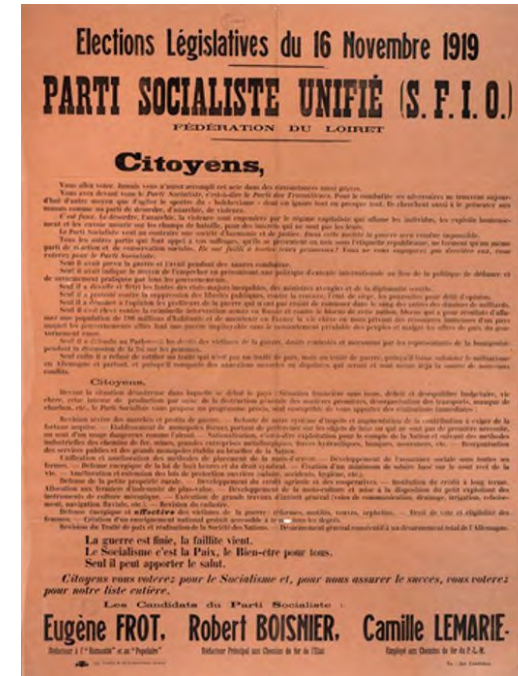
Sources : <https://esmcp.podia.com/blog/histoire-affiche-electorale>  
<https://histoire-image.org/etudes/place-texte-affiches-electorales>

Naît en France, à la fin du 19ème siècle, la IIIème République se stabilise, l'affiche devient un moyen de communication massif car l'électorat n'es pas forcément alphabétisé, pas de radio, presse écrite était limité. A l'origine, l'affiche reste un document très textuel pourtant, plutôt pédagogique mais assez austère. L'esthétique reste secondaire.

C'est au 20ème siècle, grâce à l'accessibilité de la photographie, une montée de la personnalisation de la vie politique a lieu. Mais c'est à partir de 1960 que l'affiche politique moderne émerge avec des visages en gros plan, un regard franc tourné vers l'avenir et un slogan bref. C'est là que la notion de marketing politique prends tout son sens, le but n'est plus uniquement d'informer mais aussi de séduire, de rassurer et de marquer les esprits.

Avec la télévision, les candidats sont poussés à soigner leur image, des personnages comme De Gaulle, Pompidou et Mitterrand incarne cette transition.

À l'heure actuelle, c'est sur les réseaux sociaux que se poursuit la campagne médiatique, certains pensent que l'affiche est morte mais pas complètement, elle s'adapte, elle mute. Les posts, les bannières sont la nouvelle vitrine des candidats. Les campagnes de Macron ou de Le Pen montrent bien cette hybridation. Mais malgré tout, l'affiche physique devient l'un des supports d'un récit global. Sa déclinaison en ligne permet de renforcer la cohérence du message. Et le panneau électoral officiel reste un point de contact républicain incontournable.



# Analyse de l'affiche électorale

Sources : <https://www.personedesign.com/blog/2024/11/the-art-of-persuasion-typography-and-color-political-perception.html>  
[https://injep.fr/wp-content/uploads/2024/09/Barometre-jeunesse-2024\\_Cahier1.pdf](https://injep.fr/wp-content/uploads/2024/09/Barometre-jeunesse-2024_Cahier1.pdf)

**Visage du candidat :** *Le visage doit être bien visible, souvent avec un sourire pour évoquer la sympathie et la confiance.*

**Regard :** *Un regard dirigé vers l'horizon, tourné vers l'avenir ou face caméra pour instaurer de la confiance et une certaine proximité.*

**Slogan :** *Un slogan clair et impactant, souvent en grands caractères sans empattement pour une meilleure lisibilité. Typographie simple et lisible, avec un duo récurrent (une typo pour le nom, une autre pour le slogan, ou variation gras/romain).*

*La plupart des slogans restent très courts (3-6 mots), faciles à retenir.*

**Espoir / futur :** « Un autre monde est possible », « La France des jours heureux », « Hope », etc.

**Proximité / service :** « Aux côtés de... », « Avec vous », etc.

**Identité / nation :** « Pour la France », « Make America Great Again »

**Gauche :** *slogans plus « programmatiques » ou utopiques (monde, justice, avenir, solidarité).*

**Droite / extrême droite :** *slogans identitaires ou sécuritaires (nation, protection, grandeur, ordre).*

**Centre :** *lexique de responsabilité, rassemblement, pragmatisme (ensemble, progrès, en marche, etc.).*

**Couleurs :** *Les couleurs doivent être choisies en fonction de leur impact psychologique. Le bleu, par exemple, est souvent utilisé pour transmettre la confiance et la sérénité. La palette de couleurs est limitée (2/3 couleurs fortes) pour la mémorisation et la cohérence sur les différents formats de communication.*

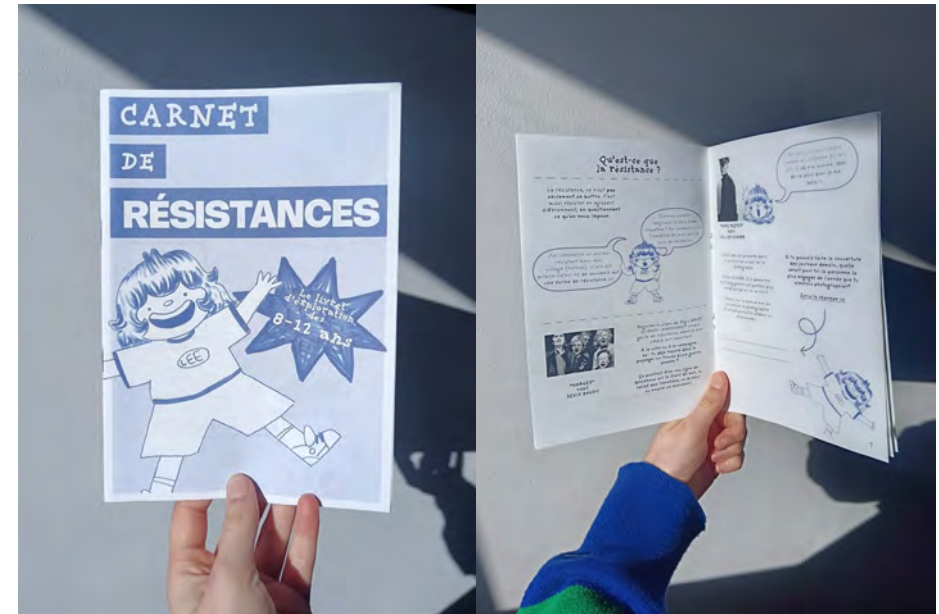
**Symboles nationaux :** *implicites ou explicites, «couleurs patriotiques» (bleu, rouge, blanc), drapeau, paysage national, foule, ville emblématique.*



# Inspirations

Mon projet s'inspire du Ludographe de Paul Cox pour sa dimension de kit à manipuler: un ensemble d'outils graphiques et d'un livret qui permettent aux enseignants de construire des séquences, et aux élèves d'expérimenter directement le pouvoir des formes, des couleurs et des mots dans les affiches politiques.

Les jeux pédagogiques de Claire Vimont, notamment "Sexploration", possèdent un ton et une posture singulière : des supports ludiques, colorés et inclusifs, qui abordent un sujet sérieux sans le rendre intimidant, et qui favorisent la prise de parole et l'esprit critique. Cela me permet de mettre également en lien un travail que j'ai réalisé lors de mon stage au FRAC Grand Large, un livret d'exploration et de jeux pour une exposition sur la guerre et ses conséquences. Le but du livret était de permettre aux enfants de comprendre et d'apprécier l'exposition malgré la gravité du sujet.



Carnet de Résistances (livret d'exploration pour les 9-12 ans), 2025



Le ludographe de Paul Cox, CNAP, 2019



Sexploration, jeux pédagogiques de Claire Vimont, 2019



Projet 2026

# Contexte sociologique du projet

Sources : [https://injep.fr/wp-content/uploads/2024/04/FR\\_2024-03\\_Jeunes-et-vote.pdf](https://injep.fr/wp-content/uploads/2024/04/FR_2024-03_Jeunes-et-vote.pdf)  
[https://injep.fr/wp-content/uploads/2024/09/Barometre-jeunesse-2024\\_Cahier1.pdf](https://injep.fr/wp-content/uploads/2024/09/Barometre-jeunesse-2024_Cahier1.pdf)

Les travaux récents (2024) de l'INJEP sur les jeunes et le vote montrent que les 18-24 ans sont globalement plus abstentionnistes, avec une progression de l'« abstention systématique » depuis le début des années 2000.

En 2022, près d'un quart des 18-24 ans se déclarent en situation d'abstention systématique, soit une hausse significative par rapport à 2002. D'autres études et enquêtes menées à l'occasion de scrutins locaux ou nationaux confirment une forte abstention dans les tranches d'âge les plus jeunes, ainsi qu'une défiance croissante envers les partis politiques et les institutions.

Ce contexte se traduit, dans les établissements scolaires, par un discours récurrent des enseignantes : les élèves ont du mal à se projeter comme électeurs et électrices, doutent de l'efficacité de leur vote, et se sentent éloignés du fonctionnement des institutions représentatives. Dans le même temps, ces jeunes ne sont pas apolitiques : ils s'engagent souvent autour de causes (écologie, féminisme, luttes contre les discriminations) et se mobilisent sur les réseaux sociaux, mais sans toujours percevoir le lien entre ces engagements et la participation électorale.

# Kit pédagogique existant

Sources : <https://www.sgdsn.gov.fr/files/files/Publications/VIGINUM-kitENFANT.pdf>  
<https://www.sgdsn.gov.fr/files/files/Publications/VIGINUM-kitADULTE.pdf>

Les deux kits pédagogiques publiés par VIGINUM, l'un destiné aux enfants et pré-ados, l'autre aux adultes (parents, enseignants), ont pour objectif de sensibiliser aux ingérences numériques étrangères et aux manipulations de l'information. Ils mêlent apports théoriques et activités ludiques afin de développer l'esprit critique face aux contenus en ligne et aux réseaux sociaux.

Le kit pour les plus jeunes se présente sous une forme très accessible, avec un ton simple, des exemples concrets et des jeux (quiz, cartes, mises en situation) qui permettent de comprendre comment une information peut être déformée ou mise en scène.

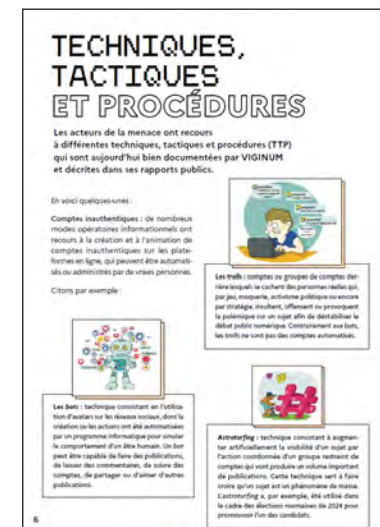
Le kit adulte propose davantage d'explications conceptuelles, de définitions et d'outils d'analyse, tout en restant orienté vers la pratique en classe ou en famille. L'ensemble est pensé comme une boîte à outils clé en main pour accompagner des séances d'éducation aux médias et à l'information.

L'analyse de ces kits a permis de comprendre concrètement comment structurer mon kit en alternant des moments d'apports (sur le rôle du graphisme politique, des slogans, des couleurs) et des activités pratiques (décrypter une affiche, fabriquer une affiche).

Je retiens aussi leur double adressage : un kit pour les jeunes, un autre pour les adultes. Dans mon projet, je souhaite également penser simultanément aux élèves et aux enseignants : le kit doit être amusant et accessible pour des secondes, tout en étant suffisamment cadré pour que les professeurs d'EMC puissent l'intégrer facilement dans leurs cours.



Kit enfant



Kit adulte

# Structure des séances avec le kit

5 sujets abordés, un sujet par séance.  
Pour chaque séance, une activité sera proposée

## . L'HISTOIRE DE L'AFFICHE ÉLECTORALE

*activité : frise mobile avec des affiches à placer, des dates à placer et des mots-clés à associer aux affiches*

## . L'AFFICHE DE PROPAGANDE VS L'AFFICHE OFFICIELLE

*activité : frise mobile avec des affiches à placer, des dates à placer et des mots-clés à associer aux affiches*

## . DÉCRYPTAGE D'AFFICHES ÉLECTORALES

*activité : grille d'analyse : que voit-on? où va le regard? quelles couleurs? quel slogan?...*

## . LE RÔLE DU GRAPHISTE EN POLITIQUE

*activité : Conception d'affiches avec des éléments modulables et justification des choix en groupe*

## . LA POLITIQUE SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

*activité : Détourner l'affiche faite lors de la séance précédente pour l'adapter au format réseaux sociaux.*

Chaque séance sera composée d'une présentation du sujet de 15/20 minutes suivie d'une activité de 25/30 minutes.

On pourrait imaginer la possibilité qu'un atelier/ workshop soit animé par moi en tant qu'intervenante avec le kit en physique et si cela n'est pas possible, le kit pourra être imprimé et les activités pourront être encadrées par les professeurs. Pour la version imprimable, j'aimerais réaliser un kit pour les élèves ludique et fun ainsi qu'un kit pour les professeurs pour expliquer chaque activité, les objectifs en EMC, le matériel nécessaire et l'effet pédagogique de l'activité expliqué.

Le kit pourrait être composé de 5 livrets, un par thème regroupé dans une boîte avec le matériel pour chaque activité.

# ***Expérimentations*** ***avant la modification du sujet***

# Générateur de slogans

À partir d'une liste de mots récurrents dans les slogans politiques, j'ai sélectionné ceux qui reviennent particulièrement dans le discours de l'extrême droite. J'y ai ensuite ajouté des termes et groupes de mots volontairement décalés, afin de parodier et de tourner en dérision les propos tenus par certains politiciens.

Avec une amie, nous avons combiné ces différents mots pour fabriquer de nouveaux slogans, qui miment la forme des slogans existants tout en en révélant la bêtise et les logiques simplificatrices. L'objectif de cette expérimentation est de montrer, par le jeu et l'humour, la vacuité et la violence implicite de certains propos tenus par ce courant politique.

**Localiser**

**les wokes**

**Réformer**

**Les gauchiasses**

**Nous**

**Patriote**

**Vous**

**Gros caca boudin**

**Arrêter**

**les wokes**

**Heureux**

**Interdire**

**les pas gentils**

**qui mangent les riches**

**Ensemble**

**Contre**

**Le**

**bidule truc machin**

# *Générateur de politiques*

Cet objet mélange le corps d'Emmanuel Macron avec d'autres visages de personnalités politiques (Marine Le Pen, Jordan Bardella, Donald Trump et Emmanuel Macron lui-même). Les visages sont volontairement rétrécies pour amplifier le côté ridicule des personnages.





# Typo scotch

J'ai expérimenté avec le scotch pour créer une typo texturée. Le scotch me semblait être un médium intéressant, étant assez malléable pour créer les arrondis des lettres tout en gardant une certaine rigidité.

Après quelques tests de traitements d'images sur Photoshop, j'ai pu décliner la typographie avec différents effets.



# Dessine ton politique

Dessine ton politique était une expérience participative avec l'ensemble des multi-supports. Chaque élève devait remplir les 4 portraits de politiques, qu'ils sachent dessiner ou non (selon leurs dires) ils ont tous créé une pièce unique. Certains critiquent par le dessin l'attitude des politiques ou leurs comportements, d'autres ont simplement dessiné ce qui leur venait en tête.

DESSINE TON POLITIQUE



DESSINE TON POLITIQUE



DESSINE TON POLITIQUE



DESSINE TON POLITIQUE



DESSINE TON POLITIQUE



# Caricatures

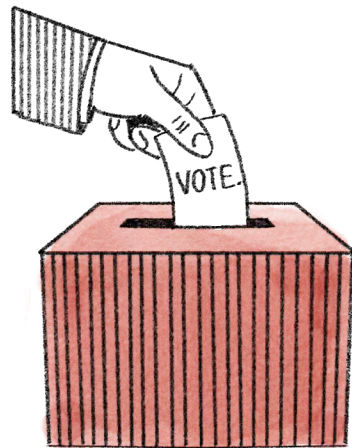
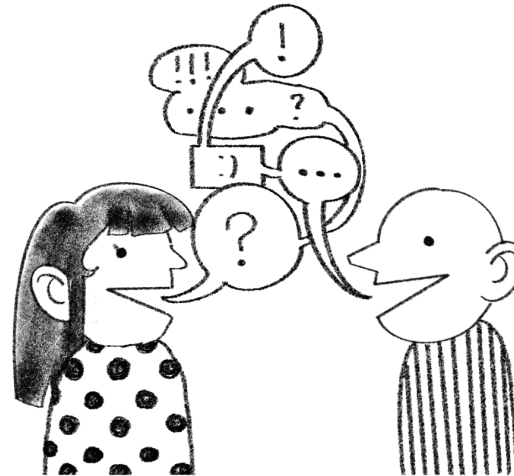
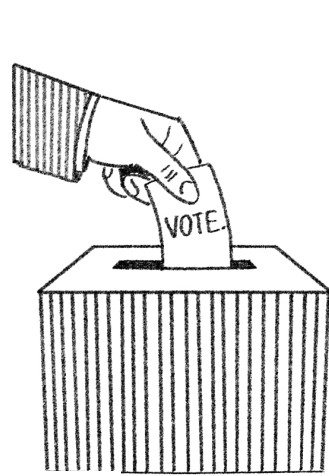
Je me suis intéressée au travail de la caricature, l'outil par excellence pour tourner en dérision des personnalités publiques. J'ai essayé diverses techniques, de la simplification, de la déformation ou du dessin cartoonesque pour représenter des personnages politiques connus.



# ***Expérimentations*** ***après modification du sujet***

# Illustrations autour du vote

J'ai testé quelques visuels pour accompagner le kit, le but étant de le rendre ludique mais sans infantiliser les secondes qui expérimenteront avec le kit. Il est donc primordial de trouver un équilibre entre l'illustration et la tranche d'âge visée.



# *Recherches typographiques*

Au niveau typographique, je cherche des typographiques lisibles, sans empattements pour être plus facilement lisible si certains élèves sont dyslexiques.

**Kit de décryptage d'affiches**

BBB Manifold Grotesk

**Kit de décryptage d'affiches**

Lineal

**Kit de décryptage d'affiches**

Bricolage Grotesque

**Kit de décryptage d'affiches**

Caraque

**Kit de décryptage d'affiches**

Fleurion

# Test de couvertures pour le kit

J'expérimente différentes mises en pages dans l'idée de créer un cahier par thème. Pour les 5 livrets, j'aimerais créer une identité visuelle commune mais légèrement différente pour le kit destiné aux élèves et aux professeurs



Kit de décryptage d'affiches

Kit élèves  
N°1/6



Kit de décryptage d'affiches

Kit élèves  
N°1/6



Kit de décryptage d'affiches

Kit élèves  
N°1/6

# Test de couvertures pour le kit

J'ai voulu rendre les visuels plus contemporains en utilisant des aplats de couleurs.



# ***Et après ?***

Après avoir discuté avec M.Sion autour de mon projet, l'histoire de l'affiche avec l'affiche officielle et l'affiche de propagande seront plutôt une introduction au décryptage de l'affiche électorale et de la création d'affiche. Je dois encore affiner ce qui sera dans mon kit, la DA de l'ensemble du kit...