

Module Dieu appelle et envoie

Fiche pédagogique La technique du pictogramme

1. Le principe

Le pictogramme s'applique aux textes bibliques ; il permet de découvrir le texte ou de le redécouvrir d'une autre manière. C'est un moyen, un outil au service de la Parole de Dieu. Il permet également de placer les personnes dans une recherche active ; il s'adresse à tous : enfants, jeunes et adultes.

Concrètement, il consiste en une série de cases dessinées ou imprimées sur une feuille ; les cases se succèdent dans un ordre précis et suivent la progression du texte. À l'intérieur de ces cases, des éléments symboliques représentent les personnages, les objets et les lieux importants. Ainsi, nous avons une série de tableaux présentant des symboles et il faudra les décrypter pour deviner et comprendre case après case l'action qui se déroule. Ni textes ni mots n'apparaissent dans les cases, sauf rares exceptions. Une légende indiquant la correspondance des symboles peut éventuellement accompagner le pictogramme.

Nous n'utilisons pas ici des dessins réalistes mais des symboles, nous suggérons les différentes articulations du texte, nous faisons apparaître certaines oppositions ou certains rapprochements.

La découverte d'un texte biblique par le pictogramme aide à mieux entrer et à lire les Évangiles, à prendre le texte pour ce qu'il est.

2. Utiliser le pictogramme dans le cadre d'une rencontre de catéchèse

Commencer par le décoder soi-même ou en rencontre de catéchistes. Puis lire le texte ; faire des rapprochements, constater les oppositions, associer les dessins aux versets. Exprimer ce que le texte me dit. Préparer les questions à poser aux enfants.

Avec les enfants, au cours de la rencontre de catéchèse :

- Montrer le pictogramme.
- Regarder les symboles en passant de case en case et faire réfléchir : qu'est-ce que je vois dans cette case par rapport à l'autre ? Les symboles ont-

ils bougé ? Les couleurs ont-elles changé ? Comment ? Pourquoi ? Essayer d'identifier les symboles.

- Puis découvrir le pictogramme dans son ensemble. Comparer la première et la dernière case ; observer les changements de lieux, les déplacements des personnages.

- Laisser surgir les remarques ; essayer de découvrir de quel passage d'évangile il s'agit.

- Donner le texte ; entendre les remarques, commentaires, questions, suggestions.

- Poser des questions pour que les enfants puissent exprimer comment ils comprennent le texte, ce qu'il évoque pour eux. L'objectif de ce travail est de découvrir la Parole de Dieu et non de retenir le pictogramme !

3. Plusieurs manières d'utiliser le pictogramme

Donner le pictogramme à déchiffrer, sans avoir pris connaissance du texte ; chacun dit ce qu'il comprend. Puis lire le passage biblique et partager ses découvertes.

Le pictogramme peut également être donné au cours d'une rencontre de catéchèse après avoir découvert une première fois le texte lors d'une rencontre précédente.

Il est possible de découper les cases du pictogramme et de les distribuer aux personnes. Chacun est invité à regarder et à comprendre la case, puis à reconstituer ensemble le pictogramme après avoir entendu une première fois le texte. Lorsque le pictogramme est reconstitué, relire le texte et se corriger. Enfin, à partir du pictogramme reconstitué, expliquer ce que le texte nous dit. Cette proposition peut se faire aussi en constituant des équipes, la taille des cartes peut être celle d'un jeu de cartes ; on peut aussi imaginer des cartes de dimension A3 pour un groupe.

Il est également possible de proposer aux personnes de créer le pictogramme d'un texte. Cette proposition est plus difficile à mettre en œuvre, mais elle permet un travail très intéressant car il faut avoir bien compris le texte pour réussir l'exercice. Ensuite, il sera utile de demander à quelqu'un qui n'a pas participé au travail de découvrir le pictogramme créé ; ainsi on pourra vérifier si le cryptage effectué est cohérent. Dans le cadre d'une rencontre intergénérationnelle, un groupe peut créer un pictogramme qu'un autre groupe est invité à découvrir.