



Alphabet Herbin Auguste

Niveau de difficulté : Débutant

Durée de l'activité : 10 min pour un mot à 1h pour un texte complet

Nombre de participants : 1-20 personnes

Public cible : 10 ans minimum/personne sachant lire

Coût estimé : coûts fixes (fiches de l'alphabet des couleurs) & coûts variables (impression de texte codé et décodés) soit coût par intervenant de moins de 3 euros

Logistique : 1 table/ 1chaise

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- **[Liste détaillée du matériel] :**

fiches de l'alphabet, textes de complexités différentes imprimés

- **[Quantité par participant/groupe] :**

au moins 2 alphabets et au moins 2 textes

- **[Éléments à préparer en amont] :**

impression des documents (fiches et textes), installation du matériel sur les tables

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- **[Compétences développées] :**

comprendre l'analogie couleur / codage

- **[Concepts abordés] :**

chiffrement d'un message

- **[Applications pratiques] :**

sens caché dans les tableaux de l'artiste Herbin (déchiffrer), créer son propre message

MODE D'EMPLOI

1. **[Étape de préparation] :**

distribuer les fiches

2. **[Étape d'utilisation] :**

montrer comment chaque lettre est reliée à une couleur

3. **[Méthode de chiffrement] :**

remplacer chaque lettre par la couleur correspondante

4. **[Méthode de déchiffrement] :**

lire les couleurs et retrouver le texte de la fiche



SCÉNARIO D'ANIMATION

Introduction (1 min)

- [Accroche pour présenter l'activité] : « et si on pouvait écrire un message en couleur sans lettre ? »
- [Éléments de langage pour introduire le concept] : "Le peintre Auguste Herbin a inventé un alphabet basé sur les formes et les couleurs. Aujourd'hui, on va coder comme lui !"

Démonstration (1 à 5 min)

- [Instructions pour présenter l'outil] : explication de la fiche alphabet
- [Exemple simple à réaliser devant les participants] : coder chien ensemble

Mise en pratique (10 à 30 min)

- [Exercices progressifs à proposer] : décodage d'un mot, puis d'une phrase, puis création d'un message codé si on a le temps à la fin
- [Points d'attention particuliers] : clarté des couleurs utilisées

Conclusion (1 à 10 min)

- [Questions à poser pour vérifier la compréhension] : "Comment retrouve-t-on la lettre à partir d'une couleur ?"
- [Lien avec la cybersécurité moderne] : "Le principe de coder un message existe encore aujourd'hui sous forme numérique !"

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

• [Difficultés fréquemment rencontrées] :

attention aux nuances

• [Astuces pour faciliter l'animation] :

afficher la fiche en grand format

• [Adaptations possibles selon le public] :

pour les jeunes se concentrer sur le décodage uniquement / pour les ado et plus : créer un tableau codé ou un message personnel

CONTEXTE HISTORIQUE

L'alphabet plastique a été inventé par le peintre français **Auguste Herbin** dans les années 1940. Il souhaitait créer un langage visuel universel basé sur des couleurs, des formes et des lettres. Ce système a été utilisé dans ses œuvres abstraites pour transmettre des mots, des noms ou des idées codées, transformant ainsi l'art en un véritable langage chiffré.

POUR ALLER PLUS LOIN

- [Références bibliographiques] : [L'alphabet plastique d'Herbin - Les cahiers de Joséphine](#)
- [Activités complémentaires] : Créer une œuvre codée, écrire un poème secret, créer son propre alphabet visuel
- [Ressources en ligne] : Images d'œuvres d'Herbin