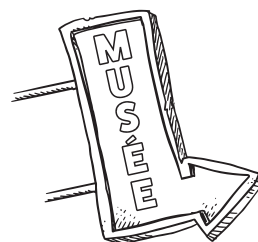
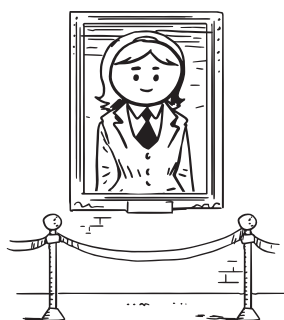
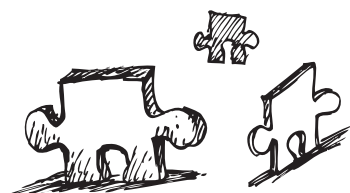




Des 6-15 ans



Ma vie d'artiste



Grand jeu de rentrée 2022



PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Inviter largement enfants et adultes : les enfants de l'ACE et leurs copains. Le Grand jeu est aussi l'occasion de faire découvrir la pédagogie de notre mouvement : le Grand débat des 6-15 ans ainsi que la résolution des enfants « Explorons les beautés du monde » aux adultes qui les accompagnent mais aussi à ceux de vos réseaux (Secours catholique, ATD quart-monde, centres sociaux etc.).

Le Grand jeu est à adapter en fonction du temps disponible et du nombre d'enfants.

Nombre de joueurs : 5 et +

Une équipe est composée de 5 joueurs minimum jusqu'à 8 joueurs maximum. Le jeu est conçu pour 4 équipes maximum. Passé ce seuil, il faudra inventer de nouveaux stands.

Âge : 6 et +

→ Attention si le groupe n'est composé que d'enfants âgés de moins de 8 ans, transformez les devinettes/charades etc. en petits défis physiques pour obtenir les pièces du puzzle.

Durée : Une demi-journée soit environ 3 heures pour vivre pleinement toutes les étapes proposées

Temps de l'accueil : 30'

Entrée dans le jeu : 20'

Stands artistiques : 80'

Conclusion du jeu : 45'



Objectifs pédagogiques :

- Encourager les enfants à porter un regard sur leur vie, la vie de leurs copains et le monde
- Permettre l'expression libre via le prisme de l'expression artistique pour libérer le corps et l'esprit
- Apprendre à ressentir les émotions et à les verbaliser
- Coopérer avec d'autres via le jeu dans un but commun

Finalité pour le mouvement : Rassembler l'expression des enfants sur ce qui compose leur vie afin de la relire et de la valoriser auprès du plus grand nombre.

Positionnement des adultes : Chaque adulte incarnant un personnage sera attentif à permettre un dialogue vrai entre les enfants, en posant des questions qui ne conditionnent pas les réponses.

Par exemple, formuler « Comment avez-vous trouvé le jeu ? » plutôt que « Il était bien ce jeu, non ? ».

Les temps « On cogite, on discute » donnent aux enfants des pistes de questionnement soit pendant soit après, en fonction de la situation.

Il est important que les adultes notent les paroles des enfants. Nous vous conseillons de demander à une personne de suivre une équipe durant tout le temps des épreuves. Elle aura le rôle de scribe et notera fidèlement la parole des enfants de son équipe.

→ Fiche conseil en annexe de ce jeu et dans l'onglet « Par ici les adultes ! » du site internet : le-grand-debat-ace.fr



PRÉSENTATION GÉNÉRALE



L'ambiance du jeu : Lorsque le jeu démarre, il est impératif de vous plonger vous aussi dans l'histoire à raconter et les personnages à incarner. Ambiance du jeu : maison d'artistes !



Les personnages que vont rencontrer les enfants :

- Les scribes
- Le gardien du musée
- Un peintre
- Un sculpteur
- Un poète-un écrivain
- Un chorégraphe

Si vous avez dans votre réseau des personnes douées de ces compétences artistiques, sollicitez-les pour animer les ateliers. Cela permettra aux enfants et aux jeunes qui n'en ont pas l'habitude de rencontrer des artistes et de déconstruire les a-prioris qu'ils auraient sur les artistes.

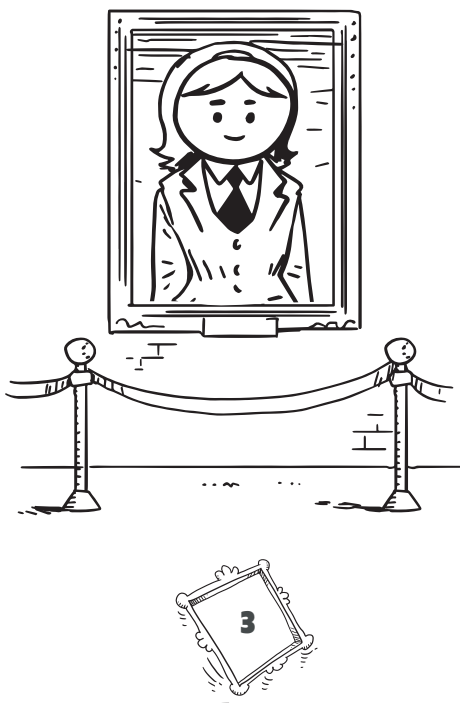
Si l'équipe des adultes animant le jeu est réduite, n'hésitez pas à changer de costume, de voix et de démarche pour animer les différentes étapes. Les enfants seront alors dans l'attente de vous voir dans votre prochain costume, et de vous voir incarner différents personnages.

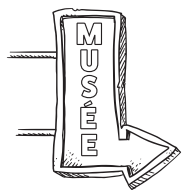
Le lieu du jeu : Peu importe le lieu, en intérieur ou en extérieur, le tout étant d'avoir assez d'espace pour que les enfants puissent vivre pleinement cette expérience, et pouvoir discuter sans être gênés par le bruit autour.

L'invitation : Nous mettons à votre disposition en annexe un visuel/logo conçu tout spécialement : utilisez-le pour élaborer votre invitation et donner ainsi une unité au mouvement national qu'est l'ACE.

La préparation :

- Travailler l'ambiance en décorant le lieu avec des palettes de peintures, des torchons peinturlurés qui traînent, des carnets de croquis, des reproductions de tableaux, des sculptures, des objets en tous genres (fourchette, chapeau de paille...) sous lesquels les légendes sont incroyables : la toute première fourchette ramenée par Henri III en 1574 juste après son voyage à Venise, chapeau ayant appartenu au célèbre peintre Vincent Van Gogh.
- Prévoir un costume pour chacun des personnages.
- Prévoir les accessoires et le matériel nécessaire au bon déroulement du jeu.
- Prévoir pour chaque scribe un *carnet de notes* (à télécharger et imprimer en annexe).





Séquence 1 :

L'aventure artistique commence ! [50']

1/ L'accueil des enfants [30']

Soignez l'accueil des enfants. L'accueil est confié à une personne qui va accueillir chacun dès son arrivée et présenter les lieux, surtout si un enfant arrive sans ses copains. Il faut que les enfants puissent se sentir le plus à l'aise possible, le plus en confiance possible. Prévoyez des étiquettes nominatives pour chacun à coller sur la poitrine. L'ambiance « maison d'artistes » commence dès l'accueil grâce à la décoration, la musique, les costumes...

2/ L'entrée dans le jeu [5']

Les enfants sont invités à faire la visite du musée de la maison des artistes avec le gardien du musée. Il leur présente de manière très sérieuse les tableaux et les objets que vous aurez pris soin de placer dans une ou plusieurs pièces, voir même en extérieur dans un musée à ciel ouvert.

Entrée affolée d'un personnage haut en couleur : l'artiste peintre Art'uro Mancini. Il porte une blouse tâchée de peinture.

« Oh là là les enfants que je suis heureux de vous voir ! Notre maison d'artistes et son musée sont inaugurés ce soir et il nous manque encore des œuvres à exposer ! Regardez cette partie du musée est encore complètement vide.

Pourriez-vous nous aider ? Si vous êtes là, c'est que vous êtes de grands artistes ! Je le sais, je le sens !

Au fond on a tous des choses à ressentir, à dire et à exprimer de nos vies et de celles de nos copains !

Alors, je compte sur vous. Tout au long de cet après-midi, vous allez créer et ressentir, aimer et vous exprimer. Vous allez vous promener dans le musée à la découverte des différents ateliers d'artistes dont il est composé :

l'atelier du peintre, l'atelier du sculpteur, l'atelier du poète et l'atelier du danseur.

Aussi, un petit malin s'est amusé à découper comme un puzzle la reproduction précieuse d'une œuvre de notre musée.

Il a dit aux artistes des ateliers de ne vous donner les pièces du puzzle qu'à condition que vous répondiez correctement aux énigmes, devinettes ou aux charades qu'il vous a concoctées.

Gardez précieusement les morceaux du puzzle et ne les perdez pas !

Alors, vous êtes prêts ? Vous voulez bien m'aider à pouvoir inaugurer ce musée ? »

Si vous estimez que l'œuvre choisie pour le puzzle ne correspond pas aux enfants que vous accueillez, n'hésitez pas à choisir une autre œuvre ou une autre illustration que vous découperez au bon nombre de pièces. Ou bien à ne pas donner les pièces de puzzle aux enfants et de plutôt leur proposer de répondre aux énigmes pour pouvoir passer à l'atelier suivant.

3/ Le jeu pour apprendre à se connaître « Un geste, un prénom » [10']

Pour créer une véritable osmose dans le groupe, proposez aux enfants un jeu pour apprendre à se connaître.

Déroulement :

Les joueurs sont disposés en cercle. Le meneur, qui peut être un animateur ou un des joueurs, énonce son prénom. Son voisin de droite répète le prénom du meneur, puis énonce le sien. Le troisième joueur doit énoncer les deux prénoms précédents, auquel il rajoute le sien, et ainsi de suite. Plus un joueur est éloigné du meneur, plus la liste des prénoms qu'il doit mémoriser est longue et plus la difficulté s'accroît. Le dernier joueur est celui qui a le plus de prénoms à retenir. Le but du jeu est d'aider chacun à connaître rapidement les prénoms des autres. Mettez les plus jeunes au début du cercle et les plus anciens à la fin.

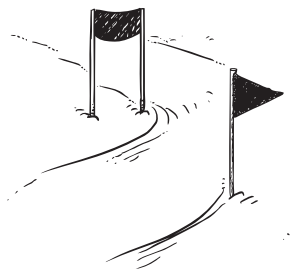
Pour le second tour, chaque participant effectue un geste original en même temps qu'il énonce son prénom : toucher une partie de son corps, tourner sur lui-même, s'accroupir, sauter, etc. Chaque prénom est alors associé à un geste, et les joueurs doivent refaire les gestes en même temps qu'ils énumèrent la liste des prénoms, ce qui rend l'exercice plus difficile, mais aussi beaucoup plus amusant.

Pour corser le jeu, vous pouvez demander aux enfants d'aller le plus vite possible et celui qui se trompe s'assoit.

4/ Formez les groupes [5']

Demandez à chaque équipe de se trouver un nom d'équipe.





Séquence 2 : Les ateliers [80' - 20'/atelier]

Donnez le top départ de l'aventure de la création. L'ordre des étapes est donné à titre d'exemple.

	Le lieu de vie idéal	Une personne si particulière	Un rêve pour le monde	Agir ensemble
Équipe A	1	2	3	4
Équipe B	4	1	2	3
Équipe C	3	4	1	2
Équipe D	2	3	4	1

Avant de démarrer les jeux, Art'uro présentera les scribes aux enfants :

« Des personnes très importantes vont vous accompagner pendant toute la durée des ateliers.

Je vous présente les scribes. Pendant toute la journée, vous allez partager sur vos vies et celles de vos copains.

Tout ce que vous allez pouvoir dire et échanger est très important pour aujourd'hui et pour l'avenir du monde.

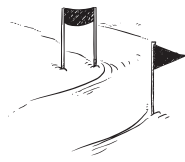
C'est pour cela que nous allons le prendre en note car votre vie a du prix à nos yeux. Toutes ces notes vont être envoyées à la fédération nationale de l'ACE. Une équipe d'adultes bienveillants sera là pour les relire et les compiler en grandes thématiques, en grands sujets qui vous tiennent à cœur, qui prennent une place importante dans vos vies. Puis, l'heure sera venue de passer à la deuxième étape. Vous allez me dire : la deuxième étape de quoi ??

Mais du Grand débat des 6-15 ans bien sûr !

Mais tout ça on en reparle après. Allez hop, vite, pas de temps à perdre ! Filez à votre premier atelier ! »

Art'uro donne à chaque enfant ou chaque groupe sa grille de passage aux ateliers (Cf. Annexes).





1. Le lieu de vie idéal



Expression artistique : Fresque collective et évolutive – dessin et peinture

Thématique abordée : Mon lieu de vie

Son quartier ou son village sont des endroits où l'on passe beaucoup de temps.

C'est un espace où l'on vit avec sa famille et qui entoure notre maison ou notre appartement.

On y a des copains qui y vivent aussi. On se retrouve ensemble pour jouer sur la place du village, dans le jardin des uns et des autres ou dans le parc en bas de l'immeuble.

On y profite de services comme la piscine, la bibliothèque ou bien encore on va faire ses courses au marché ou chez les commerçants. Souvent, c'est aussi là qu'il y a l'école sauf si on habite dans un tout petit village et qu'il faut aller à l'école dans celui d'à côté.

C'est un lieu où l'on se promène s'il y a un parc à proximité, un plan d'eau, un lac, un petit bout de forêt...

Les croyants y retrouvent souvent leurs lieux de culte comme les églises, les mosquées, les synagogues, les temples...

En tant que citoyen, on peut participer à la vie de son quartier ou de son village. Dans les grandes villes, il y a ce que l'on appelle des conseils de quartiers où les habitants discutent ensemble et prennent des décisions pour améliorer leur cadre de vie. Dans les villages, les liens avec les maires et les conseillers municipaux sont souvent plus faciles et plus directs car les habitants y sont peu nombreux.

Objectif : Libérer l'esprit créatif des enfants et leur imaginaire grâce au dessin et à la peinture.

Matériel : De la musique (téléphone, enceinte, poste CD...), des tubes de gouache (peinture à l'eau), des pinceaux de différentes tailles, des rouleaux, des éponges découpées, des bouchons de bouteilles en plastique, des bouchons en liège..., de l'eau et des gobelets, des feutres, des crayons de couleurs, des crayons à papier, des gommes, des taille-crayons, une grande feuille de papier, de la bâche transparente plastique de protection (à trouver dans les magasins de bricolage) ou un grand drap (plus écologique) ou encore une toile cirée, des vieux tee-shirts (plus écologique) ou des sacs poubelle troués, une bassine et de l'eau, des torchons, les pièces du puzzle.

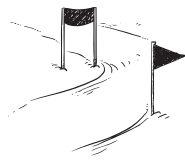
Préparation : Créer un espace dans l'esprit « atelier d'artiste » : peintures accrochées aux murs, magazines et livres de peintures empilés dans un coin de la pièce, palettes de peintures et tout le matériel nécessaire. Préparez la découpe d'une grande feuille de papier blanc dans un rouleau de papier que vous mettrez au sol, sur plusieurs tables alignées ou encore mieux scotchée au mur (Attention à protéger le mur avec une bâche plastique). De la même façon, protégez un espace dédié au lavage des mains après l'activité.

Déroulement : L'artiste peintre accueille les enfants dans son atelier. Il est en train de travailler sur une grande fresque ou de l'installer si c'est le premier groupe.

« Ouf les enfants, vous voilà ! Art'uro m'a prévenu que vous alliez arriver pour m'aider. Quel soulagement de vous savoir avec moi ! J'ai travaillé toute la nuit d'arrache-pied mais quand j'ai su que vous arriviez, je me suis détendu. Vous allez bien ? Vous avez l'esprit libre pour créer ? »

La thématique de cette œuvre collective est "le lieu de vie idéal". Vous allez pouvoir continuer l'œuvre commencée par vos amis (ou bien l'inaugurer si c'est le premier groupe). Je vais vous demander de fermer les yeux et de vous concentrer. Je vais vous demander pendant quelques secondes d'imaginer dans votre tête quel serait le lieu où vous aimeriez vivre. Vous ne répondez pas à mes questions, juste vous imaginez. »





L'artiste peintre laissera quelques secondes, des temps de silence nécessaires à la création d'images mentales, entre chaque question. Il peut aussi lancer une musique douce qui aide à la création d'images mentales. Attention, certaines personnes ont des difficultés à projeter des images mentales. Donc pas d'insistance si un enfant exprime la non-possibilité d'imaginer mentalement ce que vous leur proposez. Donc pas d'insistance si un enfant exprime la non-possibilité d'imaginer mentalement ce que vous leur proposez.

→ Comment est ce lieu de vie idéal ? Y-a-t-il de la nature ? Y-a-t-il des constructions ? Des lieux où vous aimez particulièrement aller ? Des endroits qui seraient bénéfiques pour les Hommes et pour la planète ?

Et c'est parti pour réaliser la fresque. Proposez aux enfants de s'équiper pour ne pas se tâcher et laissez-les créer en toute liberté.

Ne les sollicitez pas. Répondez à leur demande et à leur sollicitation. Si une discussion s'engage, participez-y mais ne la provoquez pas. Le silence peut aussi encourager la création. Soyez présent pour les accompagner dans le processus créatif, certains enfants n'auront peut-être pas l'habitude de dessiner ou de peindre, encouragez-les à se faire confiance. Sollicitez les copains plus grands ou plus à l'aise dans le processus créatif pour qu'ils les aident, les accompagnent. Rappelez-leur surtout que le but est de s'exprimer et pas de dessiner quelque chose à l'exactitude de la réalité. En plus de dessiner, ils peuvent évidemment légender leur dessin pour mieux expliquer à quoi sert telle structure ou tel coin de nature. Laissez-les partir dans un imaginaire loufoque, n'installez pas de contraintes.

On cogite, on discute : Au bout de 15 minutes de création, proposez aux enfants d'enlever leur équipement et de se laver les mains dans la bassine prévue à cet effet. (Évitez les allers-retours aux toilettes qui vont grignoter sur le temps de discussion). Puis proposez leur de s'installer autour de leur fresque et de se décrire les uns aux autres le lieu où ils vivent actuellement avec leur famille puis ce qu'ils ont dessiné et peint et surtout de l'expliquer.

Voici quelques questions qui peuvent aider pour engager la conversation :

Qu'apprécies-tu dans ton lieu de vie ? Quels sont à tes yeux les points négatifs de ton lieu de vie ? Pourquoi ?

Participes-tu à la vie de ton quartier, ta ville ou ton village ? De quelle manière ?

Si tu devais imaginer le lieu de vie idéal, comment serait-il ? Que construirais-tu ? Que préserverais-tu ?

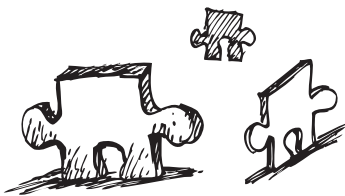


Le scribe du groupe prend en notes les échanges des enfants de manière fidèle.

Cf. Le site du Grand débat des 6-15 ans

► Onglet Par ici les adultes !

► Fiche : Prise de notes



Défi / pièces de puzzle :

Mon premier est un oiseau noir et blanc qui aime tout ce qui brille

Mon deuxième est la 11ème lettre de l'alphabet

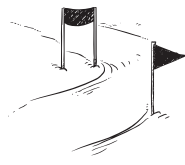
Mon troisième est un récipient que l'on utilise à la plage pour faire des châteaux de sable

Mon tout est un peintre très célèbre qui aimait peindre des portraits.

(Réponse : Pie/K/sceau = Picasso)

Prévoyez de montrer des tableaux de Picasso aux enfants ou bien accrochez les photos des œuvres au mur
► Cf. annexe





2. Une personne si particulière



Expression artistique : Sculpture – travail de la terre

Thématique abordée : Ma relation aux autres – famille, amis...

Nos vies sont ainsi faites que nous sommes amenés à rencontrer des gens tout le temps et partout !

D'abord on naît dans une famille avec des parents, des frères et sœurs, des grands-parents ou bien nous avons été confiés à des personnes de confiance. Lorsque nous grandissons, nous commençons à jouer avec les autres, à nous faire des copains. Ensuite, se créent de solides amitiés et parfois même des groupes d'amis très importants en particulier à l'adolescence.

Durant tout notre parcours à l'école, dans un club ACE, un club de sport... et même lorsque nous travaillons, nous rencontrons de nouvelles personnes, des adultes et des enfants avec qui on échange, on réfléchit, on construit des projets.

Parfois, un simple échange de regard ou une parole échangée avec quelqu'un que l'on ne connaît pas suffit à transformer quelque chose en soi.

On peut même aujourd'hui rencontrer des gens virtuellement sur la sphère Internet et non « en chair et en os ». Mais le fait de ne pas avoir vu cette personne « en vrai » ne veut pas dire qu'elle ne compte pas pour nous. En revanche, il faut faire très attention car le monde virtuel peut comporter des dangers.

Objectif : Permettre la découverte de nouvelles sensations – travail de la Terre - et une réflexion sur le lien vital qu'est l'attachement aux autres

Matériel : des morceaux d'argile autodurcissante, des outils pour travailler la terre : fil à couper, rouleau à pâtisserie, de la pâte à modeler, des vieux tee-shirts ou sacs poubelles troués, de l'eau, une bassine d'eau pour se laver les mains, un grand drap pour protéger la table de travail ou bien une toile cirée, les pièces du puzzle.

Préparation : Créer une ambiance atelier d'artiste : sculptures, outils, tabliers...

Si vous n'avez jamais travaillé l'argile, nous vous conseillons de le tester en amont du Grand jeu pour pouvoir accompagner les enfants dans leur découverte. Vous trouverez des vidéos tutos sur Youtube.

Déroulement : Le sculpteur est au travail. Tout comme les autres artistes, il accueille les enfants et leur exprime une grande gratitude quant à leur venue.

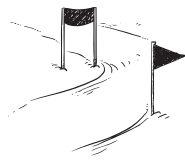
Il leur expose la thématique de son atelier :

« Ma passion est de sculpter les gens que j'aime. J'ai besoin de vous pour agrémenter ma collection de sculpture en terre. Avant de commencer vous allez fermer les yeux et penser aux gens que vous aimez très fort. »

→ Si vous deviez sculpter une personne pour l'avoir toujours près de vous pour l'avoir toujours près de vous, ce serait qui ? Une personne de votre famille, un ami, un adulte de confiance... ? Prenez le temps de bien imaginer les gens qui vous entourent, de bien les visualiser. Quelles sont leurs caractéristiques : la couleur de leurs yeux, leur coiffure, les vêtements qu'ils aiment porter...

N'hésitez pas à laisser des temps de silence entre chaque question pour que les enfants puissent visualiser les





images mentales. Vous pouvez aussi créer une ambiance grâce à une musique douce...

« Vous pouvez ouvrir les yeux. Je vais vous donner à tous un morceau d'argile que vous allez sculpter. Soit vous sculptez cette personne si particulière, son visage, ses yeux... soit vous sculptez quelque chose, un objet la symbolisant : une fleur, un cœur, une étoile, un soleil...

Pour modeler la terre il faut l'humidifier. Vous pouvez l'aplatir pour ensuite dessiner l'objet ou le modeler. Bref le but n'est pas de faire une sculpture parfaite mais bien de la ressentir et de bien ressentir l'argile entre ses mains. »

Proposez-leur de s'équiper pour ne pas se tacher.

Ne sollicitez pas les enfants pendant l'atelier. Répondez à leurs demandes et à leurs sollicitations. Si une discussion s'engage, participez-y mais ne la provoquez pas. Le silence peut aussi encourager la création. Soyez présent pour les accompagner dans le processus créatif, certains enfants n'auront peut-être pas l'habitude de travailler la terre, de prendre le temps de ressentir. Encouragez-les à se faire confiance. Si pour certains il est vraiment trop désagréable de travailler la terre, proposez-leur de la pâte à modeler ou bien simplement de regarder les autres faire. Il est conseillé de ne jamais contraindre un enfant qui ne désire pas participer à l'activité.

On cogite, on discute : Au bout de 15 minutes de création, proposez aux enfants d'enlever leur équipement et de se laver les mains dans la bassine prévue à cet effet. (Évitez les allers-retours aux toilettes qui vont grignoter sur le temps de discussion). Puis proposez-leur de s'installer autour de leurs œuvres et de raconter ce qu'ils ont modelé et de l'expliquer.

Voici quelques questions qui peuvent aider pour engager la conversation :

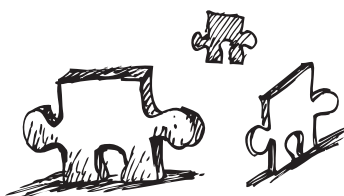
Quels sont les petits bonheurs que tu vis avec des membres de ta famille ?
Y-a-t-il aussi des moments plus difficiles ?

As-tu des copains ? Que vis-tu avec eux ?

Quelle est la personne qui est particulièrement chère à ton cœur ?
En existe-t-il plusieurs pour toi ? Qu'ont-elles de si particulier ?



Le scribe du groupe prend en notes les échanges des enfants de manière fidèle.
Cf. Le site du Grand débat des 6-15 ans
► Onglet Par ici les adultes !
► Fiche : Prise de notes



Défi / pièces de puzzle :

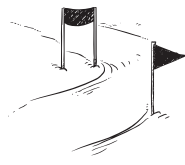
Quel est le comble pour un sculpteur ?

(Réponse : avoir un cœur de pierre)

→ Aidez les enfants à se diriger vers la réponse.

Prenez le temps de montrer des sculptures aux enfants ou bien accrochez les photos au mur ► Cf. annexe





3. Un rêve pour le monde



Expression artistique : Atelier d'écriture collaboratif et d'expression orale

Thématique abordée : Le monde – l'actualité

La planète que nous habitons s'appelle la Terre. Elle est remplie de beautés et de merveilles, les animaux, les plantes, la mer, les hommes, les femmes... Cette planète appartient à chacun de ses habitants c'est pour cela que le pape François dit que c'est notre "maison commune". On doit donc en prendre soin, la respecter et respecter toutes ses merveilles pour que tous, quel que soit l'endroit où ils habitent, puissent y vivre heureux et en harmonie avec la nature.

Les générations passées ont puisé dans les ressources de la Terre et n'ont pas toujours respecté ses habitants à tel point qu'aujourd'hui beaucoup de personnes en souffrent, surtout les plus pauvres.

Heureusement, aujourd'hui, de plus en plus de monde prend conscience que grâce à des petits gestes on peut préserver la planète et aussi prendre soin de son prochain.

Objectif : Permettre une expression forte et poétique sur leur vision du monde et de l'actualité.

Matériel : Une grande feuille de papier, des feutres ou des crayons, des tubes de colle, des paires de ciseaux adaptés, des magazines pour enfants, des magazines d'actualité pour adultes préalablement feuilletés et découpés, de vieux calendriers, les pièces du puzzle.

Préparation : Préparez une grande feuille de papier que vous accrocherez au mur ou que vous installerez sur une rangée de tables. Inscrivez le titre : Un rêve pour le Monde et une première phrase : "J'ai fait un rêve..."

Vous aurez au préalable de l'activité feuilleté les magazines que vous mettez à disposition des enfants pour en extraire les images liées à l'actualité qui peuvent être violentes et choquantes.

Le scribe va devoir être très attentif car l'étape « On cogite-on discute » va être à l'intérieur même de l'atelier créatif et non à la fin. Il va donc devoir prendre en notes au fil de l'atelier. Cela demande beaucoup de concentration.

Déroulement :

Le poète attend lui aussi les enfants avec impatience pour composer un poème collaboratif « Un rêve pour le monde ».

"Je suis en panne sèche d'inspiration. Quand Art'uro m'a dit que des artistes venaient à notre secours j'étais si soulagé ! Avez-vous déjà écrit des poèmes, des chansons, des récits... ? Je veux absolument que nous écrivions, comme l'a fait le Pasteur Martin Luther King en son temps un message de paix et d'amour pour le monde."



Connaissez-vous Martin Luther King ?

Martin Luther King est un pasteur baptiste noir américain qui est né en 1929 et mort assassiné en 1968. Il a joué un rôle important dans la lutte contre la discrimination raciale aux États-Unis. C'était un militant non-violent qui luttait pour les droits civiques des Noirs aux États-Unis.

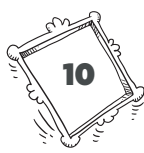
Et connaissez-vous son discours « I have a dream » (J'ai fait un rêve) ?

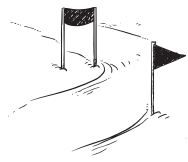
Le discours « I have a dream » (J'ai fait un rêve) de Martin Luther King à Washington le 28 août 1963 devant le Lincoln Memorial est l'un des plus connus des États d'Amérique et plus généralement du monde. Cette allocution fait suite à une marche pour le travail et la liberté. À cette occasion, il s'adresse à 250 000 personnes présentes et plusieurs milliers de téléspectateurs.

Il envoie un message de paix et d'amour aux Américains. Ses propos sont marqués par la répétition de "I have a dream" (J'ai fait un rêve) en début de phrase.

Des mots qu'il martèle pour évoquer son rêve d'une Amérique unie.

À nous de rêver un monde plus juste, plus beau, plus fraternel.
Pour cela, nous allons cogiter avant de passer à la phase créative.





On cogite, on discute : Que trouves-tu beau sur la Terre ?

Y-a-t-il des choses qui te surprennent, te révoltent ?

Dans l'actualité, y-a-t-il des choses qui te questionnent ?

Penses-tu qu'il faut prendre plus soin de la planète et de ses habitants ?

Comment ? As-tu des idées ?

Maintenant, il est temps d'écrire, de créer notre poème, notre rêve pour le monde.

N'hésitez pas à reformuler ce que vous ont partagé les enfants et à leur demander si c'est bien ce qu'ils ont voulu dire, exprimer. Commencez chaque phrase par "J'ai fait un rêve..." ou "J'ai fait le rêve que...". Attention à bien reprendre une idée exprimée par chacun des enfants. Si l'un d'eux ne s'est pas exprimé, surtout ne l'y obligez pas et acceptez aussi son silence comme étant une écoute active.

Invitez les enfants à écrire ou proposez-leur d'écrire pour eux.

Exemple :

J'ai fait le rêve que des arbres soient plantés dans mon quartier pour qu'on y respire mieux

J'ai fait un rêve aujourd'hui et la guerre en Ukraine n'existait plus

J'ai fait le rêve que les entreprises polluent moins

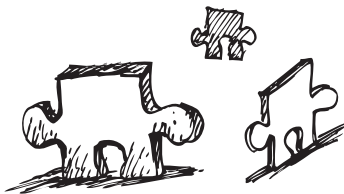
À la fin de l'atelier, s'il reste du temps, proposez aux enfants d'illustrer leur poème avec des illustrations ou des photos découpées dans les magazines que vous aurez mis à leur disposition.

Le poème sera conçu grâce aux contributions de tous les groupes d'enfants. Si les enfants expriment les mêmes idées, ils ne les exprimeront pas de la même manière. Incitez-les à dire les choses avec LEURS propres mots et notez toutes les idées même si elles sont similaires. Si la même idée apparaît plusieurs fois, c'est qu'elle est importante aux yeux des enfants.

→ Ce poème sera lu lors de la clôture de la journée.



Le scribe du groupe prend en notes les échanges des enfants de manière fidèle.
Cf. Le site du Grand débat des 6-15 ans
► Onglet Par ici les adultes !
► Fiche : Prise de notes



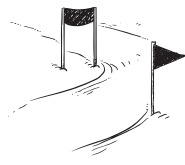
Défi / pièces de puzzle :

Devinette poétique/Jeu de mots :

Qu'est-ce que l'on retrouve une fois par minute,
2 fois par moment, et jamais en un siècle ?

(Réponse : le M)

*Vous pouvez lire un poème ou un texte en prose que vous aimez aux enfants
ou leur demander de vous en réciter un appris en classe*



4. Agir ensemble



Expression artistique : Expression corporelle - danse

Thématique abordée : Mon pouvoir d'agir avec les copains

Que ce soit pour nous-même, nos copains ou pour des personnes que nous ne connaissons pas encore, on a des milliers de rêves et on met en œuvre des projets qui vont donner du sens à notre vie. Ces projets nous poussent à nous dépasser, à sortir de notre zone de confort et surtout à ne pas accepter l'inacceptable, ce que nous trouvons injuste, ce qui nous indigne, nous révolte.

Souvent, nous menons ces actions, ces combats avec d'autres ; très souvent des copains, des personnes qui ont les mêmes valeurs que nous !

Lorsque l'on met en œuvre une action, on n'est pas sûr d'atteindre le but que l'on s'était fixé mais on y croit tellement qu'on fait tout pour le mener à bien.

Ces projets peuvent être multiples. Ils peuvent être personnels, individuels pour favoriser son autonomie, son bien-être, la confiance en soi... Ils peuvent être sociaux, collectifs, en faveur d'un groupe de personnes, d'une association, d'un quartier... Et enfin, ils peuvent être politiques dans le sens qu'ils peuvent transformer la société vers quelque chose de plus juste et de plus durable.

Objectif : Ressentir son corps, ses émotions et penser ses interactions avec les autres.

Matériel : De la musique (téléphone, enceinte, ordinateur, poste CD...), des bandeaux ou des morceaux de tissus, les pièces du puzzle.

Préparation : Si vous le pouvez, vous pouvez créer une ambiance salle de danse : photos de danseurs au mur, tapis au sol...

Déroulement : Comme les autres artistes, le chorégraphe accueille les enfants avec beaucoup de soulagement. Il leur explique :

« Je suis comédien et chorégraphe et voilà plusieurs mois que nous travaillons à l'inauguration de cet endroit et je dois vous avouer que je peine à trouver de l'inspiration. J'ai besoin de vous pour me redonner la fougue de créer.

Les rencontres enrichissent l'esprit et la créativité ! On va faire ensemble des petits jeux chorégraphiques. Grâce à ces petits jeux, vous allez entrer en harmonie, mieux vous comprendre et ressentir les liens que nous allons créer ensemble.

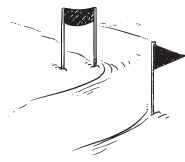
Est-ce que vous êtes prêts à jouer et à danser ? »

Toucher - Couleur

1. Les participants se déplacent lentement dans la salle.
2. Le meneur du jeu nomme une couleur que l'on trouve sur le vêtement d'un ou de plusieurs participants. Les autres doivent toucher l'une de ces personnes. Il faut que tous les participants soient en contact.
3. Si le meneur de jeu donne une couleur qui n'est portée que par une des personnes du groupe, il doit bien vérifier que chaque participant soit en contact avec une partie du corps de celui qui porte la couleur indiquée.

Le sculpteur et ses modèles

1. Placez-vous librement dans l'espace de jeu (une grande salle, un jardin...).
2. Désignez une personne qui sera le sculpteur et commencez à vous déplacer.
3. Quand il le souhaite, le sculpteur tape dans ses mains. À son signal, les modèles se tournent vers lui et l'imitent. Le sculpteur en profite pour mener ses modèles à réaliser des gestes farfelus : se mettre au sol, sur un pied...
Sans le sculpteur, les modèles ne peuvent pas bouger car ils sont reliés au sculpteur par des fils invisibles.
4. Reprenez le déplacement et le jeu recommence avec un autre sculpteur.



Une danse au château

1. Désignez un maître du jeu et un DJ qui s'occupera de la musique. Le maître du jeu donne un bandeau ou un tissu à chaque participant.
2. Au son de la musique, les participants dansent en agitant leur bandeau en rythme.
3. À l'arrêt de la musique, chaque joueur va en rejoindre un autre et les deux joueurs nouent leurs foulards ensemble, formant ainsi un duo.
4. La musique et la danse reprennent, les duos formés dansent, chaque joueur tenant un bout du bandeau.
5. Au 2^e arrêt, le duo en rejoint un autre ; les danseurs forment alors un cercle en nouant leurs bandeaux et dansent à 4, en quatuor.
6. La musique et la danse reprennent et l'on continue ainsi jusqu'à ce que tous les bandeaux soient attachés ensemble.

Pour finir - La ronde de l'énergie

1. Dans un lieu calme, mettez-vous en cercle.
2. Fermez les yeux et sentez votre respiration. Inspirez et expirez calmement plusieurs fois. Essayez de faire le plus de calme possible à l'intérieur et à l'extérieur de vous.
3. Cet exercice de respiration terminé, le maître du jeu prend la parole le plus doucement possible et donne les règles du jeu : « Donnez-vous la main. Un joueur va faire passer une boule d'énergie à son voisin de droite en faisant une très légère pression sur sa main qui va lui-même la transmettre à son voisin de droite et ainsi de suite. La boule d'énergie va alors faire le tour du cercle et revenir à celui qui l'a lancée le premier. »
4. Une fois le tour fini, le maître du jeu peut proposer un tour dans le sens inverse, lancer plusieurs boules d'énergie en même temps, lui faire faire le tour le plus vite possible. Attention, ce jeu demande beaucoup de concentration, notamment pour les plus jeunes.

On cogite, on discute : Au bout de 15 minutes de création, proposez aux enfants de s'installer autour de vous. Il est important de faire un temps de relecture sur ce qu'ils ont ressenti durant ces petits jeux : Comment avez-vous trouvé ces petits jeux ? Qu'avez-vous ressenti dans votre corps, dans votre tête ? Vous êtes-vous senti proches de vos copains ou bien ça n'a pas été facile ? Avez-vous senti une certaine osmose, une certaine harmonie ?

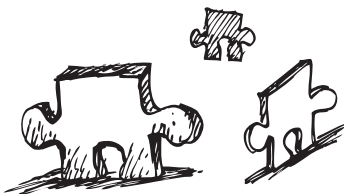
Quelles sont les personnes avec qui vous vous sentez bien, avec qui vous êtes en harmonie comme lors de ce jeu et avec qui vous avez envie de monter des projets, de transformer le monde ?

Avez-vous déjà mené des projets en faveur d'une cause : d'un groupe de personnes, de l'environnement, des animaux ? Et quels sont les projets que vous aimeriez mettre en œuvre ?



Le scribe du groupe prend en notes les échanges des enfants de manière fidèle.
Cf. Le site du Grand débat des 6-15 ans
► Onglet Par ici les adultes !
► Fiche : Prise de notes

Les enfants sont peut-être déjà passés par l'atelier du sculpteur qui traite de la question de l'importance du lien : adaptez-vous

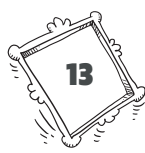


Défi / pièces de puzzle :

Les enfants doivent deviner ce que vous mimez. Dites-leur que ce sont des animaux à trouver :

- Pingouin
- Oiseau
- Vache
-

Si vous en avez le temps, vous pouvez leur montrer une vidéo courte du mime Marceau qui propose une autre forme d'expression corporelle que la danse telle qu'on a l'habitude de la voir.





Séquence 3 : Retour en groupe et visite du musée

Durée : 10 à 15 minutes

Objectifs : Après avoir vécu toutes ces aventures, permettre aux enfants de relire ce qu'ils viennent de vivre à la lumière de la Parole de Dieu.

Matériel : Une Bible reliée avec une belle couverture, le puzzle reconstitué

Déroulement : Art'uro et le gardien du musée retrouvent les enfants. Ils les félicitent : dans 15 minutes le musée va pouvoir être inauguré, les artistes sont en train de s'afférer à tout préparer. Ils peuvent leur dire à quel point leurs œuvres sont superbes, non pas parce qu'elles sont esthétiquement parfaites mais parce qu'elles sont uniques et qu'ils les ont créées en y mettant tout leur cœur ! Il manque une œuvre, celle découpée par le petit malin. Demandez aux enfants de rassembler leurs pièces et de reconstituer le puzzle. Regardez avec eux, demandez-leur ce que ça pourrait bien représenter. Puis présentez-leur une dernière chose à découvrir. Une magnifique œuvre !

Art'uro leur présente une Bible et leur demande s'ils connaissent cette si petite bibliothèque.

« Savez-vous que Dieu est le plus grand des artistes ? Il est le tout premier créateur, il a créé le monde !

Il a créé la nature, les animaux et tous les insectes, il a même créé l'homme et la femme.

Je vais te raconter l'histoire de la création du monde par Dieu, elle est dans le livre de la Genèse, c'est le tout premier livre de cette grande bibliothèque qu'est la Bible, ouvre bien grandes tes oreilles. »



La création du monde

Au commencement, Dieu crée le ciel et la terre.

La terre est déserte, vide et sombre. Le souffle de Dieu plane au-dessus des eaux.

Dieu dit : « Que la lumière soit. »

Et voici la lumière. Et Dieu voit que la lumière est bonne et Dieu sépare la lumière des ténèbres.

Il y a un soir, il y a un matin : c'est le premier jour.

Et Dieu dit : « Que le ciel se sépare de la mer !

En haut le ciel, en bas la mer. »

Et voici le ciel et la mer.

Il y a un soir, il y a un matin : c'est le deuxième jour.

Et Dieu dit : « Que les eaux de la mer se rassemblent et qu'apparaisse la terre ferme. »

Et voici la terre et la mer. Et Dieu voit que cela est bon.

Et Dieu dit : « Que la terre produise l'herbe, la plante sa graine, et l'arbre son fruit. »

Et voici l'herbe, les plantes et les arbres. Et Dieu voit que cela est bon. Il y a un soir, il y a un matin : c'est le troisième jour.

Et Dieu dit : « Qu'il y ait le soleil et la lune pour éclairer la terre, le jour et la nuit. »

Et voici le soleil et la lune. Et Dieu voit que cela est bon.

Il y a un soir, il y a un matin : c'est le quatrième jour.

Et Dieu dit : « Que les poissons remplissent la mer et que les oiseaux volent dans le ciel. »

Dieu les bénit par ces paroles : « Soyez féconds et multipliez-vous. »

Il y a un soir, il y a un matin : cinquième jour.

Et Dieu dit : « Qu'il y ait sur la terre toutes sortes d'animaux sauvages, grands ou petits. »

Et voici les animaux. Et Dieu voit que cela est bon.

Et Dieu dit : « Faisons l'homme à notre image, selon notre ressemblance. Qu'il soit le maître des poissons de la mer, des oiseaux du ciel et de tous les animaux qui vont et viennent sur la terre. »

Dieu crée l'homme à son image, à l'image de Dieu il le crée, il les crée homme et femme.

Dieu les bénit et leur dit : « Soyez féconds et multipliez-vous. »

Et Dieu voit tout ce qu'il a fait. Et cela est très bon.

Il y a un soir, il y a un matin : c'est le sixième jour.

Le septième jour, Dieu se repose de tout ce qu'il a fait.

Et Dieu bénit le septième jour.

Livre de la Genèse,
Chapitre 1, versets 1 à 31 ; chapitre 2, versets 1 à 4

Séquence 3 : Retour en groupe et visite du musée



→ Prenez un temps de silence.

→ **Petite explication à hauteur d'enfants** : La Genèse est un texte poétique qui nous raconte les origines du monde. Ce texte de la Création nous explique que Dieu est créateur ! Il était là bien avant toute chose, bien avant le monde lui-même. Cela veut dire aussi qu'il est donc là maintenant, aujourd'hui, et qu'il est proche de nous à chaque instant.

Dieu est un artiste et la création est son chef-d'œuvre. Nous sommes toutes et tous le chef-d'œuvre de Dieu.

As-tu remarqué ? Dans ce texte est répété : « Et Dieu voit que cela est bon ». En respirant le parfum d'une fleur, en écoutant l'oiseau, ou encore en regardant l'homme et la femme, il voit, écoute et respire la beauté, la bonté !

D'ailleurs, le septième jour, il prend le temps de se reposer et de contempler son œuvre.

→ N'hésitez pas à faire le lien avec l'œuvre puzzle reconstituée : *La Création du monde*, fresque peinte entre 1376 et 1378 par Giotto de Menabuoi dans le Baptistère de Padoue (Italie). Vous pouvez d'abord écouter ce qu'ils ressentent en voyant l'œuvre et leur donner quelques détails explicatifs. Le but n'est évidemment pas de faire un cours d'histoire de l'art mais bien leur donner le goût de "voir" !



► Voici une explication pour vous adultes conçue pour la chaîne Youtube Croire du journal La Croix

Temps de partage : Et toi, si tu regardes ta vie, qu'est-ce que tu y vois de bon ? Qu'est-ce qui a du prix, qu'est-ce qui a de la valeur à tes yeux ? Qu'est-ce qui donne de la profondeur à ta vie ?

Qu'est-ce qui la rend belle et bonne ?

Finissez ce temps spirituel en lisant le poème qu'ils ont écrit tous ensemble durant la journée : Un rêve pour le monde. Admirez ensemble aussi les différentes œuvres : fresque collective, sculptures...

Le temps du goûter :

Après ce temps de partage spirituel, il est temps de fêter cette belle journée passée ensemble. Vous pouvez inviter les parents à vous rejoindre pour l'inauguration du musée. Ainsi les enfants pourront leur faire visiter le musée et leur montrer leurs œuvres d'art !

Prenez le temps de clore la journée de manière festive avec un goûter équilibré et de saison, dans une ambiance chaleureuse !

Attention à bien disposer de la fiche sanitaire de chaque enfant pour connaître les allergies alimentaires éventuelles.

→ N'oubliez pas de leur parler des étapes suivantes du Grand débat et de les y inviter !

→ N'oubliez pas de proposer aux enfants de partir avec leur sculpture, beau souvenir de la journée.

PENSEZ À ENVOYER LES NOTES PRISES DANS LES CARNETS DE NOTES



AVANT LE LUNDI 12/12/2022

mariejulie@le-grand-debat-ace.fr

Vous pouvez :

→ SOIT les scanner ou les prendre en photos

→ SOIT les retranscrire dans un logiciel de traitement de texte





Comment prendre en notes le plus fidèlement possible ?

Lors des différentes étapes du Grand débat des 6-15 ans, il va falloir noter avec sérieux et le plus fidèlement possible les propos des enfants. Voici quelques astuces.

Deux techniques de prise de notes :

- 1 J'ai confiance en mes capacités de prises de notes et j'en ai l'expérience, je décide de prendre en notes sur le moment.
- 2 Je connais les enfants présents et saurai reconnaître leur voix, je préfère enregistrer et retranscrire ensuite pour ne rien perdre de la discussion.

Plusieurs situations peuvent se présenter à celui qui prend les notes :

- 1 La situation est simple et claire. L'enfant s'exprime sans difficulté et a une parole franche. Cela ne nécessite pas de commentaires annotés.
- 2 La situation est plus compliquée qu'elle ne paraît. La personne qui prend en notes a connaissance d'un fait qui aurait pu provoquer une expression. Elle ajoutera alors la situation liée à la parole de l'enfant entre parenthèses.
- 3 L'enfant ou l'adolescent peut avoir un langage restreint ou vulgaire. En tant qu'adulte, vous savez décoder le langage des enfants que vous accompagnez. Reprenez avec lui avec bienveillance le mot qui correspondrait le mieux à ce qu'il vient de dire et qui viendrait remplacer le mot vulgaire. Souvent l'utilisation d'un mot familier ou d'un mot vulgaire est le résultat d'un manque de vocabulaire ou bien de verbalisation d'une colère. Soit vous notez le mot vulgaire en notant en commentaires ce que l'enfant ou le jeune a voulu dire, soit vous notez le mot choisi ensemble qui correspond à ce que l'enfant souhaitait exprimer.



Ce qu'il faut éviter en prenant les notes :

- Se transformer en psychologue et essayer d'analyser l'enfant. Ce n'est ni votre métier ni ce que les enfants attendent de vous !
- Émettre des hypothèses sur ce qui aurait pu provoquer un comportement ou une parole. Juger la situation en bien ou en mal. En effet, la recevoir et l'accueillir, cela suffit déjà amplement.
- Reformuler les propos des enfants de la façon dont vous les comprenez. Mieux vaut annoter si nécessaire, après le temps de discussion, les éléments susceptibles de permettre au lecteur de mieux comprendre ce que le jeune a voulu dire.

Pour envoyer vos notes à l'équipe du Grand débat des 6-15 ans, c'est simple :

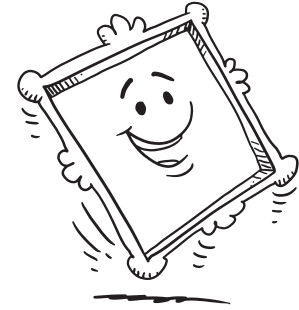
- Je scanne ou je prends en photos mes notes.
- Je les envoie à l'adresse suivante : mariejulie@le-grand-debat-ace.fr en précisant bien dans le corps du mail de quelle étape il s'agit : la première étape (le grand jeu « Ma vie d'artiste » ou le jeu de l'oie « La vie en couleurs » ou la seconde étape : le débat « on cogite, on discute »).



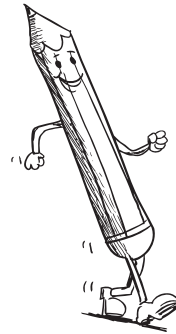


Page de notes libres

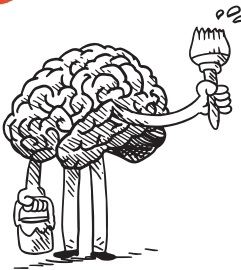
A series of horizontal lines for writing notes, spanning the width of the page.



Mavie d'artiste



Carnet de notes





Exemple : Anaël, 8 ans « La personne que j'aime le plus, c'est mon copain Thibaut. On rigole beaucoup ensemble »

[illegible]

Page de notes libres

[illegible]



Page de notes libres

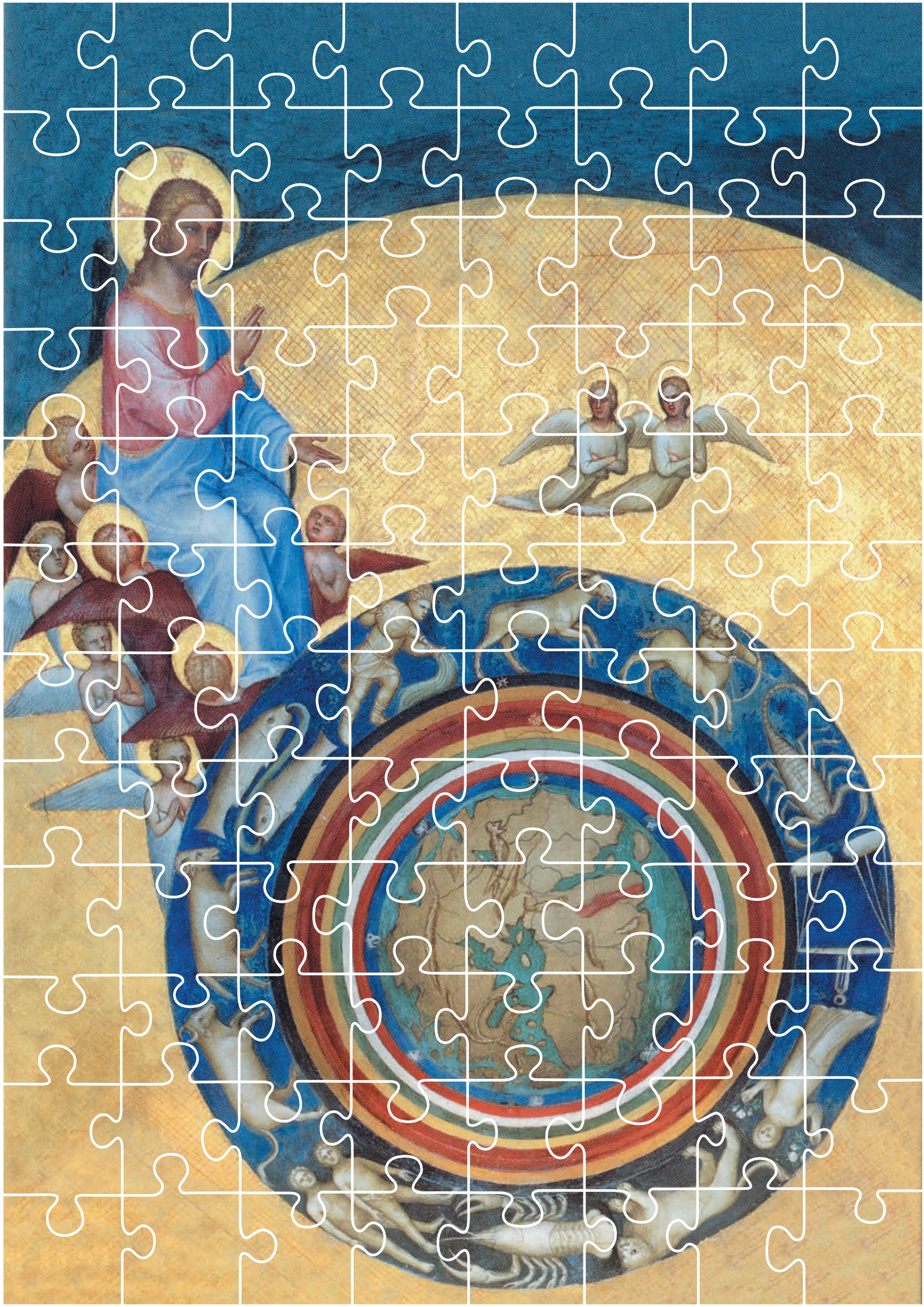
[illegible][illegible]

[illegible]



This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

[illegible][illegible]





ANNEXES



Guernica,
Pablo Picasso - Peinture - 1937

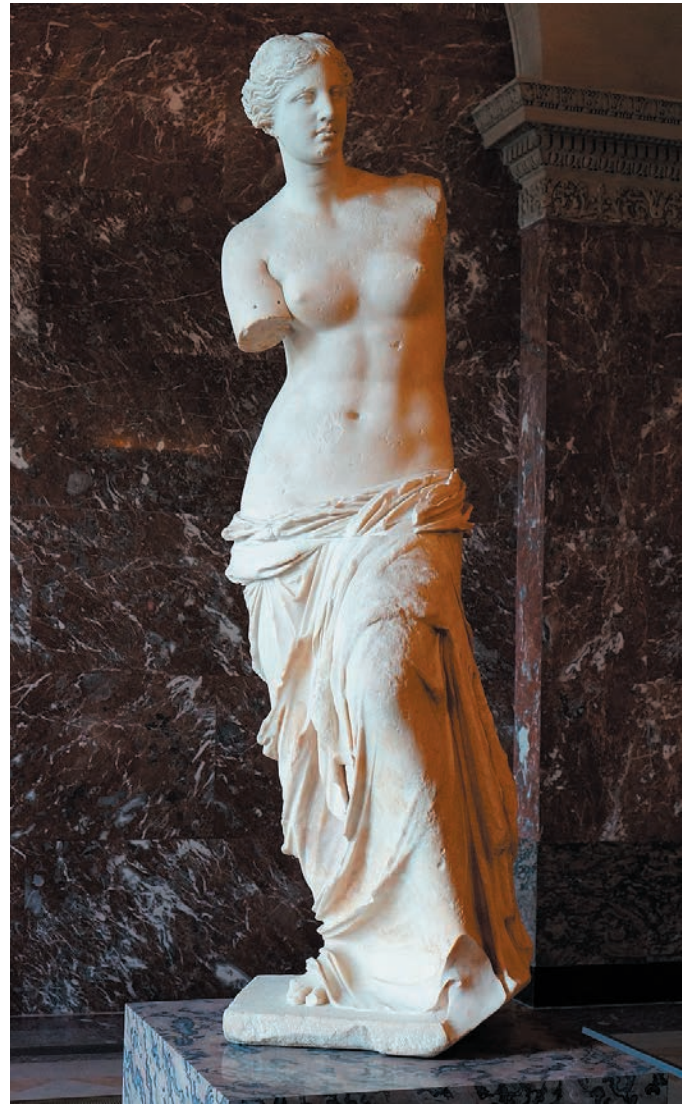


La Femme qui pleure
Pablo Picasso - Peinture - 1937

ANNEXES



Christ rédempteur
Rio de Janeiro (Brésil) - 1931



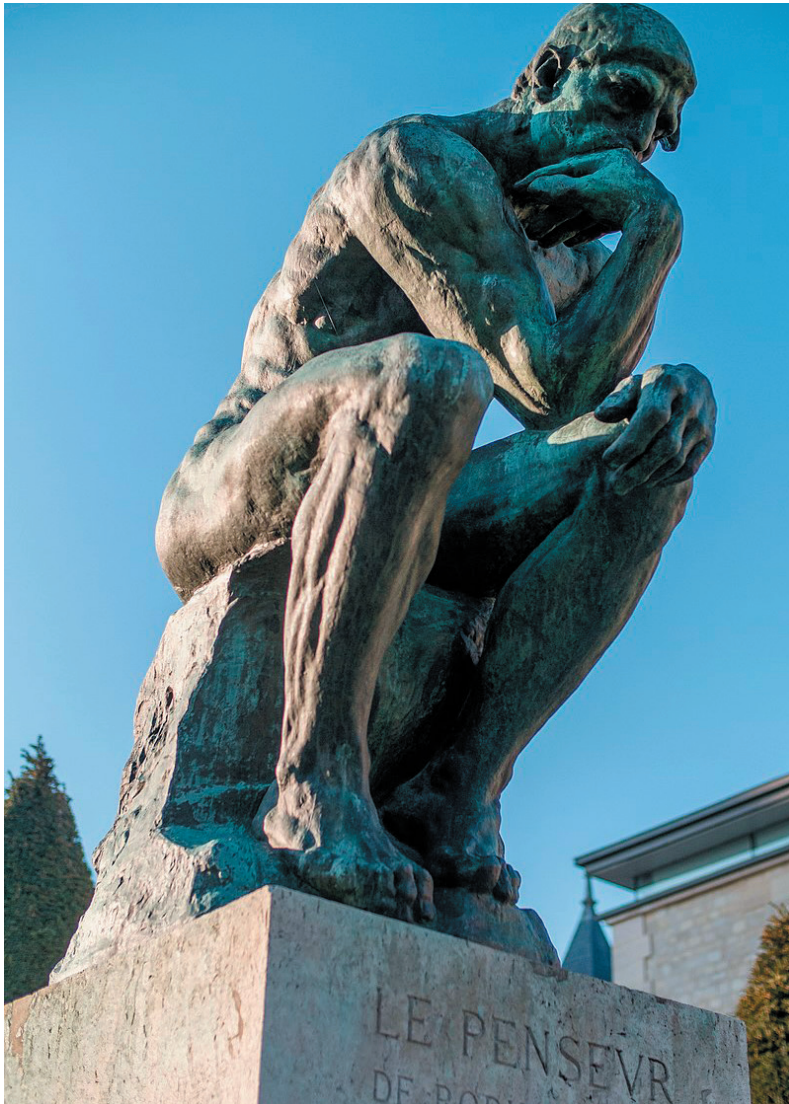
Vénus de Milo
Vers 150-130 av. J.-C.



Les Demoiselles d'Avignon
Pablo Picasso - Peinture -1906



ANNEXES



Le Penseur
Auguste Rodin - Sculpture - 1880



Sphinx de Gizeh
Gizeh (Égypte) - vers 2500 av. J.-C.