

La Chambre de l'Art et de la Culture présente



GUIDE PRATIQUE

EN VUE D'ABORDER L'INTERCULTURALITÉ EN CLASSE DE MANIÈRE CRÉATIVE

à destination des enseignants d'Ouverture aux Langues
et aux Cultures pour l'enseignement maternel et primaire

avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES
ENSEIGNEMENT.BE

INTRODUCTION.....	3
PROJET I « LES CONTES D'ICI ET D'AILLEURS »	5
LEÇON 1 – LES SIX AVEUGLES ET L'ÉLÉPHANT	6
LEÇON 2 – CONTES ISSUS DES AVENTURES DE NASREDINNE HODJA	9
PROJET II « L'OBJET MIGRATEUR »	11
LEÇON 1 - MISE EN ROUTE : OBSERVATION DES OBJETS QUI NOUS ENTOURENT	12
LEÇON 2 - INVESTIGATION : QUELLE PEUT ÊTRE L'HISTOIRE D'UN OBJET ?	14
LEÇON 3 - COMMENT UN OBJET PEUT RACONTER UNE PARTIE DE MON HISTOIRE ?	17
LEÇON 4 - IMAGE : COMMENT REPRÉSENTER MON OBJET	20
LEÇON 5 - TRANSFORMATION : MON OBJET DEVIENT UN « OBJET MIGRATEUR »	21
LEÇON 6 - ÉCRITURE : QUE VOUDRAIS-JE TRANSMETTRE COMME MESSAGE À TRAVERS MON « OBJET MIGRATEUR » ?	23
LEÇON 7 - ENVOYER UN MESSAGE : L'ENVELOPPE	24
PROJET III « HABITER LE MONDE POÉTIQUEMENT » - HÖLDERLIN	26
LEÇON 1 – CLE D'INTRODUCTION : LA FABULATION MOSAÏQUE VIA LE PHOTO-LANGAGE	28
LEÇON 2 - CLE D'INTRODUCTION PARTIE B : SCÈNES DE TABLE	31
LEÇON 3 - L'ETOFFE DES SONGES : MOTIFS ET ORNEMENTS CULTURELS	33
LEÇON 4 - LES VÊTEMENTS, LA CULTURE ET LE MILIEU	36
LEÇON 5 - L'ÉNIGME DU LIEU – LE CIRCUIT SYMBOLIQUE DE MA MAISON INTÉRIEURE	38
LEÇON 6 - CRÉATION D'UN MOBILE : L'HABIT-MAISON	41
PROJET IV. « LE BLASON, LA DEVISE, LE DRAPEAU »	43
LEÇON 1 - MISE EN ROUTE: QUALITÉS / DÉFAUTS / VALEURS	44
LEÇON 2 - LE BLASON	46
LEÇON 3 - LA DEVISE.....	49
LEÇON 4 - LE DRAPEAU SANS DESSUS-DESSOUS	51
LEÇON 5 - ADDITIONNELLE - L'EXPOSITION	53
PROJET V « SURREALISME INTERCULTUREL ».....	54
LEÇON 1 – « UN INDIEN DANS LA VILLE »	55
LEÇON 2 – « CHERCHER L'ERREUR CULTURELLE ! »	57
PROJET VI « LES ALLEGORIES »	59
LEÇON - « L'ALLEGORIE DES VALEURS SUR LE BANC DES ACCUSÉS »	60

INTRODUCTION

Il n'est pas évident pour un professeur de pouvoir se constituer par la littérature pédagogique et didactique, une caisse à outils qu'il va pouvoir transporter de classe en classe.

Souvent ce sont les expériences de leçons réussies et plus encore la soustraction des échecs pédagogiques qui forge avec le temps la capacité de mobiliser les élèves et de les sensibiliser sur des projets.

Le défi de ce livre a été de vouloir mettre « clé en main » - entre celle du professeur, une série de leçons qu'il peut rapidement s'approprier.

Le guide organisé en projets subdivisés en leçons, permet au professeur d'avoir rapidement accès aux compétences et aux objectifs.

Le déroulement qui segmente la leçon en différentes phases temporelles l'inscrit d'autant plus dans une utilisation concrète et praticable.

Le professeur a aussi la possibilité de s'approprier différemment la leçon selon son public, avec des notes sur la différenciation, et il lui reste loisible de prolonger la leçon vers d'autres horizons, avec des notes sur des prolongements possibles.

Bien qu'il ne s'agisse pas d'un livre théorique sur la pédagogie interculturelle, l'ensemble des leçons traite de l'interculturalité soit dans la méthodologie soit dans le contenu, ou encore dans la convergence de ces deux aspects. Du reste, l'utilisation d'outils artistiques, la créativité et les différents ateliers qui sont proposés permettent l'appropriation par les élèves de notions complexes traitées dans chaque leçon, en mobilisant l'intelligence expressive et l'expression de soi. Il est certain également que « le rire sera au rendez-vous » avec une série de propositions ludiques et amusantes.

Chers-ères enseignant-e-s,

La diversité des traditions culturelles (la réalité multiculturelle) est actuellement un fait observable dans notre société. Ce constat tangible peut être considéré pédagogiquement et favorisé.

Le bon fonctionnement démocratique d'une entité politique multiculturelle est lié impérativement à la connaissance réciproque des traditions de chaque origine. Dans cette optique, l'interculturel est une action, un mouvement et un processus. Il se réalise et s'active à l'intérieur d'un espace multiple où les volontés différentes sont invitées à se respecter et il se recrée continuellement.

La diversité, dans son déploiement dynamique interculturel, est intrinsèquement conflictuelle, mais susceptible d'être constructive, si elle ne trahit pas les principes fondamentaux de la démocratie et de la cohésion sociale. Elle doit pour cela s'organiser autour des valeurs universelles, axées sur la dignité humaine et la connaissance, sur ce qui est vérifiable par la raison mais aussi par l'éthique de la responsabilité.

La connaissance a toujours été ressentie comme la vertu la plus pertinente dans chaque tradition humaine, car elle est la base de la culture. C'est elle qui libère l'homme des contraintes de la nature. C'est elle encore qui l'émancipe de ses contingences physiques et morales. Elle lui offre la possibilité de donner des réponses à ses angoisses philosophiques et religieuses.

Dans ce cadre, une pédagogie interculturelle trouve son sens dans le champ scolaire, plus particulièrement à partir de l'interaction des cultures et des civilisations tant dans le passé que dans le présent. Il s'agit de connaître et de comprendre leur point de compréhension et leurs réponses par rapport aux questions universelles et à la gestion de la société humaine. La pédagogie interculturelle est une démarche appropriée en vue de favoriser l'attitude critique multidimensionnelle et interdisciplinaire dans nos écoles et de l'inculquer à nos élèves. C'est une attitude orientée vers le plaisir de la créativité, la responsabilité citoyenne et la paix intérieure.

Comment est-il possible de discuter, de se parler de l'altérité et d'interagir dans une perspective de questionnement dynamique ? Où se situe le lieu idéal à la formation rationnelle et affective de l'homme démocratique pluriel ? La réponse, me semble-t-il, est liée à une démarche pédagogique plurielle à l'intérieur du système scolaire et académique.

Voilà pourquoi il est important de donner voix à ceux qui ont vécu l'altérité dans leur chair et dans leurs recherches. Ils ont questionné la société multiculturelle démocratique et ses divers aspects d'action interculturelle localement et mondialement. Il faut aussi soumettre à la critique des constructions socioculturelles qui nient l'homme et sa dignité, par le mépris, l'humiliation, la souffrance physique et morale au nom d'une Vérité, d'une Force, d'une Certitude, une Religion ou d'une Race. Comment pouvons-nous faire ensemble nos premiers pas vers une pédagogie interculturelle basée sur l'éducation humaniste, sur un ensemble de valeurs qui lient le cœur à la raison et ramène celle-ci au cœur des valeurs ?

L'essentiel du dialogue entre les cultures dépend de la perception de l'autre en rapport à sa présence dans le monde, et réside dans la participation à son univers mental et affectif. Il s'agit également de réfléchir à son existence propre.

C'est donc voyager continuellement entre sa terre natale et la terre d'ailleurs afin de concilier les contraires et de vivre le paradoxe.

Comment pouvons-nous défendre les droits de l'homme, mais aussi répondre aux exigences d'ordre socioculturel et politique ?

Quelle est l'éthique de l'engagement et quelle est l'éthique de la tolérance ?

Apprendre à connaître sa propre culture et celle de l'autre conduit à une ouverture d'esprit qui encourage le questionnement et la compréhension. Grâce à un enrichissement mutuel, chacun est alors à même de trouver de nouveaux repères et de nouvelles ressources.

Ahmad Aminian

PROJET I

LES CONTES D'ICI ET D'AILLEURS



OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Les contes sont en général remplis de sagesse. Ils portent en eux une force émotionnelle et philosophique importante. Les dix leçons proposées feront appel à l'expression imaginative des élèves pour illustrer les enseignements d'un conte hindou, et pour la mise en forme théâtrale des aventures de Nasreddine Hodja.

Dix leçons créatives différenciées par 3 outils vont mettre en pratique différentes compétences telles que :

- La confrontation des points de vue, la connaissance réciproque
- L'approche ludique des notions universelles
- L'expression imaginative.



LEÇON 1 : LES SIX AVEUGLES ET L'ÉLEPHANT

- Proposer un espace de création collective.
- Élargir sa perspective.
- Se décentrer pour comprendre le point de vue d'autrui.
- Identifier- exemplifier la diversité des cultures.
- Réaliser la notion de pluralité des points de vue.
- Développer des mondes imaginaires.

LEÇON 2 : CONTES ISSUS DES AVENTURES DE NASREDINNE HODJA

- Jouer : s'exercer à l'expression spontanée par l'improvisation.
- Se mettre en situation : oser.
- Se décentrer pour comprendre le point de vue d'autrui.
- Identifier- exemplifier la diversité des cultures.
- Réaliser la notion de pluralité des points de vue.
- Développer des mondes imaginaires.

LEÇON 1

LES SIX AVEUGLES ET L'ÉLÉPHANT



PUBLIC CIBLE

Enseignement primaire



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES

- Proposer un espace de création collective.
- Élargir sa perspective.
- Se décentrer pour comprendre le point de vue d'autrui.
- Identifier- exemplifier la diversité des cultures.
- Réaliser la notion de pluralité des points de vue.
- Développer des mondes imaginaires.



MINUTAGE

3 leçons de



OBJECTIFS

Ce conte hindou, célèbre et facile d'accès, aborde les thèmes de la diversité, les préjugés ainsi que la subjectivité et la multiplicité des points de vue.



Le conte se présente comme une allégorie des divergences culturelles par rapport à un objet du monde. Pourtant, dans le souci du vivre ensemble, seule une confrontation objective des points de vue, dans un esprit de tolérance et d'ouverture, permet d'approcher une vérité acceptable pour tous. Le professeur pourra également insister sur la nature des conflits (les sept aveugles qui se bagarrent au nom de leur vérité propre en opposition à la construction d'une Vérité collective). Les conflits proviennent du fait que chacun pense que sa parcelle de réalité est la Vérité. Or, si l'on considère la réalité d'une manière plus globale, on se rend compte que nous parlons souvent de la même chose sous des formes différentes, sans nous comprendre.

En résumé : c'est l'histoire de 6 aveugles touchant chacun une partie différente d'un l'éléphant. Par exemple, l'un touche la queue de l'éléphant et pense qu'un éléphant est une corde, l'autre touche ses oreilles et pense qu'un éléphant est un éventail. Et les 6 se disputent croyant détenir la vérité. Un sage vient conclure le conte en affirmant qu'ils disent tous la vérité et que s'ils pensent différemment c'est justement parce qu'ils ont tous touchés l'éléphant différemment. Ici les élèves apprendront à être tolérants les uns envers les autres, concernant leurs points de vue, à travers des ateliers qui favoriseront leur expression artistique.

LEÇON 1

LES SIX AVEUGLES ET L'ÉLÉPHANT



PROLONGEMENT

Un prolongement envisageable - analogue à l'éléphant - est de prendre les religions pour parler de la multiplicité des points de vue sur Dieu dans des cultures différentes.

DIFFÉRENCIATION

L'exercice peut aussi se réaliser avec des plus petits en faisant réellement l'expérience (avec les yeux bandés) de toucher des objets familiers ou mieux des parties d'objets familiers (tasse, Gsm, casserole, tire-bouchon, etc.) et de les décrire à la classe.

DÉROULEMENT

Dictée dessinée (1 leçon)

Pour introduire (en 1 leçon) la notion de diversité des points de vue, le professeur organisera une dictée dessinée.

- 1/ Il choisira une image au préalable et la décrira aux élèves d'une manière très précise. Pendant ce temps-là les élèves prendront note des détails sur papier.
- 2/ Ils devront ensuite réaliser un dessin de ce qu'ils ont retenu.
- 3/ Une fois le dessin terminé, il sera facile de montrer que d'une même description tous les élèves auront entendu et imaginer l'image du professeur différemment.

Lecture des « Six Aveugles et l'Eléphant », suivie d'un échange avec les élèves (1 leçon)

- 1/ Le professeur lira ou fera lire le conte. Il pourra s'appuyer sur de nombreuses vidéos disponibles sur internet pour illustrer le conte et garantir la saisie du message et des éléments narratifs par les élèves.
- 2/ S'en suivra un débat avec les élèves ayant pour fil conducteur les questions suivantes à titre d'exemple : quel est le message ? Pourquoi les aveugles se bagarrent-ils ? Qui a raison ? Pourquoi le sage intervient ? Etc.

Dessin patchwork collectif (1 leçon)

- 1/ Le professeur proposera une illustration collective du conte sous forme d'un patchwork mosaïque. Chaque élève dessinera une partie de l'éléphant ainsi que les éléments du conte (éventail, corde, os, etc.).
- 2/ A la fin de l'atelier, les images de chaque élève seront assemblées pour recréer l'éléphant du conte et illustrer son enseignement. Ce patchwork peut être réalisé avec des couleurs (pastels, peintures, etc.).

LEÇON 1

LES SIX AVEUGLES ET L'ÉLÉPHANT



LES SIX AVEUGLES ET L'ÉLÉPHANT

Un jour de grand soleil, six aveugles
originaires de l'Hindoustan, instruits et
curieux, désiraient, pour la première fois,
rencontrer un éléphant afin de compléter
leur savoir...

Le premier s'approcha de l'éléphant
Et, alors qu'il glissait
Contre son flanc vaste et robuste,
Il s'exclama : « Dieu me bénisse,
Un éléphant est comme un mur ! ».

Le deuxième, tâtant une défense
S'écria « Oh ! Oh !
Rond, lisse et pointu !
Selon moi, cet éléphant
Ressemble à une lance ! »

Le troisième se dirigea vers l'animal,
Pris la trompe ondulante
Dans ses mains et dit :
« Pour moi, l'éléphant est comme un
serpent ».

Le quatrième tendit une main impatiente,
Palpa le genou
Et fut convaincu qu'un éléphant
Ressemblait à un arbre !

Le cinquième s'étant saisi par hasard de
l'oreille, dit :
« Même pour le plus aveugle des aveugles,
Cette merveille d'éléphant
Est semblable à un éventail ! »

Le sixième chercha à tâtons l'animal
Et, s'emparant de la queue qui balayait l'air,
Perçut quelque chose de familier :
« Je vois, dit-il, l'éléphant est comme une
corde ! »

Alors, les 6 aveugles
Discutèrent longtemps et passionnément,
Tombant chacun dans un excès ou un
autre,
Insistant sur ce qu'ils croyaient exact.
Ils semblaient ne pas s'entendre,
Lorsqu'un sage, qui passait par-là,
Les entendit argumenter.
« Qu'est-ce qui vous agite tant ? » dit-il.
« Nous ne pouvons pas nous mettre
d'accord
Pour dire à quoi ressemble l'éléphant ! »

Et chacun d'eux lui dit ce qu'il pensait à ce
sujet.
Le sage, avec son petit sourire, leur
expliqua :
« Vous avez tous dit vrai !
Si chacun de vous décrit l'éléphant
Si différemment,
C'est parce que chacun a touché
Une partie de l'animal très différente !
L'éléphant a réellement les traits
Que vous avez tous décrits. »
« Ooooooooooh ! » exclama chacun.
Et la discussion s'arrêta net !
Et ils furent tous heureux d'avoir dit la
réalité,
Car chacun détenait une part de vérité.

LEÇON 2

CONTES ISSUS DES AVENTURES
DE NASREDINNE HODJA

PUBLIC CIBLE

Enseignement primaire



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES

- Proposer un espace de création collective.
- Élargir sa perspective.
- Jouer : s'exercer à l'expression spontanée par l'improvisation.
- Se mettre en situation : oser.
- Se décentrer pour comprendre le point de vue d'autrui.
- Identifier- exemplifier la diversité des cultures.
- Réaliser la notion de pluralité des points de vue.
- Développer des mondes imaginaires.



MINUTAGE

7 leçons de



OBJECTIFS

Il s'agit de contes issus de la culture islamique dans son universalité. Les aventures de Nasreddine Hodja sont des petits contes turcs ludiques, amusants et très accessibles. Ils mettent en scène des situations de la vie de tous les jours de manière absurde, suivies d'une chute, qui feront réfléchir la plupart des élèves qu'ils soient petits ou grands.

Ces aventures sont nombreuses et apportent des enseignements tantôt absurdes, tantôt ingénieux. Nombre d'entre elles se trouvent directement sur internet ce qui permettra aux professeurs de choisir parmi celles étant les plus adaptées à l'enseignement qu'ils veulent apporter en classe. En annexe, sont sélectionnés deux contes à explorer.



LEÇON 2

CONTES ISSUS DES AVENTURES
DE NASREDINNE HODJA

PROLONGEMENT

Un prolongement possible serait d'établir des comparaisons entre des contes venant de cultures différentes, qui traitent par exemple du même sujet, ou qui seraient proches dans leurs thématiques.

DÉROULEMENT

**Lecture des contes (1 leçon)**

1x



- 1/ Lors de la première leçon, le professeur proposera la lecture des différents contes qu'il aura choisis au préalable, parmi les contes en annexe ou directement sur internet, selon les thèmes qu'il veut aborder.
- 2/ Par suite de la lecture des contes, le professeur demandera aux élèves de reformuler, avec leurs mots, l'histoire et son déroulement pour essayer d'en extraire la morale et le sens.

Création de « petites scénettes » + création de masques

4x



- 1/ Durant ces leçons, il sera proposé aux élèves de créer des groupes de 2 ou 3 élèves. Ils choisiront ensuite, parmi les contes lus auparavant celui qui les inspire le plus pour en faire des scénettes.
- 2/ Les élèves auront 4 leçons pour maîtriser leur scénette et se sentir à l'aise de le jouer devant d'autres personnes. Le professeur fera en sorte de mettre à l'aise les élèves et de les pousser à oser l'improvisation sans qu'il y ait lieu de parler d'erreur ou de mauvaise interprétation. Néanmoins le professeur devra veiller à ce que 3 éléments soient respectés :
 - *Les protagonistes* : en général ils sont au nombre de 2 ou 3 et peuvent être humain ou animal.
 - *Le contexte* : pour aider à sa mise en place, il est conseillé de rajouter un narrateur pour poser le contexte avant la scénette. Pour y arriver, il suffit de rajouter une personne par groupe.
 - *La chronologie de la narration*

Création de masque (1 leçon)

1x



Entre les 4 leçons consacrées à la création des scénettes, le professeur choisira un moment qu'il jugera approprié pour insérer une 5ème leçon dédiée à la création de masques. Pour accentuer la valeur humoristique propre aux aventures de Nasreddine Hodja, les élèves fabriqueront un masque de leur personnage. Il s'agira de les faire dessiner très spontanément sur une feuille blanche au bic ou aux marqueurs.

Présentation de la pièce (1 leçon)

1x



Après les 5 leçons dédiées aux scénettes et à la création de masques, il sera proposé aux élèves de jouer leur scénette devant d'autres élèves (par exemple). Le plus aisé serait de le faire dans un même établissement et devant d'autres élèves du même âge ou des maternelles.

PROJET II

L'OBJET MIGRATEUR



OBJECTIFS

Cette série de leçons a pour objectif de permettre à l'élève de 'se raconter' dans une optique de connaissance de soi et d'ouverture à l'autre, en insistant sur les capacités d'étonnement, d'exploration, de cheminement, d'errance et de communication. En rapport avec le tronc commun des compétences scolaires, la visée s'apparente à *'une exploration du monde, en partant de l'environnement proche pour aller vers un environnement plus éloigné'*.

Le motif central autour duquel se polarise cette exploration est un objet. L'élève choisira un objet qui a une place particulière dans l'histoire de sa famille ou au sein de son environnement quotidien. En somme, un objet qui concentre une affection particulière. Sept leçons faites d'exercices d'expression orale, écrite et plastique amèneront l'élève à intégrer la mémoire de l'objet, ainsi qu'à visualiser sa trajectoire dans le temps et dans l'espace, pour aboutir à une production finale inattendue. Cet objet familier deviendra, de fil en aiguille, un « objet migrateur ».



SÉRIE DES LEÇONS ET COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES :

- **1. Mises-en route : observation des objets qui nous entourent.**
Conscientiser la réalité encadrante - Catégoriser, ordonner.
- **2. Investigation : quelle peut être l'histoire d'un objet ?**
Prendre conscience de son environnement, du collectif, des groupes d'appartenance, de ses identités - pouvoir se référer au passé, se projeter dans l'avenir.
- **3. Récit : 'Comment un objet peut-il raconter une partie de mon histoire ?'**
Se décentrer - appréhender l'appartenance commune - Fréquenter des lieux et des objets culturels variés.
- **4. Représentation : comment dessiner mon objet ?**
Imaginer, schématiser librement.
- **5. Transformation : mon objet devient un « objet migrateur ».**
Créer individuellement - Réaliser une production artistique - voir autrement - Enrichir son point de vue.
- **6. Ecriture : que voudrais-je transmettre comme message à travers mon « objet migrateur » ?**
Développer une confiance en soi et dans les autres - Partager une réalisation - Fréquenter des lieux et des objets culturels variés.
- **7. Echange : la correspondance**
Produire une trace personnelle qui exprime une idée en lien avec un contexte vécu - Créer collectivement et individuellement - Communiquer de manière originale.

LEÇON 1

MISE EN ROUTE : OBSERVATION
DES OBJETS QUI NOUS ENTOURENT

PUBLIC CIBLE

Enseignement
maternel et primaire



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES

- Conscientiser la réalité encadrante
- Catégoriser, ordonner à partir de sa sensibilité.
- Exercer la mémoire visuelle, l'orientation spatiale.
- Organiser, répartir en fonction d'un ordre des préférences.



OBJECTIFS

Cet exercice de mise en route vient stimuler la mémoire visuelle de l'élève en relation avec ses espaces de vie tels que la classe et sa chambre. L'exercice soutient l'appropriation sensorielle de l'environnement en étayant le vocabulaire d'orientation spatiale.



L'élève est invité, selon une consigne simple, à énumérer ou décrire les objets qui se trouvent dans ces espaces. Ensuite l'exercice peut se prolonger en un classement de ceux-ci, pour lequel l'élève procédera selon des critères de préférences de sensibilité.

MINUTAGE

1 leçon de



INTERCULTUREL

Le respect de l'environnement.

Cet exercice basique n'a d'autre visée que d'aider l'élève à intégrer son espace environnant par le détail, l'observation précise, la mémoire immédiate qui lui vient du fait de sa présence quotidienne dans ces espaces. Dans la perspective plus large, d'un respect de l'environnement partagé. Les espaces de notre quotidien sont variés. L'inscription de l'individu en leur sein se fait, entre autres, en adéquation avec leurs usages qui diffèrent les uns des autres. Le comportement approprié en fonction de l'usage de l'espace est important à faire conscientiser à l'élève. Se coucher sur son lit pour lire est très différent de l'attitude demandée en classe pour la même action.

Or, parfois à l'école on voit des comportements d'extérieur en intérieur, comme si les espaces n'étaient plus respectés selon leurs différentes attributions. Par exemple : la course dans les couloirs, le sac sur le pupitre, et le port de vêtements pour extérieur à l'intérieur de la classe témoignent de cette indifférence. Il y a comme une confusion entre les espaces intérieurs et extérieurs de l'école. A moins que ce ne soit transgression. L'élève doit se ré-approprier une part de son environnement au regard des lieux et de leurs usages. L'usage des lieux est signifié par des objets, des éléments qui en fabriquent son abord et des attitudes qui correspondent à des apprentissages. Une latte, un pupitre, une trousse de bics invitent à la concentration, à l'opération mentale.



LEÇON 1

MISE EN ROUTE : OBSERVATION
DES OBJETS QUI NOUS ENTOURENT



PROLONGEMENT

Les étapes du déroulement de la leçon peuvent être étayées de diverses manières

DIFFÉRENCIATION

Aucune adaptation nécessaire.

DÉROULEMENT



La classe

Le professeur demandera aux élèves de prendre le temps d'observer les objets de la classe pour ensuite en choisir un chacun, de le garder en mémoire, sans le dire aux autres.

L'idée très simple est que chaque élève fasse deviner quel est l'objet qu'il a choisi en en faisant la description.

Le professeur notera/dessinera au tableau les objets que les élèves auront devinés. Par exemple, parmi les objets de la classe peuvent se retrouver : un tableau, des craies, des feuilles, une porte, des images accrochées au mur...

La chambre

Au préalable, chaque élève dessine sur une feuille la forme de sa chambre. Ensuite il y place les objets qui s'y trouvent. Ce schéma aidant, chaque élève est invité à décrire sa chambre, en précisant la position spatiale de chaque objet. Par exemple: « à gauche de la porte se trouve... », à droite de la porte, sur la table, au fond à gauche, dans le coin droit, etc.

La suite de l'exercice consiste à amener l'élève à créer une échelle de valeurs suivant des critères de préférence, de goût. Les classements pourraient se formuler ainsi :

Quels sont les objets qu'il aime bien, ceux qu'il n'aime pas ?

Lesquels lui rappellent l'ennui, le plaisir, de bons ou de mauvais souvenirs ?

Quels objets trouve-t-il utiles ou pas utiles ?

Le professeur peut s'aider du tableau pour créer une classification plus visuelle.

En synthèse, différentes idées de classification visuelle peuvent être en jeu: les émotions suivant les goûts, l'utile ou l'accessoire / objet d'art et objet usuel, l'évocation que des objets suscitent (mémoires, souvenirs, sensations).

LEÇON 2

INVESTIGATION : QUELLE PEUT ÊTRE L'HISTOIRE D'UN OBJET ?

INVESTIGATION



PUBLIC CIBLE

Enseignement
primaire
Adaptation :
aux maternelles



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES

- Prendre conscience du collectif, des groupes d'appartenance, de ses identités - pouvoir se référer au passé, se projeter dans l'avenir.
- Rechercher de l'information ; communiquer- Employer, dans les situations adéquates, des termes qui permettent, de décrire : la famille, la filiation, la parentalité, l'entourage quotidien ; les habitudes du cercle familial et/ou social.
- Elargir le point de vue sur sa tradition, son quotidien, la culture en général
- Poser et oser un regard différent sur son entourage connu.
- Apprendre à voir des objets matériels en objets culturels.



RESSOURCES

« L'objet migrateur » de
Barbara Cassin
<https://www.gazette-drouot.com/article/barbara-cassin-et-l-odysee-des-objets/35124>

Voir AFS (vivre sans
frontière, programme
inter-culturel dans 50
pays):
https://d22dvihj4pfop3.cloudfront.net/wp-content/uploads/sites/28/2017/01/23141101/AFS_LivretPedagogique_2013.pdf



OBJECTIFS (LEÇON 2 ET 3)

L'élève sera aidé d'un questionnaire pour investiguer à propos d'un objet qui fait partie de son entourage, qui a une importance particulière au sein de son histoire familiale, ou/et que lui-même affectionne particulièrement. Cet objet peut être très simple et de tout acabit (vestimentaire, décoratif, textile, usuel, etc). Aidé du questionnaire, l'élève part donc à la découverte de l'histoire de cet objet, en interrogeant la trajectoire de celui-ci de « main en main », de « lieu en lieu », de « mémoire en mémoire ».

NB. Il est évident que l'élève ne doit pas remplir lui seul le questionnaire, il peut demander à un adulte d'écrire à sa place.

L'idée est de faire découvrir, voir l'espace vécu sous un autre angle, par là de s'étonner, de faire un voyage à partir du quotidien. Cette approche met en jeu des compétences relatives à l'espace, au temps, à l'identité, à l'envie d'apprendre, et bien plus.



INTERCULTUREL

L'objet choisi va se retrouver porteur d'un récit, en cela il ouvre à la narration. Qu'est-ce que « faire le récit de quelque chose » ? Qu'est-ce narrer, raconter ? En quoi est-ce important dans la rencontre avec l'autre ? Outre la démarche d'investigation, de récolte d'informations, l'élève est mis face au défi de concevoir oralement l'articulation d'un récit, en faisant appel à sa spontanéité et son inventivité, mais aussi en amont à sa recherche auprès d'un milieu connu par lui-seul.



LEÇON 2

INVESTIGATION : QUELLE PEUT ÊTRE L'HISTOIRE D'UN OBJET ?

INVESTIGATION



- ▶ • Plus largement, cet exercice souligne l'importance d'un rapport symbolique à la réalité, d'un travail sur la faculté de perception.
- Le fait de la pluralité des récits à partir d'un même point de départ et d'un même outil exemplifie la diversité des approches, des styles, des choix et des milieux comme ressources culturelles. En effet, cet exercice met en exergue le fait qu'un milieu familial est un environnement façonné par une diversité d'attributs sensoriels et culturels inter-reliés tels que par: le son, l'odeur, la couleur, l'ambiance, le mouvement, etc.
- En outre, un schéma (dont l'exploitation est décrite ci-dessous) va aider à visualiser les associations possibles entre les caractéristiques des objets et les composants culturels et en cela rendre possible l'inscription des récits des élèves dans le champ culturel.

DÉROULEMENT



- 1/ Pour introduire l'exercice, le professeur aura lui-même fait la leçon et viendra avec son objet en classe ainsi que son questionnaire complété. Afin de susciter l'attention des élèves, le professeur fera le récit de son objet de manière attrayante. (Facultatif). Une fois son récit terminé, en guise d'exercice préliminaire, au pied levé, le professeur demande si certains élèves ont déjà une idée d'objet.
- 2/ Ensuite, le professeur distribuera le questionnaire, leur précisant qu'ils devront faire le même exercice que lui, avec leur propre objet. Il lira les questions avec les élèves, de sorte que chacune soit entendue et comprise. Il sera demandé pour la leçon suivante que chaque élève revienne avec le questionnaire complété, et si possible, avec son objet ou une photo de celui-ci.

ADAPTATION : NIVEAU MATERNEL



Dans un premier temps, les élèves pourraient amener en classe un jouet/objet préféré. Ensuite, le professeur ferait le jeu du questionnaire en posant trois questions qui viendraient soutenir les récits à propos de l'objet. Des questions seraient orientées sur la forme, l'action, l'émotion que l'objet procure.

- Décris-moi ton jouet/objet : De quelle couleur est-il ? De quelle forme ? De quelle matière est-il fait ?
- Comment joues-tu avec ce jouet/objet ? Arriver à nommer des verbes d'action: frapper, tirer, pousser, etc...
- Pourquoi aimes -tu jouer avec ce jouet en particulier ? Qu'est ce que tu lui préfères aux autres ?

LEÇON 2

**INVESTIGATION : QUELLE PEUT ÊTRE
L'HISTOIRE D'UN OBJET ?
INVESTIGATION**



QUESTIONNAIRE « L'OBJET MIGRATEUR »

A. Description de l'objet

Quel est le nom de cet objet ?

.....

A-t-il une utilité particulière - A quoi sert-il ?

.....

De quelle couleur est-il ? En quel matériau est-il fait ?

.....

B. Le parcours de l'objet

D'où vient-il (toute forme de provenance: géographique, culturelle, familiale, ...) ?

.....

Quel est son nom dans sa langue d'origine ?

.....

A qui a-t'il appartenu (décrire la ou les personne(s)) ?

.....

Quels sont les différents lieux où il a été (salon, grenier, chez un tel ou un tel,...) ?

.....

Y t'il une histoire particulière liée à l'objet (une anecdote, un souvenir ?)

.....

Si c'était un cadeau reçu, à quelle occasion fut-il offert ? Ou Qui l'a trouvé, acheté, choisi ?

.....

Raconter l'occasion, l'événement en question (mariage, enterrement, fêtes, etc...) ?

.....

Demander quelles sont les raisons de l'affection portée à l'objet ?

.....

LEÇON 3

COMMENT UN OBJET
PEUT RACONTER UNE PARTIE
DE MON HISTOIRE ? *RÉCIT*

PUBLIC CIBLE

Maternel et primaire



MINUTAGE

1 ou 2
leçons de

RESSOURCES

« L'objet migrateur » de
Barbara Cassin
[https://www.gazette-
drouot.com/article/
barbara-cassin-et-l-
odysee-des-objets/35124](https://www.gazette-drouot.com/article/barbara-cassin-et-l-odysee-des-objets/35124)

Voyage Magique d'Un
Certain Zéro »
[https://docplayer.fr/286298-
Voyage-magique-d-un-
certain-zero-alterite-et-
moi.html](https://docplayer.fr/286298-Voyage-magique-d-un-certain-zero-alterite-et-moi.html)



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES



- Prendre conscience de son environnement
- Fréquenter des lieux et des objets culturels variés.
- Prendre conscience du collectif, des groupes d'appartenance, de ses identités - pouvoir se référer au passé, se projeter dans l'avenir.
- Rechercher de l'information ; communiquer
- Employer, dans les situations adéquates, des termes qui permettent, de décrire : la famille, la filiation, la parentalité, l'entourage quotidien ; les habitudes du cercle familial et/ou social.
- Explorer le temps : chronologie, simultanéité, antériorité. Via des éléments liés à l'individu dans le temps et l'espace de plus en plus lointains, des habitudes de vie d'ici et d'ailleurs, d'aujourd'hui et d'autrefois.
- S'approprier et utiliser adéquatement, en situation, des termes : pour (se) situer dans le temps : maintenant, il y a longtemps, pour se situer dans sa famille proche (généalogie).
- Repérer et énoncer des informations explicites d'un message formulé oralement (lu/dit par un tiers) : un récit.
- Comprendre/Élaborer un message oral - Développer une posture d'écoute.
- Enrichir le bagage lexical.

OBJECTIFS (LEÇON 3)

Voir objectifs de la LEÇON 2.



DÉROULEMENT

Chaque élève est revenu avec le questionnaire complété et avec son objet choisi ou une photo de celui-ci.



Le professeur fera un tour de table (ou en cercle) où chaque élève prendra la parole pour « raconter » son objet en s'aidant du questionnaire et en montrant son objet aux autres. Il s'agira d'une parole spontanée accueillie avec bienveillance et réceptivité. Le but n'est pas que l'élève fasse un compte-rendu ni une synthèse, mais qu'il prenne plaisir à la parole libre, qu'il s'exerce à s'exprimer oralement devant tout le monde en prenant le temps de choisir ses mots. Le professeur peut bien sûr aiguiller l'élève dans sa recherche de mots.

LEÇON 3

COMMENT UN OBJET PEUT RACONTER
UNE PARTIE DE MON HISTOIRE ?
RECIT

EXPLOITATIONS, PROLONGEMENTS



1. En utilisant le schéma descriptif des composants de la culture, en association avec les caractéristiques de l'objet, l'élève pourra avoir une vision plus élargie de son récit.

A ce titre, les professeurs peuvent également télécharger le manuel inter-culturel pour professeur du programme AFS (vivre sans frontière). D'excellents schémas complémentaires sont très pratiques en vue des prolongations et approfondissements, précisément la p.11, la deuxième partie propose un exercice culturel très pertinent : https://d22dvihj4pfop3.cloudfront.net/wp-content/uploads/sites/28/2017/01/23141101/AFS_LivretPedagogique_2013.pdf

2. Comment ces schémas peuvent être exploités au profit de la leçon ?

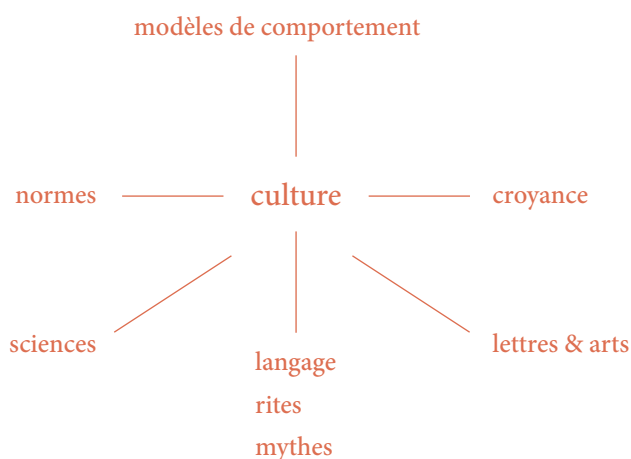
Pour commencer, le professeur pourrait reprendre les récits de chaque élève et en faire la narration lui-même. Ce pourrait être une expérience valorisante pour l'élève que d'entendre son récit dit d'une autre manière. D'autant que le professeur questionnera les élèves afin qu'ils mettent en relation les éléments du récit avec les composants culturels selon le schéma reproduit au tableau :

« Que voyez-vous en termes de Fête culturelle ou de rites ?

- L'objet a été offert à un anniversaire »

—> au composant rites est associé 'anniversaire' sur le schéma.

Que voyez-vous en terme d'art ? Et ainsi de suite. Ainsi le schéma s'étoffe de faits réels. En effet, si on imagine chacune des caractéristiques des objets associée aux composants du schéma, on arrivera à d'autres extensions, exercices ou thématiques connexes à explorer. Mais aussi, l'élève aura une vision concrète de ce que c'est que la tradition et la culture.



LEÇON 3

COMMENT UN OBJET PEUT RACONTER
UNE PARTIE DE MON HISTOIRE ?

RECIT



DIFFÉRENCIATION

La leçon peut s'adapter à des classes de maternelle. Dans un premier temps, les élèves amènent en classe un jouet qu'ils aiment. Ensuite, le professeur pose trois questions qui viendraient soutenir leur récit à propos de l'objet. Des questions orientées sur la forme, l'action, l'émotion que l'objet procure.

Décris-moi ton jouet :
De quelle couleur est-il ?
Est-il rond, carré, ?
En quelle matière est-il fait ?
Comment tu joues avec ce jouet ?

Arriver à nommer des verbes d'action : frapper, tirer, pousser, etc...
Pourquoi aimes-tu jouer avec ce jouet en particulier ?
Qu'est-ce que tu lui préfères aux autres ?

INTERCULTUREL



3. C'est le moment de situer et de considérer le milieu familial sous l'angle de la multiplicité et de l'ouverture sur le monde comme un espace connecté à d'autres lieux et milieux. Pour ce faire pratiquement, on peut ouvrir la carte de géographie, tracer des lignes pour marquer des trajectoires présentes dans chaque récit, mettant des régions en connexion. Prolonger le récit en une découverte culturelle en approfondissant les lieux connectés, en apprenant de nouvelles choses.
4. « Le voyage magique d'un certain zéro » est un outil pour l'éducation à l'inter-culturel qui peut entrer en matière dans ce cadre. Il est disponible à « La Chambre d'Art et de la Culture », sous forme de cartes postales. A l'instar de l'objet migrateur, la trajectoire du zéro va montrer les interactions culturelles entre des pays qui partagent des liens culturels. Et cela, afin de relever l'héritage culturel commun. <https://docplayer.fr/286298-Voyage-magique-d-un-certain-zero-alterite-et-moi.html>
5. Cartographies en groupe.
Chaque objet est porteur d'une histoire. Il est lié à des gestes, des besoins, un environnement. Bref, il génère des images, tout comme le récit parle à l'imagination. Ce qui est proposé, c'est que le professeur étale une grande feuille (cela peut être un rouleau de patron de couture) et dessine le pays OLC de la classe en grand. Chaque élève dessinera une séquence de dessins illustrant son objet sur la carte à l'endroit de celui-ci. Si chaque pays fait cela, chaque cartographie montrera un visage très vivant de la culture. Ex. Un élève parle de l'huile d'argan de sa région au Maroc, il explique que celle-ci vient d'un certain type de palmier dattier, que parfois les chèvres qui montent sur les arbres mordillent les dates et laissent la peau qui contient l'huile. Cette description ouvre à une scène parlante, parlante culturellement puisqu'évocatrice d'un processus et contexte de vie.
Les suites à cela peuvent être diverses, c'est au professeur de faire le choix de prolonger par une mise en forme plus nette, par un ajout de détails culturels aux informations données par les enfants.
6. Le professeur peut choisir d'approfondir un des objets à chaque début de cours, en faisant des recherches documentaires et en créant lui même un montage images/mots/sons, selon ses capacités.
Au fur et à mesure, l'élève est acheminé à ce qu'est un exposé sur un sujet.

LEÇON 4

IMAGE : COMMENT DESSINER MON OBJET ?



PUBLIC CIBLE

Maternel et primaire



MINUTAGE

1 leçon de



RESSOURCES

« Tableau noir » (pédagogie Steiner-Waldorf) :

<https://fr-fr.facebook.com/ecolemichael/posts/840184833018338/>

Cabinet de curiosité :

<https://beneylu.com/pssst/cabinets-de-curiosites-arts-plastiques/>

<https://www.pinterest.fr/pin/372743306633990856/>

Voir le livre « monstres et merveilles - le cabinet de curiosité à travers le temps »



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES

- Donner une forme dessinée aux idées.
- Oser la spontanéité, ne pas avoir peur de rater.



OBJECTIFS

Les sujets proposés en prolongation soulèvent des questions de présentation, de représentation, de catégories, de rangement, d'ordre. Il n'est pas question d'aborder ces concepts de manières compliquées, mais ne fut ce que de montrer que ces cabinets de curiosité peuvent susciter l'étonnement, qui puisse évoluer vers un regard critique.



DÉROULEMENT

Il s'agit principalement d'un exercice d'échauffement. Cette leçon est vraiment facultative.

- 1/ En première partie de leçon chaque élève dessinera sur une feuille une représentation abstraite ou concrète de son objet.
- 2/ En deuxième partie de leçon, le professeur demandera aux élèves de réaliser un « tableau noir » (pédagogie Steiner-Waldorf). Chaque élève viendra dessiner avec des craies de couleurs son objet sur le tableau. A la fin, il y aura une mosaïque des objets de tous les élèves. Le professeur peut prendre une photo pour avoir une trace de la leçon.



PROLONGATIONS

L'abord de l'objet peut susciter diverses approches et questions ou thématiques :

Le musée ou la collection : observer la disposition des objets. Pourquoi des objets sont-ils entreposés de la sorte ?

Qui a déjà fait ou est en train de faire une collection ? Par exemple : des boîtes d'allumettes, de bouteilles de parfum, d'étiquettes, cartes ...

Le cabinet de curiosité à travers le temps : de quoi, pourquoi ?



LEÇON 5

TRANSFORMATION : MON OBJET DEVIENT UN « OBJET MIGRATEUR »



PUBLIC CIBLE

Maternel et primaire



MINUTAGE

2 leçons de



RESSOURCES

Histoire de la carte postale :
<https://www.beauxarts.com/expos/la-carte-postale-ou-lart-supreme-du-cliche/>

« Les Lignes d'erre » de Fernand Deligny :
<https://www.espazium.ch/fr/actualites/milieux-de-vie-de-la-pedagogie-la-cartographie>



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES

- Apprendre à apprendre : créer, représenter, schématiser (outils de modélisation), composer.
- Réaliser une production artistique en utilisant les outils, les matières/les matériaux adéquats à sa réalisation.
- Enrichir son point de vue: voir autrement.



OBJECTIFS

L'objet fait l'enjeu d'un processus créatif.

Après que les récits des objets aient été dits et entendus, le temps est venu de leur donner une forme concrète pour un autre type de communication.

« L'objet migrateur » sera une carte postale. Ce passage d'une forme à une autre, en l'occurrence d'un objet quotidien à un objet de fiction, à une carte postale fait pivoter la perception qu'on en avait au départ. La notion de point de vue est implicitement liée à ce changement de forme. L'objet migrateur c'est le passage d'un objet commun à un objet singulier, qui engendre des relations différentes.



LEÇON 5

TRANSFORMATION : MON OBJET
DEVIENT UN « OBJET MIGRATEUR »



PROLONGEMENT

- D'un point de vue culturel, il pourrait être montré différentes manières de transmettre un message, et les moyens culturels inventés à cet égard. Ou, plus largement, pourrait être exploré le thème de la poste dans diverses cultures.
- Qu'est-ce qu'une correspondance ? Qu'est-ce les gens s'échangeaient dans le passé ? A quoi ressemblaient les relais postaux ? Rue du midi, il y a des magasins de carte postales anciennes, mais il y en a aussi chez les Petits Riens, qui sont très inspirants.

DIFFÉRENCIATION

Cette leçon est abordable pour les maternelles sans qu'il y ait besoin d'adaptation.

DÉROULEMENT



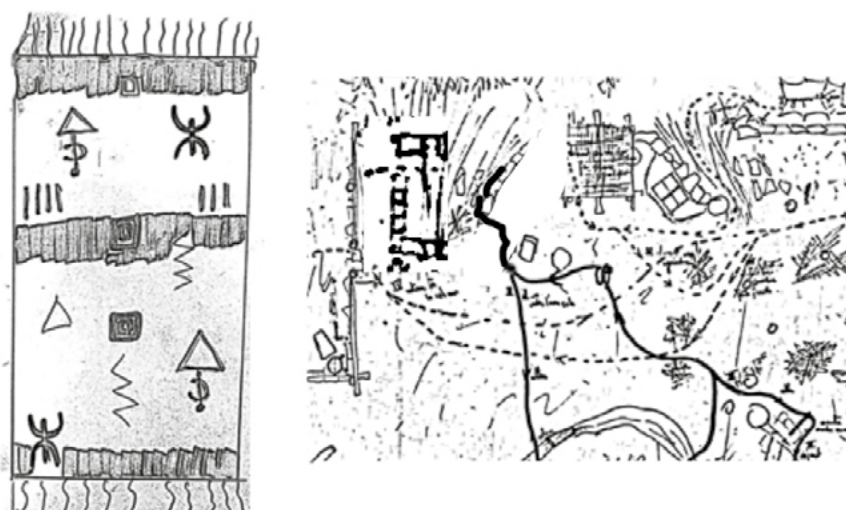
Chaque élève va créer une carte postale représentant son objet migrateur de deux manières.

La première manière est une technique d'impression. La deuxième manière est un dessin cartographique (inspiré par « Les Lignes d'erre » de Fernand Deligny). D'une part, il s'agit de tracer le contour de son objet, de l'autre d'en tracer les lignes de trajectoire. Outre le fait que chacune des techniques exprime l'objet différemment, elles viennent soutenir une pratique imaginative ainsi que la mémoire visuelle.

A la fin de la leçon, le professeur affichera côte à côte sur un mur de la classe chacune des cartes postales. L'ensemble visuel permettra l'observation des différents points de vue. Ils deviendront ainsi vivants et singuliers par leurs valeurs symboliques et affectives.

- 1/ Technique d'impression (face A de la carte postale).
Chaque élève dispose d'un morceau de papier carbon (la marque Pélikan est facile à trouver), d'une feuille un peu cartonnée (± 250 gr) de taille A3, d'un Bic ou d'un crayon bien taillé.
- 2/ Sur une face de l'A3 cartonné, l'élève va faire les deux dessins:
Sur une partie il va dessiner son objet à l'aide du papier carbon face contre le papier cartonné, et ensuite il va dessiner la cartographie de l'objet. Il schématisera son histoire en y mettant tous les détails qu'il veut : mots, visages, lieux, avec ses propres codes de dessin (lignes, points gribouillis, etc).

Exemple de l'objet dessiné et lignes cartographiques :



LEÇON 6

ÉCRITURE : QUE VOUDRAIS-JE TRANSMETTRE COMME MESSAGE A TRAVERS MON « OBJET MIGRATEUR » ?



PUBLIC CIBLE

Maternel et primaire



MINUTAGE

1 leçon de



RESSOURCE

<http://www.collectif-alpha.be/rubrique39.html>


DIFFÉRENCIATION

Niveau maternel : oralement, le professeur propose des mots ou des expressions simples aux élèves. Chacun en choisit un et s'applique à l'écrire avec des couleurs en plus du nom du destinataire.

COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES



- Ouverture à l'autre: développer une confiance en soi et dans les autres.
- Créer collectivement et individuellement. Partager une réalisation
- Fréquenter des lieux et des objets culturels variés.
- Formuler un message: s'approprier des mots pour élaborer le sens d'un message.
- Produire personnellement une phrase significative en assemblant des mots écrits connus ou illustrés.

DÉROULEMENT



La carte postale créée, c'est le moment d'écrire un message à un destinataire. Quelques idées de destinataires: un parent proche, une autre classe dans l'établissement, une classe jumelée dans le pays du cours OLC et qui pourrait se prêter au même processus créatif. Mais aussi, il peut s'agir d'un home pour personnes âgées (ce qui marche très bien). Pourvu qu'il y ait un échange, afin que l'élève découvre le plaisir d'envoyer et de recevoir un courrier.

Le message peut consister en diverses formes d'écriture, le but est que ça reste ludique et didactique. Sur la même face que les deux dessins, l'élève ajoutera citation, message personnel, souhait ou question pour le destinataire.

En fonction du niveau d'écriture des élèves, cette leçon peut se dérouler comme suit :

- Niveau d'écriture faible: le professeur sélectionnera des citations de sa culture ou des paroles de politesse qu'il imprimera sur un papier que l'élève collera sur sa carte postale. Le mieux serait d'avoir énormément de possibilités pour que l'élève puisse choisir ce qui convient le mieux au message qu'il aimerait communiquer. En plus, il ajoutera une question qu'il a envie de poser.
- Niveau d'écriture moyen : même technique qu'utilisée ci-dessus sauf que l'élève re-écrira de lui-même la citation ou l'adage qu'il aura choisi. En plus, il ajoutera une question qu'il a envie de poser.
- Niveau d'écriture bon (à très bon) : l'élève composera un message personnel, un souhait ou une question pour le destinataire.

EXPLOITATION



- Les adages, les proverbes qui manifestent la bienveillance et l'espoir de la culture du cours OLC.
- Le message, les règles de politesse pour s'adresser à quelqu'un selon diverses traditions.

LEÇON 7

ENVOYER UN MESSAGE : L'ENVELOPPE



PUBLIC CIBLE

Maternel et primaire



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES

- Produire une trace personnelle qui exprime une idée en lien avec un contexte vécu - Communiquer de manière originale.
- Participer à une oeuvre collective.



MINUTAGE

1 leçon de



OBJECTIFS

Après avoir créé l'objet migrateur (la carte postale) et composer un message, l'élève va transformer la carte postale en enveloppe. Cette leçon conclut le processus d'une manière amusante et étonnante. L'idée est que l'élève s'aperçoive de la plus-value d'aller jusqu'au bout d'un travail, en expérimentant tout un processus créatif.



RESSOURCE

Dessin collectif de André Breton - introduction au surréalisme:

<https://www.andrebretton.fr/work/56600100835810>



DÉROULEMENT

La décoration de chaque enveloppe se fait collectivement.

- Chaque élève retourne sa feuille A3 du côté vierge. Chaque élève dispose de plusieurs feutres et crayons de couleurs. L'idée maîtresse est que chaque élève dessine son objet et d'autres graffitis sur chacune des feuilles, et où il désire sur la feuille, afin que chacune d'elles soient remplies de motifs de tous les élèves de manière non-uniforme. Pour ce faire, les feuilles passeront d'un élève à l'autre. L'exercice se termine lorsque tous les élèves ont devant eux leur feuille A3 remplie par les écritures et graffitis de chacun. 2/



Le pliage est individuel

- La technique de pliage de la feuille A3 en une enveloppe est à suivre suivant les photos sur l'annexe.

Exploitation/ prolongement

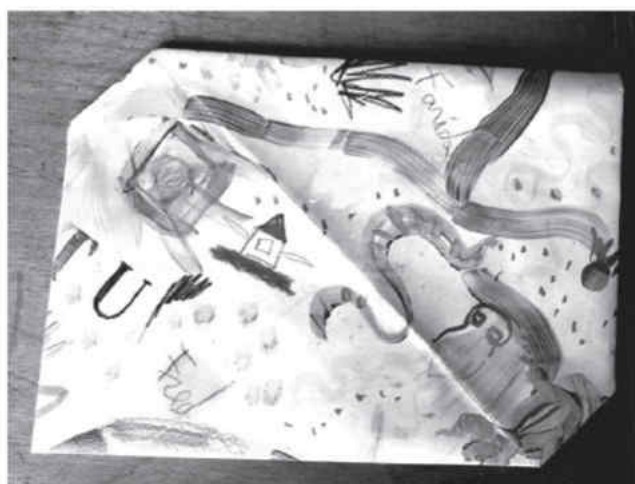
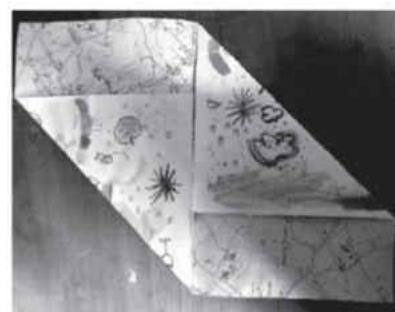
- Cette leçon pourrait donner lieu à une introduction au surréalisme via les dessins collectifs de André Breton. Certains pays liés à OLC se sentiront concernés plus que d'autres par ce mouvement artistique et culturel.
- L'art de l'Origami coréen.

DIFFÉRENCIATION

Tout au plus, le professeur devra assister chaque pliage chez les maternelles.

LEÇON 7

ENVOYER UN MESSAGE : L'ENVELOPPE



PROJET III

« HABITER LE MONDE POÉTIQUEMENT »

HÖLDERLIN



OBJECTIF GENERAL

L'objectif général voudrait que l'élève ait un aperçu par le biais visuel, sur les composantes « en profondeur » de la culture, tels que les usages et les modes de vie, les manières de pensée, et de ce fait, de prendre conscience des relations entre la forme et le fond.

Le déroulement des leçons se fera en référence aux modes d'expression culturelle facilement repérables tels que: l'architecture, la littérature, la gastronomie, la danse, la musique, le théâtre, la tenue vestimentaire. Ce seront plus particulièrement les motifs et ornements via les arts visuels, vestimentaires, et l'architecture qui attireront notre attention. Le titre du projet : « habiter le monde poétiquement » serait le fil conducteur de chacune des leçons. Plus concrètement, encourager un regard poétique impliquerait une observation minutieuse et libre de ce qui nous entoure, des habitudes enclines à un mode d'habiter ce monde avec du respect, de la participation et de l'intelligence. Dès lors, l'intention qui sous-tend ce projet peut se dire en trois axes suivant les mots du titre:

Habiter

Dans le mot « habiter », il y a le mot « habitude ». Certains exercices focaliseront sur les mœurs, coutumes et usages propres à un milieu, à un pays. L'élève sera invité à repérer et différencier des traditions, via divers motifs visuels et des exercices adéquats.

Le monde

Nous sommes impliqués dans ce monde. Le monde, c'est une complexité infinie d'éléments emboîtés interagissant. « Le monde est en mouvement, tout le temps. Tout se métamorphose, tout le temps. » Grégory Bateson. L'idée du monde-scénario est intéressante. Par la combinaison des leçons entre elles ici, ce projet invite à suivre un processus créatif, en quelque sorte un jeu de transformations.

Poétiquement

Ici, la poésie ne se limite pas à la faculté d'écrire ou de dire les choses d'une certaine manière, mais souligne l'importance de regarder et interroger la beauté des choses qui nous entourent sous l'angle des associations et résonances, dans leurs effets multiples, pour souligner le fait que les réponses uniques n'existent pas.

Comme Buckminster Fuller l'exprime :

« Les parents disent à l'enfant qu'il ne peut pas avoir à la fois le soleil et la lune dans le dessin. L'enfant dit que si. L'enfant a la capacité de coordonner la non-simultanéité. Les parents ont perdu cette capacité. L'une de nos grandes limitations est notre tendance à ne regarder que l'image statique, l'unique confrontation. Nous voulons des réponses à une seule image ; nous voulons des images-clés. Mais nous découvrons juste qu'elles ne sont pas disponibles ».

Tout comme nous abordons le sens de la phrase, c'est par la mise en résonances et en association d'éléments culturels, que les diverses leçons sensibiliseront l'élève à la diversité des éléments, des motifs qui composent notre environnement et qui nous ramènent insidieusement à une manière d'être, à une attention particulière face au monde.

PROJET III

« HABITER LE MONDE POÉTIQUEMENT »

HÖLDERLIN

Tout comme nous abordons le sens de la phrase, c'est par la mise en résonances et en association d'éléments culturels, que les diverses leçons sensibiliseront l'élève à la diversité des éléments, des motifs qui composent notre environnement et qui nous ramènent insidieusement à une manière d'être, à une attention particulière face au monde.



SÉRIE DES LEÇONS ET COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES :

- **1. Clé d'introduction partie A : le récit mosaïque via le photo-langage**
Oser l'imagination comme amorce cognitive. Récit et flux de conscience. Confiance en soi.
- **2. Clé d'introduction partie B : scènes de table via l'histoire de l'art**
Observer des liens entre sciences et arts par l'intermédiaire des motifs culturels.
- **3. L'étoffe des songes : motifs et ornements culturels via l'art vestimentaire**
Appréhender le complexe et le simple par la création d'une composition graphique.
- **4. Les vêtements, la culture et le milieu via variété de documents**
- **5. L'énigme du lieu – le dessin de ma maison intérieure ; un lieu habité**
Exercer une manière de voir autre.
- **6. Création d'un mobile : l'habit-maison via l'art contemporain**
Comprendre : prendre avec (selon l'étymologie) : mettre ensemble des motifs hétéroclites.

LEÇON 1

CLE D'INTRODUCTION : LA FABULATION MOSAÏQUE VIA LE PHOTO-LANGAGE

Différents récits témoignent de différents imaginaires



PUBLIC CIBLE

Maternel et primaire



MINUTAGE

1 leçon de



RESSOURCES

Le courant de conscience ou flux de conscience est une technique d'écriture qui cherche à transmettre le point de vue cognitif d'un individu en donnant l'équivalent oral ou écrit du processus de la pensée. (Wikipédia)
Collectif Alpha asbl:
<http://www.collectif-alpha.be/rubrique39.html>
Est un lieu où différentes jeux, livres, documents sont à disposition.



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES

- Exercer sa confiance en soi.
- Communiquer.
- Oser l'imagination comme amorce cognitive. Récit et flux de conscience.
- Apprendre à lire les images (répéter, défaire, transformer).
- Produire personnellement une phrase significative en assemblant des mots écrits connus ou illustrés.
- Construire son langage.
- Sortir du stéréotype



OBJECTIFS

Il s'agit d'un exercice d'imagination à partir d'un photo-langage. Le photo-langage est un support visuel très facile à créer et mettre en place pour relayer l'information, soutenir l'apprentissage, l'expression orale et écrite, encourager la participation des élèves, que ce soit en introduction à tout types de leçons, ou à un autre moment, pour faire pont entre deux sujets. Cet outil est au service de l'apprentissage dans le sens de l'intégration de l'information et de l'expression personnelle.



En voici un exemple, il s'agit d'une compilation de photos suivant l'idée, ici, de mettre en liaison des cultures OLC. Cette compilation invite à une lecture fabulatrice. La véracité culturelle sera donc probablement très approximative à ce stade. Mais le but est d'amorcer une vision élargie d'un espace culturel. D'où l'importance, au premier abord, de faire parler l'interprétation de l'élève au moyen de quoi des liens plausibles entre les images se détacheront ensuite avec l'aide du professeur.

Dans un premier temps, l'élève est invité à imaginer librement des connexions entre les images, en exprimant pourquoi il met les images en diapason de cette manière. Il ne s'agit pas de juger de la véracité du lien que l'élève imagine, mais de laisser le flux de conscience créer ses relations. Laisser la conscience dans un libre processus de création est un bon départ pour se familiariser avec des objets de connaissance qui feront l'objet du cours. Il s'agit donc principalement d'un outil de fiction de fabulation.

L'idée pédagogique est que le professeur puisse s'insérer naturellement dans cette fabulation libre et ainsi venir souligner le potentiel historique ou culturel des liens imaginaires de l'élève. Ici, l'exemple ci-dessous, qui fera l'objet de la leçon proposée, consiste en des images qui mettent en évidence des éléments culturels de certaines pays OLC avec des événements qui les mettent en connexion.

LEÇON 1

CLE D'INTRODUCTION : LA FABULATION
MOSAÏQUE VIA LE PHOTO-LANGAGE

DIFFÉRENCIATION

Pour les maternelles, ce serait créer une familiarité avec des images culturelles comme celles-ci. En dupliquant certaines d'entre elles comme par exemple deux images représentant un croissant mais de style différent. Et l'élève devrait identifier les mêmes sujets. Le but serait de le familiariser avec des informations visuelles autres que des dessins pour enfants.

La description, avec des mots, des choses, en détaillant un maximum leurs formes et matérialités est très importante pour la formation intellectuelle de l'élève. Cela permet d'exercer sa patience et son acuité et pas que d'utiliser l'objet, mais aussi de sonder son contenu à partir de son extérieur, par soi-même, sans passer par une définition toute faite.

DÉROULEMENT



Une approche possible

- Chaque élève a ce photo-langage à partir duquel il essaie de deviner des connexions entre les images.

Soit dans un premier temps, on passe en revue chacune des images en demandant de quoi il s'agit, sur le mode de la devinette. On restitue l'objet culturel dans son environnement.

Ensuite, pour faire un récit imaginaire, il faudrait que chaque élève découpe chacune des images. Il les dispose autrement selon le récit qui lui vient.

Chaque élève raconte l'histoire qu'il a inventé selon la disposition des images qu'il a décidée.

- Ensuite, le professeur écoute les récits, peut soulever des rapports intéressants d'un point de vue culturel. Exemple, entre la carte de géographie et la Caravelle, il y a un lien.

EXPLOITATIONS, PROLONGEMENTS



Le photo-langage est un outil qui stimule l'imagination, la discussion et la pensée en l'orientant sur des thèmes que le professeur peut lui-même agencer.

LEÇON 1

CLE
D'INTRODUCTION :
LA FABULATION
MOSAÏQUE VIA LE
PHOTO-LANGAGE



Roumanie / Transylvanie / Dracula	Grèce / Péloponnèse / Temple de Delphes	Islam / scène d'un maître et ses élèves / période médiévale	Chrétienté / scène d'un maître et ses élèves / période médiévale
Chine / invention du papier	cartographie / routes de la soie / commerce	Asie / caravane /	Europe / héritage chinois de la fabrication papier
Europe / parchemin ou papier ?	Turquie / le croissant	Turquie / Istambul/ Sainte Sophie	Maroc/ planisphère / période médiévale / Al Idrissi
Grèce/Méditerranée/ Espagne/ Astrolabe	Voyage océanique/ cartographie/légendes	Portugal/caravelle/ conquistadores	De L'Inde à l'Europe/ jeu d'échecs /chevalier musulman
Russie/animal fabuleux/ contes et littérature	De L'Inde à l'Europe/jeu d'échecs /Italie Renaissance	Italie/Le voyage de Marco Polo	Italie/Le voyage de Marco Polo/Venise/marchandises

LEÇON 2

CLÉ D'INTRODUCTION PARTIE B :
SCÈNES DE TABLE

PUBLIC CIBLE

Enseignement primaire



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES

- Développement de l'esprit d'observation et d'analyse
- Développement du vocabulaire dans le spectre du champ lexical lié à l'interculturalité.
- Exercer l'expression orale (Description des images)
- Stimulations de l'imaginaire.
- Exercer la mémoire.



MINUTAGE

1 leçon de



OBJECTIFS

Cette deuxième leçon d'introduction amène à considérer qu'à partir d'une expérience sensorielle, on peut affiner sa faculté d'observation.



Le jeu des images va mettre en rapport des cultures et leurs différentes manières de manger. L'image également offre une manière différente de présenter la scène de table. L'observation devra donc recouvrir le plus de détails possibles.

A la fin de l'exercice, l'élève sera capable de lire une image en analysant le plus d'éléments possible et ce à travers une série de questions qui fait appel aux 5 sens.

DÉROULEMENT

1/ Le professeur affiche au tableau une série d'images de scène de table de cultures différentes. Il faut le même nombre d'images que celui des élèves.



2/ Ensuite, le professeur distribuera une copie d'une des images affichées au tableau à chaque élève. Celui-ci ne pourra pas la montrer à ses camarades.

3/ Chaque élève décrira dos au tableau, oralement, la scène de l'image qu'il a reçue en évoquant autant de détails possibles et en prenant en compte les questions des cinq sens écrites ci-dessous.

LEÇON 2

CLE
D'INTRODUCTION
PARTIE B :
SCENES DE TABLE

4/ Les autres élèves devront deviner de quelle image il s'agit. Pour les aider, le professeur structurera le récit des élèves à partir de questions relevant des 5 sens :

- **La vue**
Comment est la table ? Sa taille, sa texture, etc.
Comment se tient-on à table ? Assis, debout, couché, etc.
Quels ustensiles sont présents ? Verres, assiettes, fleurs, etc.
Qu'est-il mangé ? Pain, fromage, vin, fruits, etc.
- **L'ouïe**
Quelles sont les règles établies autour du repas ?
Est-ce que les gens parlent ? Est-ce qu'ils rigolent ? etc.
- **Odorat**
Pourriez-vous décrire le genre d'odeur présent autour de la table ?
Des fleurs ; du fromage etc.
- **Toucher**
Quels sont les matériaux utilisés ? Du bois, de la pierre, chaud, froid, etc.
- **Goût**
Quel gout cela peut avoir ?



LEÇON 3

L'ÉTOFFE DES SONGES :
MOTIFS ET ORNEMENTS CULTURELS

« Nous sommes faits de l'étoffe des songes » William Shakespeare



PUBLIC CIBLE

Maternel et primaire



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES

- Appréhender le complexe et le simple via une composition graphique.
- Apprendre à voir le petit dans le grand, le grand dans le petit.
- Observer des liens entre sciences et arts par l'intermédiaire des motifs culturels.
- Sensibiliser à la relation espace, rythme et forme.
- Poser et oser un regard différent sur son entourage connu.
- Créer collectivement et individuellement. Partager une réalisation.



MINUTAGE

2 leçons de



OBJECTIFS

L'étoffe des songes ou le rêve inscrit à même la surface : surface-peau (tatouages), tissus (motifs), écorces, roches (traces), objet, architecture, artisanat (ornements).

Cette leçon va aborder les motifs ou ornements artistiques. Ceux-ci sont des composants visuels de toutes cultures. Ils ont été inspirés bien souvent par les motifs de la nature comme les feuilles d'arbre, les coquillages, les fleurs. Les exercices vont procéder à partir des vêtements. Le motif textile est un dessin stylisé, une unité composée d'éléments décoratifs (illustrations, formes graphiques) qui va être répétée X fois sur un support pour créer un rythme visuel, régulier ou irrégulier, de façon à donner un ensemble visuel harmonieux. (de Wikipédia).

Par le biais d'images issues des Beaux-Arts, qui représentent des costumes et ornements textiles, l'élève sera invité à regarder le détail qui fait le style culturel. Autrement dit, il devra discerner, à partir des modes d'expression culturelle facilement repérables, de quoi est fait l'espace culturel d'une tradition.



RESSOURCES

Textiles:

[http://www.textile.wikibis.com/motif_\(art\).php](http://www.textile.wikibis.com/motif_(art).php)

« l'expo idéale » d'Hervé Tullet:

<https://lexpoideale.com/fr/la-webserie/les-episodes/episode-2-comment-faire-son-expo-ideale/>

Art et fractales:

<https://histoiredelart2.wordpress.com/2016/12/19/lart-fractal/>



INTERCULTUREL

Cet exercice vise à élargir la conscience culturelle, en stimulant la capacité observatrice de l'élève à prêter attention aux détails (mouvements, entrelacs d'éléments simples les uns avec les autres).

Comment une culture se singularise visuellement, comment les cultures sont multiculturelles par emprunts mutuels des ornements.

Par ailleurs, les différents termes qui qualifient les styles de motifs tels que : fractale, kaléidoscopique, damier, frise, arabesque, patchwork, montrent les connexions avec d'autres savoirs artistiques comme l'architecture, la sculpture mais aussi avec les sciences.

L'application est centrée sur le jeu des raccords par les découpages. Ce jeu, l'élève peut l'appréhender par résonances et association, il s'agit de mobiliser simplement l'observation pour cela. Quel écho les formes ont entre elles ? Afin de comprendre par l'expérimentation qu'une forme complexe est faite de formes simples à portée de regard.



LEÇON 3

L'ÉTOFFE DES SONGES :
MOTIFS ET ORNEMENTS CULTURELS

DIFFÉRENCIATION

Ces exercices sont largement inspirés de « l'expo idéale » de Hervé Tullet. A cet égard, il est conseillé au professeur de maternelle de se procurer la boîte de jeu qu'on trouve en librairie, ou à regarder les vidéos sur YouTube.

DÉROULEMENT



- 1/ Le professeur sélectionnera un certain nombre d'images, qui donnent à voir des vêtements de cultures variées au travers d'œuvres d'art picturales ou photographiques (comme en annexe page suivante), qui font apparaître l'harmonie et la particularité d'un style. L'élève sera invité à créer un motif à partir d'un costume traditionnel. Dans un premier temps, chaque élève observe les images choisies, mettant en scène un costume traditionnel. L'élève repère les divers motifs des vêtements et en choisit un simple ou composite. Il le recopie.
- 2/ Ensuite il va reproduire en série sur toute une feuille A4 le motif choisi. Le professeur photocopiera 2 fois cette feuille A4.
- 3/ Ensuite, l'élève garde devant lui une des A4 remplie et déchire une ouverture au milieu. Ainsi, chaque élève a sa feuille de motifs avec un trou au milieu, qu'il viendra poser sur une feuille pleine de motifs d'un autre élève. On aura une superposition de deux pages, de deux différents élèves : une page avec le trou qui donnera à voir la seconde page en-dessous, elle, sans trou.
- 4/ La seconde feuille (photocopie) sert à déchirer un morceau de série, de sorte que chaque élève ait un seul bout avec un motif rendu inégal par la déchirure (voir exemple en annexe). Chaque élève viendra coller ce bout au mur, ce qui donnera à voir un ensemble chaotique mais virevoltant de motifs.
- 5/ La troisième feuille sera mise en réserve pour servir de base à la leçon 6 (résultat et scène finale du scénario) : *création d'un mobile : l'habit-habitat*.

EXPLOITATIONS, PROLONGEMENTS



- Ces exercices sont largement inspirés de « l'expo idéale » de Hervé Tullet. A cet égard, il est conseillé au professeur de maternelle de se procurer la boîte de jeu qu'on trouve en librairie, ou à regarder les vidéos sur YouTube.
- En reprenant les termes des styles de motifs: Arabesque : voir la géométrie des dessins des Zellige au Maroc, par exemple. Mettre en comparaison cette esthétique avec celle de l'espace européen chrétien les inspirations romaines, grecques, germaniques. Puis faire la même chose avec les zones de confluences culturelles, qui ont donné un style particulier à l'architecture sicilienne avec le style mozarabe, et aussi en Andalousie.

LEÇON 3

L'ETOFFE DES SONGES :
MOTIFS ET ORNEMENTS CULTURELS



LEÇON 4

LES VÊTEMENTS, LA CULTURE ET LE MILIEU



PUBLIC CIBLE

Enseignement primaire



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES

- Développement de l'esprit d'observation et d'analyse
- Développer la tolérance par un regard sur les différences.
- Prise de conscience / Responsabiliser les futurs adultes.
- Développement du vocabulaire dans le spectre du champ lexical lié à l'interculturalité.
- Exercer l'expression orale (Description des images)



MINUTAGE

1/2 leçon de



OBJECTIFS

Il s'agira de percevoir les différences de vêtements selon les pays, les cultures et les milieux, et d'établir une chronologie historique des images. Le professeur partira de photographies, d'images et d'illustrations de différents vêtements en quantité suffisante afin de permettre une approche sensible par la variété des vêtements et des costumes à travers des temps et des espaces multiples.



DÉROULEMENT

Les images seront accompagnées de questions incitant les élèves à observer, à établir des distinctions et à faire des déductions. Le professeur structurera les questions selon 2 critères importants. Le premier portant sur la valeur d'usage et pratique du vêtement. Le deuxième, sur sa valeur symbolique.



En fonction des questions abordées, la leçon peut se dérouler sur une ou plusieurs leçons.

Valeur d'usage :

Est-ce qu'il est utilisé pour travailler ? Ou pour se promener ? Ou pour aller à l'école ?

Le professeur peut étoffer la question et solliciter les élèves à reconnaître le métier/la fonction d'un uniforme. Policier, boulanger, cuisinier, pompier, infirmier, militaire, éboueur, avocat, juge, personnage religieux, etc.

Comment le vêtement est produit ?

Le professeur peut étoffer la question en parlant des différents textiles (lin, raphia, coton, laine, velours, soie, polystyrène, etc.). Ou de ses moyens de productions (artisanal/industriel).

LEÇON 4

**LES VETEMENTS,
LA CULTURE
ET LE MILIEU**

PROLONGEMENT

Dans le cadre de la variété de vêtements présents dans la classe, il serait intéressant de raconter l'histoire de l'inscription « made in » sur les étiquettes des vêtements - remontant à la révolution industrielle au XIX^e siècle.

D'où vient le vêtement ?

Le professeur peut étoffer l'atelier en demandant aux élèves de regarder les étiquettes de leurs vêtements. La géographie du monde est ainsi abordée, ainsi que les moyens de production des vêtements. Une dimension politique peut aussi être placée, notamment concernant la traite des enfants dans la production des vêtements 'cheap'. Et amener les enfants à conscientiser le port d'un vêtement.

De quelle époque date les vêtements ?

Le professeur peut étoffer l'atelier et aborder la dimension historique des vêtements. Que portait-on à la préhistoire, à l'Antiquité, au Moyen-Age ? Ou à toute autre période historique.

Valeur symbolique :

Qui porte ces vêtements et pourquoi ?

Ici peuvent être abordés les vêtements d'apparat :

Habits rituels : mariage, baptême, enterrement, rites d'initiation, etc.

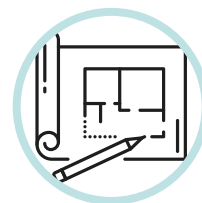
Habits royaux, de pouvoir, marines, etc.

Pourquoi les hommes et les femmes s'habillent différemment ?



Théo Van Rysselberghe, *La Promenade*

LEÇON 5

L'ENIGME DU LIEU - LE CIRCUIT
SYMBOLIQUE DE MA MAISON
INTÉRIEURE

PUBLIC CIBLE

Maternel et primaire



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES

- Découvrir des manières d'habiter différentes
- Ecouter, visualiser, interpréter



OBJECTIFS

Cette leçon va amener l'élève à revisiter les différentes pièces d'une maison et leurs fonctionnalités, mais, pour transformer chacune d'entre elles en lieux fantastiques, en les détournant de leur fonctionnalité quotidienne. Pour ce faire, on se basera sur la description symbolique de chaque pièce de l'annexe.



Ce dessin servira de base d'inspiration aux élèves pour la leçon (résultat et scène finale du scénario) : *création d'un mobile : l'habit-habitat*.

MINUTAGE

2 leçons de



RESSOURCE

Pinterest :
bricolage maison :
<https://www.pinterest.fr/stephanieguib/bricolage-enfant/>



DÉROULEMENT

C'est une forme de géo-poésie du lieu.



- 1/ Le professeur passe en revue les pièces traditionnelles d'une maison tout en abordant leur symbolique. Pour cela, il peut lire la description annexe.
- 2/ L'élève dessinera ensuite, sur une feuille, un plan de maison avec autant de pièces et de détails que possible.
- 3/ Puis l'élève se projettera en imagination dans son habitat et décorera les pièces selon la vision qui lui vient d'après leur description symbolique. NB. Une consigne vraiment stimulante serait de bricoler et colorier à la façon des artistes autrichien Hundertwasser ou espagnol Gaudi.
- 4/ Le résultat final pourrait être une maison 3D réalisée par l'assemblage de boîtes décorées, comme l'exemple le montre.

LEÇON 5

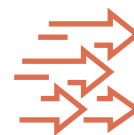
L'ENIGME DU
LIEU - LE CIRCUIT
SYMBOLIQUE
DE MA MAISON
INTERIEURE

DIFFÉRENCIATION

Comme les images de l'annexe le montrent. Les élèves de maternelle peuvent créer leur maison dans des boîtes d'allumettes. La seule consigne pourrait être « de faire à la façon de l'artiste Hundertwasser ».

EXPLOITATIONS, PROLONGEMENTS

- Voir à travers les pays OLC les architectes et artistes d'art brut, ou dadaïste ou suivant d'autres mouvements. Continuer l'exploration par rapport à ces deux artistes autrichien Hundertwasser ou espagnol Gaudi.
- Habiter / habitudes : détailler une journée par les différentes habitudes : se lever, petit déjeuner, etc. quels gestes, quels sont les rituels de chacun ? Les positions de chacun dans une pièce de la maison.



Hundertwasser, peintre et architecte autrichien 1928



Antoni Gaudí, architecte catalan de nationalité espagnole 1852

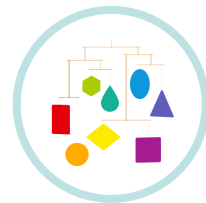
LEÇON 5
L'ENIGME DU
LIEU - LE CIRCUIT
SYMBOLIQUE
DE MA MAISON
INTERIEURE



- **La cave ou la crypte** : souvent dotée d'un plafond voûté: représente le monde souterrain. Imagine par quoi commence ce monde souterrain: une petite porte? un rideau ? un ruisseau dans la cave? Une voix? Tout est possible ...
- **Le seuil de la porte** : représente le passage d'un état à un autre, d'un groupe de personnes à un autre... Imagine un gardien qui pose une question énigmatique comme celle du Sphinx comme épreuve de passage. Imagine la question.
- **La fenêtre** : tout comme l'œil est lié à «la fenêtre de l'âme». Les fenêtres laissent entrer la lumière de la vérité. Comment sont tes fenêtres; dessine les colorie les. Y a t'il un paysage derrière?
- **L'escalier** : l'escalier représente les étapes du chemin spirituel vers l'illumination et la connaissance
Il peut également symboliser la descente dans les ténèbres de l'ignorance. De quel style est ton escalier? Imagine le plus précisément possible.
- **La chambre à coucher** : représente la renaissance, le rêve. Je te propose d'imaginer un lit tout à fait hors du commun; un lit vaisseau spatial. Mets y tous les éléments que tu estimes utiles pour voyager où tu désires.
- **Le grenier** : Niché sous le toit, le grenier est souvent le lieu de stockage de la maison, rempli de vieux jouets et de souvenirs. Il représente des vérités à moitié oubliées, qui attendent d'être révélées à ceux qui les cherchent.
Imagine les choses que tu aimerais découvrir dans ton grenier que personne ne verrai que toi !
- **Le couloir** : représente un lieu de la transition, qui lie à d'autres pièces ou d'autres passages, il symbolise du coup un moment de choix dans la vie quand plusieurs portes peuvent ouvertes sur d'autres possibilités.
Imagine un couloir avec des portes qui ouvriraient chacune sur un autre univers, ou un ailleurs.
Comment sont ses portes et comment est ce couloir ?

LEÇON 6

CRÉATION D'UN MOBILE : L'HABIT-HABITAT



PUBLIC CIBLE

Maternel et primaire



MINUTAGE

2 leçons de



RESSOURCES

Antoine Hierro est un artiste originaire de Casablanca et vivant à Barcelone.

« Wilder Mann », l'homme sauvage dans l'univers de Charles Fréger.



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES

- Choisir, assembler.
- Faire-défaire
- Agencer complexifier
- Interpréter
- Intégration d'éléments hétérogènes dans un ensemble



OBJECTIFS

Dans cette leçon, chaque élève créera un « mobile », une forme hybride qui assemblera les motifs créés précédemment selon la forme du patron d'un vêtement. Il s'agira d'un montage qui liera des morceaux de maison et de motifs.



Dans certains mythes, il existe des vêtements dotés d'un pouvoir particulier. Comme un manteau protecteur ou une robe magique. Dans le folklore de chaque culture, on peut voir des vêtements exceptionnels, curieux. Cette leçon finale se voudrait d'être l'aboutissement des leçons abordées auparavant. De ce point de vue, le bricolage proposé va tenter de rassembler les éléments bricolés à la leçon 3 et à la 5.

L'idée du mobile s'inspire d'un artiste contemporain, Antoine Hierro (Marocain-Espagnol), en empruntant littéralement la manière de découper les éléments qui le fabriquent. Mais libre au professeur de choisir un autre patron de vêtement.

DÉROULEMENT

En partant d'un patron de vêtement (exemple en annexe, une forme de robe), les élèves vont créer et décorer un mobile « habit-habitat ». Pour ce faire, ils utiliseront les motifs en réserve issus et inspirés des leçons sur les motifs (3) et de l'énigme du lieu (5).



1/ Le professeur met en commun sur une table la pile d'A4 des séries de motifs qu'il a conservés de la leçon 3 L'étoffe des songes : motifs et ornements culturels de sorte que chaque élève puisse en déchirer des morceaux et choisir ceux qui leur parlent le plus. Ils les mettront de côté pour le collage final sur son patron.

Remarque : il peut y avoir des images supplémentaires

2/ Comme il s'agit d'un habit—habitat, l'élève devra s'inspirer de la leçon 6 L'énigme du lieu – le dessin de ma maison intérieure, pour dessiner une porte et une fenêtre bien ornementées.

3/ Une fois tous les motifs rassemblés et dessinés, l'élève va les assembler suivant le patron de la robe. Cela peut se faire par collage ou par assemblage (cf l'image en annexe).

LEÇON 6

CREATION
D'UN MOBILE :
L'HABIT-HABITAT

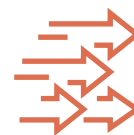
DIFFÉRENCIATION

A nouveau, les maternelles pourraient suivre la consigne « à la façon de » cet artiste.

Faire une marionnette en introduisant le théâtre Toon, comme motif culturel.

EXPLOITATIONS, PROLONGEMENTS

- Les différents carnivals à travers le monde. Notamment «Wilder Mann» l'homme sauvage dans l'univers de Charles Fréger. Présente nombres d'images inspirantes. Toute forme d'art est imprégnée, tantôt influencée par d'autres cultures :
- Le théâtre Toon, folklore belge important dans la tradition brusseleer. Le mot « Zinneke » évoque bien cette facture composite d'une langue mélangée de mots français, espagnols, flamands.
- Trouver dans une langue des mots d'autres langues.



Hierro, Jean-Antoine, peintre, né en 1960, originaire de Casablanca, vivant en France
Image issue du livre d'art : Hierro - Haute Couture, Prêt-à-porter

PROJET IV

LE BLASON, LA DEVISE, LE DRAPEAU



OBJECTIF GENERAL

Le blason et le drapeau sont des images construites à des fins culturellement établies.

Ces représentations évoquent chacune, d'une manière différente, l'identité dans le sens de l'appartenance, et par extension, du territoire.

Trois leçons vont utiliser ces formes composites comme support d'analyse critique de l'image.

L'image de soi et l'appartenance au groupe vont être les questions mises en jeu de manière pratique. Il s'agira de sensibiliser à la vérité construite d'une image, en prenant connaissance du langage qu'elle emploie. En manipulant les formes et les motifs par différents biais, il s'agira de se rendre compte que le sens d'une image est une construction à la faveur d'un objet à communiquer.



SÉRIE DES LEÇONS ET COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES :

- 1. Mises-en route : Qualités/défauts/valeurs
Expérimenter la technique du brainstorming afin de stimuler son potentiel réflexif.
L'expressivité : apprendre à parler de soi. Se lancer dans un dialogue spontané sur les valeurs.
- 2. Le blason
Créer une image composite et codée qui me révèle sans me dévoiler.
Qu'est qu'une image symbolique ? Comment l'utiliser à des fins de connaissance de soi ?
- 3. La devise
Ecrire une courte phrase qui va mettre en valeur un idéal de comportement pour soi-même.
*Qu'est-ce qu'une vie heureuse (de quoi dépend-t-elle ?) ? Qu'est-ce que je veux pour moi ?
Qu'est-ce que je souhaite pour les autres ?*
- 4. Le drapeau sans dessus dessous
Voir le drapeau de sa culture sous un autre angle. Déconstruction d'une image donnée.
*Qu'est-ce qu'appartenir à une culture, une famille, un groupe ?
Qu'est qui fait que je m'identifie à un groupe, à une marque, à une image en particulier ?*
- 5. Exposition au sein de la classe.
Accrocher toutes les créations des ateliers. Donner à voir l'abondance des productions.

LEÇON 1

MISE EN ROUTE :
QUALITÉS / DÉFAUTS / VALEURS

PUBLIC CIBLE

Primaire



MINUTAGE

1 leçon de



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES

- Pratiquer un vocabulaire précis
- Travailler la conception pour dire clairement
- Exprimer une idée
- Communiquer



OBJECTIFS

Cette leçon met en valeur l'apprentissage ou l'intégration des catégories de mots qui vont ouvrir le dialogue.

L'élève expérimentera la technique du brainstorming afin de stimuler son potentiel réflexif.

L'élève sera stimulé à parler de lui avec imagination, à se lancer dans un dialogue spontané sur les valeurs.



La technique du brainstorming est « une technique de recherche d'idées originales en groupe, chacun émettant ses suggestions spontanément ». Cette technique aidera à augmenter la capacité d'expression, pour réfléchir par association d'idées.

INTERCULTUREL

Comment considérer les différentes cultures que chacun porte ?

Une image peut bloquer. L'esprit critique.

Qu'est ce que le pluralisme ?

Est-ce facile de s'exprimer comme on veut aujourd'hui sous toutes les bannières ?

Regarder où en est la liberté d'expression dans chaque pays de l'OLC.



DÉROULEMENT

- 1/ Un adage ou proverbe issu de diverses cultures est distribué à chaque élève. Après lecture de la phrase, l'élève la commente, et dit ce qu'il en a compris. Ensuite, il lui est demandé d'associer une valeur qui s'y rattache selon lui. Pendant l'exercice individuel, le groupe classe peut participer à la réflexion de l'élève, que le professeur encourage en posant des questions pour stimuler l'association d'idées (il s'agit presque d'une méthode maïeutique).



LEÇON 1

MISE EN ROUTE :
QUALITES / DEFAUTS / VALEURS

- 2/ Pour ce faire, le professeur trace au tableau trois colonnes différenciant trois axes de connaissance : corps / cœur / esprit. Le professeur écrit au vol, dans la ou les colonne(s) choisie(s) par l'élève, les valeurs en terme de qualités et défauts (exemple : courageux/lâche).

Physique	De cœur Intelligence émotionnelle	Mentale Raison, réflexion
Courage, force, ... ->	Courage, force	Pâtience
	Pâtience	Concentration

Cette division simple corps / cœur / esprit va juste permettre de s'apercevoir que les valeurs et les traits de caractère sous la forme de qualités ou défauts, peuvent caractériser chaque partie.

C'est un moyen d'enrichir le vocabulaire commun, afin que chacun accède à plus de nuances dans l'expression de soi. C'est au professeur de stimuler le brainstorming, en encourageant les élèves à abonder en mots afin d'arriver à varier le vocabulaire qui va faciliter la suite des ateliers.

(nb. Ce vocabulaire collecté servira aux leçons qui suivent).

Liste des adages et citations

« Il faut apprendre avant de découvrir. Seul un bon nageur peut sortir des perles de l'océan »

Proverbe musulman (attention, concentration, patience, endurance, etc.)

« Homme, il faut savoir se taire pour écouter le chant de l'espace. Qui affirme que la lumière et l'ombre ne parlent pas ? »

Dicton Touareg (écoute, observation, curiosité, etc.)

La nature, qui ne nous a donné qu'un seul organe pour la parole, nous en a donné deux pour l'ouïe, afin de nous apprendre qu'il faut plus écouter que parler.

Proverbe turc

L'homme est plus dur que le fer, plus solide que le roc et plus fragile qu'une rose.

Proverbe turc

« Je ne suis ni Athénien, ni Grec, mais un citoyen du monde. »

Socrate Proverbe grec

« L'ignorant affirme, le savant doute, le sage réfléchit »

Aristote Proverbe grec

« Connais toi toi-même et tu connaîtras l'univers »

Proverbe grec Temple de Delphes

« L'art de vaincre s'apprend dans les défaites. »

Simón Bolívar Proverbe espagnol

« Doucement mais sûrement, car bien faire les choses est plus important que de les faire. »

Antonio Machado Proverbe espagnol

« C'est l'ignorance et non la connaissance qui dresse les uns contre les autres »

Gandhi, né en Inde en 1869, est un dirigeant politique, important guide spirituel de l'Inde et du mouvement pour l'indépendance de ce pays. (ouverture d'esprit, curiosité, obstination,...)

« Qui s'ingénie (se met au travail), réussit »

Proverbe sicilien (audace, créativité,...)

« Ho toi qui cherche le chemin qui mène au secret (trésor), reviens sur tes pas, car c'est en toi que se trouve le chemin tout entier » Ibn Arabi (la réflexion, l'humilité)

Aphorisme musulman

« Le développement n'est pas avoir davantage, mais être davantage » Ghandi (intégrité, gentillesse (toutes qualités de cœur, etc...))

« La destination du chercheur dépend de la route qu'il suit »

Ibn Arabi (rencontre, générosité)

« Fais ce qui est bien, sois charitable, et laisse passer. »

Proverbe roumain

LEÇON 2

LE BLASON

Créer une image composite qui me révèle sans me dévoiler



PUBLIC CIBLE

Primaire



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES

- Confiance en soi
- Le faire-défaire



OBJECTIFS



Qu'est qu'une image composite ?

L'exercice proposé part de la forme globale du blason appelée écu. Cette forme est fermée, scellée, tel un espace clos mais composée de différentes parties.

L'élève est invité à composer son propre blason, en combinant qualités et valeurs sous les traits d'un animal fantastique qu'il inventera, en écrivant une parole forte pour lui-même, telle une devise. Il fera le choix de couleurs et d'un objet symbolique.

Au préalable, une introduction au bestiaire fantastique ou aux animaux fabuleux peut être intéressante, d'autant plus que chaque tradition a ses animaux symboliques de prédilection et les représente différemment, et que ce type de créatures abondent dans les médias pour le moment.

MINUTAGE

1 leçon de



RESSOURCES

Animaux fabuleux et blason:

<https://www.alamyimages.fr/photos-images/heraldry-animals.html?sortBy=relevant>

Créer son blason 'little urban':

<https://www.little-urban.fr/cree-ton-blason/>

Mes emblèmes des pays:

https://fr.wikipedia.org/wiki/Galerie_des_embl%C3%A8mes_des_pays_du_monde

L'art du blason:

www.lamaisondelafrique.com/post/art-h%C3%A9raldique-la-science-des-blasons

Animaux fabuleux:

<https://multimedia-ext.bnf.fr/pdf/Bestiaire3.pdf>

Bestiaire fantastique:

http://expositions.bnf.fr/bestiaire/feuille/index_fantastiq.htm

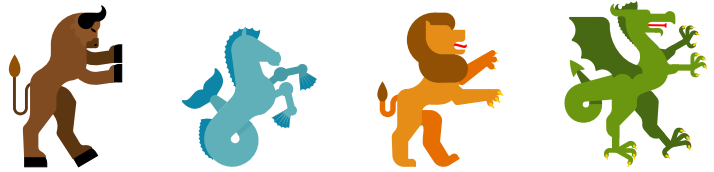
Animaux fabuleux et blason:

<https://www.alamyimages.fr/photos-images/heraldry-animals.html>



LEÇON 2

LE BLASON



DIFFÉRENCIATION

Adaptation aux maternelles : La création d'un animal fantastique peut se faire par l'hybridation de deux animaux.

L'élève choisit deux animaux, et sélectionne des parties qu'il va mettre ensemble pour en former un autre. Cet animal composite bénéficie d'une puissance spéciale, qui sera renforcée par la devise.

L'objet symbolique viendra en plus renforcer l'identité visuelle imaginée par l'élève.

DÉROULEMENT



- 1/ Chaque élève choisit la forme d'un écu pour son blason. Il le re-dessine.
- 2/ Chaque élève choisit pour lui-même deux qualités, ou/et deux valeurs issues de la leçon précédente.
Il imaginera son animal fantastique en relation avec les mots qu'il a choisis.
- 3/ La création d'un animal fantastique peut se faire par l'hybridation de deux animaux.
L'élève choisit deux animaux, et sélectionne des parties qu'il va mettre ensemble pour en former un autre. Cet animal composite bénéficie d'une puissance spéciale qui sera renforcée par la devise.
L'objet symbolique viendra en plus renforcer l'identité visuelle imaginée par l'élève.

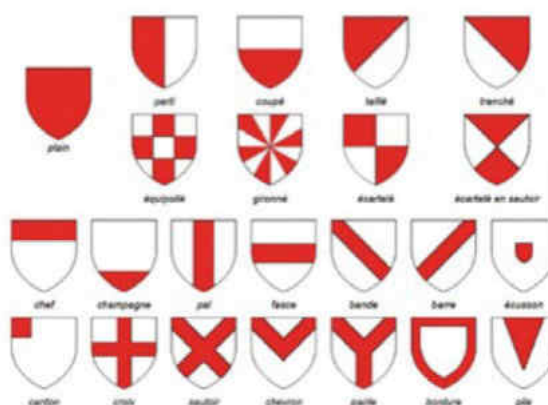
EXPLOITATIONS, PROLONGEMENTS



Créer des animaux fantastiques en collages hyper simples. Dans des papiers de couleurs, découper des formes carré/triangle/rond, etc, et assembler. Ajouter des gommettes (voir images annexes)

LEÇON 2
LE BLASON

COLLAGE AVEC DES GOMMETTES



LEÇON 3

LA DEVISE



PUBLIC CIBLE

Primaire



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES

- Faire le choix de mots - la parole comme force.
- Formuler, affirmer.
- Rencontrer différents types de langage.
- Les mots pour se dire.
- La confiance en soi.



MINUTAGE

1 leçon de



OBJECTIFS

Il va s'agir d'écrire une courte phrase, qui va mettre en valeur un idéal de comportement pour « soi-même ».



Une devise est une phrase courte ou une expression symbolique décrivant les motivations ou les intentions d'un individu, d'un groupe social, d'une organisation ou d'une institution qui la choisit pour suggérer un idéal, comme règle de conduite (issu de Wikipédia).

Le lien entre « une vie heureuse » et « un idéal de comportement pour soi-même » n'est probablement pas évident. Pour rendre la leçon intéressante, on peut voir les choses de cette manière : la devise soutiendrait la construction de son monde intérieur. Et ramène à la question du regard sur soi.

RESSOURCES

La dame à la Licorne:
atelier artistique pour
enfants:
<http://lartestunjeudenfant.eklablog.com/la-dame-a-la-licorne-a4808224>



LEÇON 3

LA DEVISE



DIFFÉRENCIATION

Pour les maternelles, concentrons-nous sur la calligraphie de la majuscule de leur prénom. Il faudrait rassembler plusieurs typographies de majuscule, et l'élève devra juste s'appliquer à dessiner la belle lettre.

DÉROULEMENT



- 1/ La liste des adages et citations, ainsi que la liste des mots issus du brainstorming ; vont servir à l'écriture de la devise. Garder à l'esprit que l'exercice est là pour tenter une réponse aux questions du type : qu'est-ce qu'une vie heureuse (de quoi dépend-t-elle ?) ? Qu'est-ce que je veux pour moi ? Qu'est-ce que je souhaite pour le monde ?

L'élève choisit un adage qui lui convient, et il est invité à changer la phrase en la mettant dans une version affirmative et simplifiée. Exemple : « Je m'ingénie, je réussis ».

L'élève peut tout aussi bien faire le choix de quelques qualités et les mettre en valeur dans une phrase simple, comme par exemple « Le courage est ma force ». Cela dit, les tournures de phrase peuvent être bien plus complexes, voir étranges. Il s'agit d'un jeu d'écriture.

- 2/ Ensuite, il viendra ajouter sa devise à son blason.

Il peut y avoir une conclusion qui amorce la leçon à partir du drapeau (la suivante). Dans le sens où celui-ci est aussi une image qui manifeste l'identité d'un territoire, celle d'un pays. Sa conception n'est pas loin de celle du blason.

Exemples de devises

L'union fait la force / la Belgique

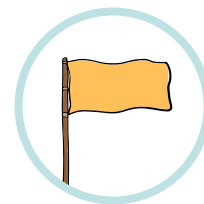
Libertad o Muerte (La liberté ou la mort) / Uruguay

Plus ultra (Plus loin) / Espagne

...

LEÇON 4

LE DRAPEAU SANS DESSUS DESSOUS



PUBLIC CIBLE

Primaire



MINUTAGE

1 leçon de



RESSOURCES

Drapeaux:

<https://evasion-online.com/les-voyages/drapeaux-du-monde>



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES

- Défaire-faire
- Esprit critique



OBJECTIFS



La leçon s'inscrit dans l'idée d'une déconstruction d'une image donnée : voir son drapeau sous un autre angle.

Ce serait plus largement poser la question : qu'est-ce qu'appartenir à une culture, une famille, un groupe ? Est-ce qu'un drapeau représente bien tout ce qu'on peut dire d'une nation, d'une culture ou des cultures qu'il abrite ?

Qu'est ce qui fait que je m'identifie à un groupe par une marque, ou à une image en particulier ?

Les drapeaux sont de puissants emblèmes d'identification, et peuvent être les symboles d'allégeance ou d'oppression. Un drapeau est à la fois un point de ralliement pour les partisans d'une nation ou d'une cause, et une cible pour ceux qui s'opposent à ce qu'il signifie. Utilisés à l'origine pour identifier les unités militaires sur le champ de bataille, les drapeaux sont aujourd'hui le plus souvent utilisés comme symboles de l'État.

Par l'origine, la naissance ou la naturalisation, nous appartenons à un peuple ou à une nation spécifique. Notre identité nationale découle d'une culture, d'un langage et d'une histoire commune, et se reflète extérieurement dans des icônes familières. Que ces icônes soient des statues, des formes de danse ou des héros populaires, nous nous y attachons volontiers pour leur signification symbolique. Celle-ci se perd dans une interprétation réductrice de l'appartenance, souvent en se rattachant par un unique signe qu'est le drapeau stéréotype.

DÉROULEMENT



- 1/ L'exercice se fait par équipe de deux ou de trois. Le professeur distribue à chaque élève une image emblématique du pays. Il sera demandé à chaque équipe de créer un drapeau par l'assemblage des images de chacun.
- 2/ Une première étape sera faite individuellement. Chaque élève de l'équipe combine son image avec les images de ses partenaires, dans une composition individuelle.
- 3/ Ensuite, chaque équipe va créer un drapeau avec les compositions individuelles. Ils se consultent pour choisir un minimum de motifs, qui feront l'emblème ou le décor du drapeau, pour choisir la couleur de fond ou le motif de fond.

LEÇON 4

LE DRAPEAU SANS DESSUS DESSOUS



DIFFÉRENCIATION

Les maternelles peuvent faire des drapeaux à l'infini, avec des découpages de formes géométriques.

EXPLOITATIONS, PROLONGEMENTS

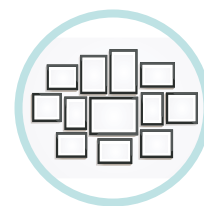
Les images stéréotypées par pays : la Grèce : une colonne, l'Espagne : le taureau... Il n'y en a pas qu'une mais une multitude.



L'exemple montre des drapeaux dont les dessins furent réalisés par une classe de 6^è primaire.

LEÇON 5

ADDITIONNELLE - L'EXPOSITION



Le moment d'une mise en commun, mise en valeur, mise en couleur de la classe.

Il serait intéressant qu'à la fin de chaque projet, ce soit le moment d'une exposition au sein de la classe. La vision des images mises au mur peut vraiment avoir un impact positif sur l'élève.

A cet égard, je recommande de voir sur internet ou via son jeu les ateliers de Hervé Tullet : « l'expo idéale ».



PROJET V

SURRÉALISME INTERCULTUREL



OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Deux leçons sont proposées en miroir afin d'amener une réflexion sur les notions d'appartenance culturelle. En effet, la pertinence des deux leçons proposées se situe dans leurs complémentarités. L'une étant le contre-pied de l'autre. Ces leçons se présentent comme un prétexte pour engager une analyse des lieux, et acquérir des repères visuels de signe et de types différents.

Amener l'élève à identifier des éléments en fonction de telle ou telle culture.
Apprendre à acquérir des repères visuels de signe et de types différents.

Deux leçons créatives différenciées vont mettre en pratique différentes compétences et vont se dérouler de telle manière :



LEÇON 1 : UN INDIEN DANS LA VILLE

- Investir la créativité de l'élève par l'humour et l'absurdité.
- Assembler, Dissembler les idées, les pensées, créer un changement de regard.
- Reconnaître ce que l'on sait, ce que l'on a déjà vu, le situer afin de consolider ses repères.
- Se situer dans le temps et l'espace.
- Solliciter sa capacité à décaler ses repères visuels de signes.
- Découvrir la culture d'un autre continent
- Développer le concept d'identité culturelle et comment celui-ci aboutit sur l'appartenance culturelle.
- Développer la créativité.
- Affiner l'esprit esthétique.

LEÇON 2 : CHERCHER L'ERREUR CULTURELLE !

- Se situer dans le temps et l'espace.
- Assembler, Dissembler les idées, les pensées, créer un changement de regard
- Reconnaître ce que l'on sait, ce que l'on a déjà vu, le situer afin de consolider ses repères.
- Découvrir la culture d'un autre continent
- Développer le concept d'identité culturelle et comment celui-ci aboutit sur l'appartenance culturelle. Faire des liens entre différentes disciplines (histoire, géographie, société, etc.)

LEÇON 1

UN INDIEN DANS LA VILLE



PUBLIC CIBLE

Enseignement primaire



MINUTAGE

1 leçon de



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES



- Investir la créativité de l'élève par l'humour et l'absurdité.
- Assembler, Dissembler les idées, les pensées, créer un changement de regard.
- Reconnaître ce que l'on sait, ce que l'on a déjà vu, le situer afin de consolider ses repères.
- Se situer dans le temps et l'espace.
- Solliciter sa capacité à décaler ses repères visuels de signes.
- Découvrir la culture d'un autre continent
- Développer le concept d'identité culturelle et comment celui-ci aboutit sur l'appartenance culturelle.
- Développer la créativité.
- Affiner l'esprit esthétique.

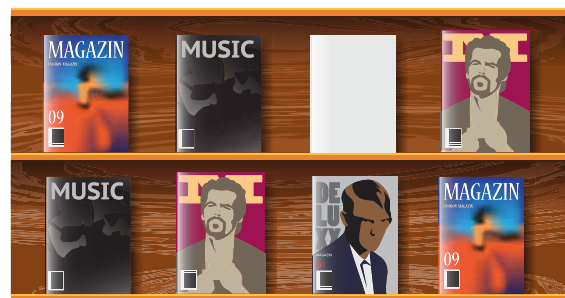
OBJECTIFS



La leçon va Investir la créativité de l'élève par l'humour et l'absurdité en sollicitant sa capacité à décaler ses repères visuels des signes, afin d'amener l'élève à identifier des éléments en fonction de telle ou telle culture, et l'encourager à acquérir des repères visuels de signe et de types différents. Pour ce faire, le professeur proposera un exercice ludique à la manière d'un collage dadaïste.

LEÇON 1

UN INDIEN DANS LA VILLE



DÉROULEMENT



Découpage/Collage :

A partir des images issues de livres et de magazines, comme par exemple les magazines de voyage, ou autres, les élèves devront réaliser des collages qui mélangent des scènes ou des aspects de cultures radicalement différentes, avec pour consigne de créer des décalages, en déplaçant, par exemple, des individus d'un espace dans un environnement qui n'est pas le leur.

Par une sorte de « contre-effet », les questions du sens des attributs culturels prendront une dimension ludique par contraste et les élèves seront amenés à aiguïser leur perception par le jeu d'assemblage et disassemblage dans des logiques de reconnaissance formelle et visuelle. Exemple : une image avec un esquimau dans le désert qui prend le métro, ou encore, un homme de la tribu des Maassai qui assiste à une réunion à New York. Etc.



LEÇON 2

CHERCHER L'ERREUR CULTURELLE !



PUBLIC CIBLE

Enseignement primaire



MINUTAGE

1 leçon de



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES



- Se situer dans le temps et l'espace.
- Assembler, Dissembler les idées, les pensées, créer un changement de regard
- Reconnaître ce que l'on sait, ce que l'on a déjà vu, le situer afin de consolider ses repères.
- Découvrir la culture d'un autre continent
- Développer le concept d'identité culturelle et comment celui-ci aboutit sur l'appartenance culturelle.
- Faire des liens entre différentes disciplines (histoire, géographie, société, etc.)

OBJECTIFS



Inversement, et pour prendre le contre-pied de la première leçon, cette leçon propose de soumettre les élèves à des images avec une « erreur culturelle », le détail saugrenu, qui n'a rien à faire dans le paysage.

A partir de cette « image-devinette », le professeur pourra spécifiquement expliquer les attributs culturels et expliquer pourquoi l'élément incongru n'a pas de correspondance dans cet endroit.

Ces images sont faciles à réaliser, sur un programme basique de montage photo. Des images sont proposées en annexe, mais il est évident que le professeur peut en concevoir d'autres suivant ses accointances culturelles.

Atelier.

LEÇON 2

CHERCHER L'ERREUR CULTURELLE !



DÉROULEMENT



Distribution des images aux élèves.

Les élèves cherchent et trouvent l'erreur.

Le prétexte de l'erreur repérée permet d'introduire des notions d'histoire à propos de l'image, au départ de ces deux questions simples :

Que fait une statue d'Asie au milieu d'une mosquée du Moyen-Orient ?

Que fait une croix chrétienne sur un obélisque qui date d'avant la naissance du Christ ?

Pour amener des notions culturelles, le professeur pourra sous-diviser l'incongruité de la question de l'élément intrusif selon deux critères fondamentaux : L'espace : géographique, régional, culturel, territorial, etc. Le temps : histoire, chronologie historique.



PROJET VI

LES ALLÉGORIES



OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Dans l'histoire de l'image, l'allégorie est un support à la construction d'une polysémie hétérogène. L'image allégorique oblige une herméneutique, un art de l'interprétation et conjointement la construction, la production de cette image est, par là même, l'opportunité d'une interrogation sur les sens multiples d'une même chose. L'allégorie est une image-énigme une sorte de « devinette polysémique ». A l'instar d'un tableau historique où serait donnée une « clé de lecture », l'allégorie impose au spectateur de proposer lui-même une clé d'interprétation. Traditionnellement, l'allégorie est la personnification d'un concept abstrait – comme la Liberté, la Fécondité, la Mort, la Vie – ou encore, la personnification d'une catégorie des Beaux- Arts.

– la Sculpture, la Peinture, l'Architecture, la Musique - on connaît aussi les allégories des sens

– la Vue, l'Ouïe, le Toucher, etc. Il s'agit de mettre en image, de donner forme à ce qui a priori n'a pas une forme mais des formes différentes. C'est donc une pratique synthétique et métaphorique.

Le titre est généralement un indice à la « devinette » et donne la direction dans laquelle interpréter l'image. Les images d'allégories sont souvent très concentrées en objets divers – par exemple, les allégories de la Fécondité sont souvent chargées en fruits et fleurs, pour symboliser la fécondité de la terre à donner des fruits. Si l'allégorie utilise la symbolique traditionnellement admise par la culture dans laquelle elle s'insère – le fruit pour la fécondité,

le crâne pour la mort, etc.

– elle est aussi un lieu de création de la fonction symbolique elle-même. Ainsi, l'allégorie est l'atelier où se construit le lien entre des objets et un concept où se construisent des métaphores.

Et si la Liberté pouvait donner son point de vue ?

Amener l'élève par un moyen ludique à penser des valeurs intangibles et fondamentales, en les personnifiant et en les faisant parler.

Déconstruire les stéréotypes, les clichés et les opinions communes par un exercice qui propose un jugement critique. Penser la notion de valeur entre abstraction et usage pratique.



LEÇON :

L'ALLEGORIE DES VALEURS SUR LE BANC DES ACCUSES

- Incitation à l'imagination
- Amener l'élève par un moyen ludique à penser des valeurs intangibles et fondamentales, en les personnifiant et en les faisant parler.
- Déconstruire les stéréotypes, les clichés et les opinions communes par un exercice qui propose un jugement critique.
- Penser la notion de valeur entre abstraction et usage pratique.
- « Donner vie » à des principes – interroger les valeurs.
- Exercer le passage du théorique à la pratique.
- Encourager la prise de parole, la participation, l'expression.
- Encourager le débat dans un cadre collectif.
- Apprendre à débattre, en intégrant des arguments pour et contre.

LEÇON

L'ALLEGORIE DES VALEURS SUR LE BANC DES ACCUSES



PUBLIC CIBLE

Enseignement primaire



MINUTAGE

3 leçons de



COMPÉTENCES PRIVILÉGIÉES



- Incitation à l'imagination.
- Amener l'élève par un moyen ludique à penser des valeurs intangibles et fondamentales en les personnifiant et en les faisant parler.
- Déconstruire les stéréotypes, les clichés et les opinions communes par un exercice qui propose un jugement critique.
- Penser la notion de valeur entre abstraction et usage pratique.
- « Donner vie » à des principes – interroger les valeurs.
- Exercer le passage du théorique à la pratique.
- Encourager la prise de parole, la participation, l'expression.
- Encourager le débat dans un cadre collectif.
- Apprendre à débattre, en intégrant des arguments pour et contre.

OBJECTIFS



Cette leçon propose de jouer avec cette notion d'allégorie et de personnifier les valeurs humaines sous forme d'un jeu de rôle.

Les valeurs seraient les suivantes.

Le Respect / La Tolérance / La Liberté / L'Égalité / La Solidarité / L'Amour / La Justice / La Paix / L'Honnêteté / La Responsabilité / La Loyauté

Il s'agira donc de placer ces valeurs sur le banc des accusés par l'entremise d'un interrogatoire que l'élève prendra en charge. Une sorte de tribunal donc, dont les élèves investiraient les deux parties : la valeur seule dans sa défense et un avocat plaignant.

Atelier

LEÇON

L'ALLEGORIE
DES VALEURS
SUR LE BANC
DES ACCUSES

DÉROULEMENT



Le professeur découpera la classe en plusieurs binômes qui investiront le dialogue entre les deux protagonistes, la défense et le plaignant selon des questions.

Questions-type :

La personnification de la valeur sera donc questionnée, par exemple, le plaignant interpelle la « justice » :

Qui êtes vous ?

Que faites-vous de votre vie ?

Où passez-vous votre temps le plus souvent ?

Quand est-ce que vous êtes le plus souvent présent ?

Ensuite, la personnification de la valeur sera accusée :

La valeur sera accusée par des phrases-clichées, des rumeurs, des « on-dit-que ».

On dit que l'amour n'existe pas ? Qu'en pensez-vous ?

On dit que la loyauté est toujours intéressée ? Qu'en pensez-vous ?

On dit que le respect se perd chez les jeunes ? Qu'en pensez-vous ?

On dit qu'il faut avoir de l'argent pour être libre ? Qu'en pensez-vous ?

On dit que le pouvoir est corrompu ? Qu'en pensez-vous ?

Ensuite, la personnification de la valeur répondra à des questions générales :

On a dit que certaines races étaient inférieures à d'autres ? Qu'en pensez-vous ?

On a dit que certaines religions étaient meilleures que d'autres ? Qu'en pensez-vous ?

