JEUX DEMAIN

ateliers pédagogiques, ludiques et graphiques

Jeux demain est une association qui propose des ateliers graphiques et ludiques.

Elle a pour objet d'utiliser le graphisme comme un outil d'apprentissage, d'expression et de réflexion autour de différentes thématique. Elle s'intéresse notamment aux stéréotypes de genre.

Nous intervenons dans toute structure éducative souhaitant proposer à ses bénéficiaires une ouverture sur les arts graphiques liée à de la pédagogie.

Noémie — 06 37 33 24 65
Jeanne — 07 68 18 86 64
collectif.jeuxdemain@gmail.com

Sommaire

PRÉSENTATION GLOBALE

Jeux demain est une alliance entre une utilisation sociale du graphisme, et l'entretien du plaisir d'apprendre.

Les porteuses de projet

Nous avons toutes deux suivis une formation en design graphique, d'abord en BTS Design Graphique option Média imprimé à Marseille en 2012, et ensuite en DSAA (Diplôme Supérieur des Arts Appliqués) option Design Graphique à Roubaix. Nous avons ponctué ces périodes de formation par deux stages. Le premier s'est déroulé en Angleterre, durant 6 semaines, dans une agence de communication «Born Communication».
Le deuxième a eu lieu dans un studio de graphisme « Brest Brest Brest », basé dans la Drôme pour une durée de 3 mois. Ces deux expériences nous ont permis de mettre en pratique les aptitudes développées lors de nos années d'études et de découvrir différentes facettes du métier de designer graphique. C'est aussi ces immersions dans le milieu professionnel qui nous ont donné envie d'utiliser nos compétences de graphistes à des fins sociales et pédagogiques plutôt qu'uniquement commerciales.

– Jeanne –
En parallèle, j'ai acquis d'autres compétences aux vues de mes expériences de vie diverses. Je suis bénévole dans plusieurs associations ; chez les EEUDF (Scout) depuis 7 ans et avec l'association "Aïe ! Les nouveaux sauvages". J'y ai découvert le plaisir de faire de l'animation et d'organiser des évènements culturels. J'ai aussi pris une année de césure entre mes deux cursus (BTS et DSAA) pour voyager, à sac à dos, dans différents pays d'Amérique du Sud. Ainsi, après avoir pris un moment pour, réfléchir à mon avenir et, décompresser après le diplôme, j'ai décidé de me lancer dans le développement d'un projet social et solidaire, afin de mettre en pratique mes différentes compétences dans le but de me rendre utile d'une nouvelle manière.

– Noémie –
Après avoir fini mes études en France, j'ai tenu à partir étudier à l'étranger grâce au programme Erasmus en Espagne. Cette année m'a permis de voyager, et dans le même temps de continuer à apprendre dans le format des études. La césure m'a permis d'accéder à un enrichissement personnel sans doute plus fort que si j'étais restée en France après la fin de mon cursus. Elle m'a également permis de m'évader après une année diplômante forte en tension. M'expatrier m'a permis de mieux me connaitre et de réaliser ce que je voulais faire par la suite, c'est à dire de pratiquer le graphisme dans une optique sociale et de me risquer à l'exercice de monter un projet de A à Z tout en étant encadrée par une structure.

L'origine du projet

Le projet tel qu'il est pensé, est une combinaison de ce qui nous plaît le plus dans le graphisme : la notion de collaboration, de manipulation, de langage et de pédagogie. Ce qui nous a permis de créer "Jeux demain", c'est l'envie d'être utile aux autres, et d'utiliser nos compétences apprises à l'école pour une cause sociale. Ayant beaucoup travaillé sur le langage, nous voulions approfondir cette notion d'écriture et de lecture sous la forme d'ateliers, pour initier un nouveau mode d'apprentissage.
Cette première démarche nous a permis d'être en contact quotidien avec des enfants, d'apprendre d'eux et d'adapter notre méthodologie. Nous nous sommes entourées de professionnels de l'enfance et de l'éducation pour monter le projet.
Désormais, pour compléter notre approche,nous nous sommes ouvertes à d'autres thématiques telles que les stéréotypes de genre et l'alimentation.
Nous apprécions en découvrir encore d'avantages au grès des différentes collaborations. Ce désir de travailler sur le langage reste sous-jacent dans nos divers projets.
Si l'on devait résumer Jeux Demain, se serait par l'envie de transmettre le plaisir de l'apprentissage, par le faire, et dans un environnement bienveillant.

Toute intervention est pensée avec les éducateurs des enfants afin d'être au plus proche de nos bénéficiaires. Cela nous permet de proposer des ateliers graphiques,créatifs et adaptés, tout en abordant des méthodes d'apprentissages alternatives et différents thèmes. Par ce biais, nous souhaitons donc encourager la pratique artistique et inviter éducateurs et enfants à développer l'apprentissage avec plaisir.

Public

Dans un premier temps, nous nous adressons aux enfants inscrits dans un système éducatif social (centre social, maison de quartier, association, médiathèque et école). C'est un moyen de rencontrer des enfants très différents les uns des autres. Nous travaillons avec des groupes hétérogènes, riche d'une grande mixité sociale favorisant la coéducation.
Nos projets n'excluent toutefois par la participation d'adultes, public avec lequel nous interagissons pour certaines occasions. Nous aimerions développer cet axe dans le futur.

Pourquoi utilisons-nous le graphisme ?

Nous souhaitons transmettre les compétences que nous avons acquises durant nos études.
Nous les adaptons pour correspondre au milieu du social et de la pédagogique.
Le graphisme, tel que nous le concevons, est une discipline de la communication qui relie l'image et le langage et qui cherche à rendre un message lisible, le plus simplement et le plus efficacement possible.
Sa pratique permet d'aborder tous les sujets et de mettre le public en action.

Nos partenaires et lieux d'interventions

Depuis l'emmergence du projet, nous avons collaborée avec de nombreuses structures de la métropole lyonnaise.
– Le centre social Bonnefoi, qui accueille des enfants du quartier de La guillotière, a hebergé une dizaine d'ateliers afin de réaliser une cartographie et une affiche de spectacle.
Par la suite, notre partenariat s'est transformé en collaboration avec le Patio des Ainés et le Café Enchanté sur le projet du Canard du Coin, journal inter-générationnel et de proximité.
– L'école des Amanins, dans la Drôme, est la première à nous avoir accueillie. Nous avons ainsi pu mettre en place des ateliers graphiques et pédagogiques au sein d'une école. Nous avons travaillé avec la classe de CP comportant 5 enfants du milieu rural.
Nous avons expérimenté avec les enfants sur des méthodes alternatives pour aborder le langage écrit.
– Avec la MJC de Montchat nous avons réalisé un cycle sur le thème de l'eau avec le festival Dis Moi Dix Mots. Sur le temps de l'accompagnement à la scolarité, les collégiens ont inventé des textes qu'ils ont illustré par de l'image animée.

La ville de Villeurbanne nous a sollicité pour différentes interventions.
– Le secteur jeunesse nous accueille fréquemment sur des ateliers en périscolaire.
– La fête du Livre Jeunesse et les médiathèques de Villeurbanne nous ont invité à co-construire le temps fort de l'artiste invitée de la Fête du Livre Jeunesse 2019.
– La Maison de l'Image du Livre et Son nous a demandé de créer et d'animer un atelier d'une demi-journée sur le thème de l'alimentation durable. Le jeu Magic Légumes est né.

– Le festival Edit, qui s'est tenu à centre Anim Montparnasse, nous a invité pour présenter les productions réalisées par les enfants. Cette journée dédiée au fanzine et à la micro-édition était un moment idéal pour mettre en valeur les différents contenus pédagogiques que nous produisons avec et pour notre public.

– L'association "Sport dans la ville" nous a proposé d'intervenir dans le cadre de leur programme "Apprenti'Bus", lors d'un événement ponctuel. Durant une heure, nous avons créé, avec des enfants venu des quartiers politiques de la ville, un alphabet codé.

– Les Halles du Faubourg ont hébergé un atelier ponctuel dans lequel nous nous interessons à la vision que l'on a de son binôme. Par le dessin, à deux, ce format permet de prendre le temps de regarder l'autre tout en découvrant de nouvelles techniques graphiques.

Il est important que les ateliers se déroulent dans un cadre bienveillant, de non jugement, d'écoute, de respect de la différence et dans un climat coopératif, sans compétition ni punition et sans objectifs de résultat.

Dates et conditions d'interventions

Nous proposons les ateliers depuis le mois d'octobre 2018. Les modalités différent suivant le type d'intervention, à commencer par le nombre d'enfants mais également la fréquence. Cela changera en fonction des lieux d'interventions et des collaborations proposées.
Toutefois, nous sommes plus intéressées par les interventions cycliques afin d'avoir une meilleure connaissance des enfants et créer une objet graphique plus ambitieux.

Objectifs concrets

• Créer et animer des ateliers graphiques et ludiques pour des groupes restreints d'enfants au sein de lieux associatifs et sociaux mais aussi dans des écoles.
• Pérenniser les outils d'apprentissage mis en place lors des ateliers afin qu'ils soient réutilisables par les éducateurs. Nous pensons notamment au matériel mobile tel que les pochoirs et tampons permettant aux enfants de s'amuser avec des formes basiques.
•Auto-éditer nos livres-jeu sur les stéréotypes de genre et l'égalité entre les filles et les garçons.
•Présenter de manière claire nos différents projets et les ateliers par le biais d'un catalogue de présentation.

Changements induits

Suite aux ateliers, les enfants auront découvert diverses pratiques artistiques et seront enrichis du partage avec le groupe. Les participants auront trouvé du plaisir dans les activités. Comprenant qu'ils ont gagné de nouvelles compétences, ils envisageront l'apprentissage avec plaisir et sauront le retrouver pour la suite de leur scolarité et de leur vie.

Co-intervention

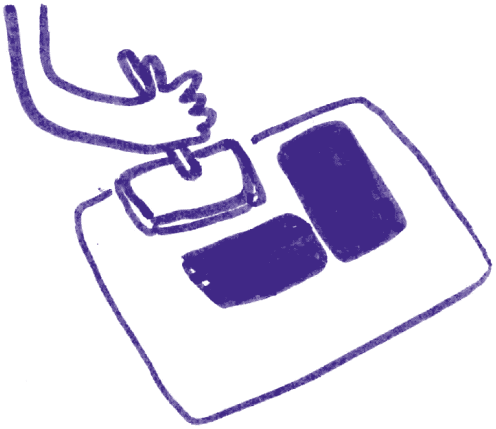
Grâce à nos compétences en design graphique et en animation, nous sommes à même de gérer les ateliers sans aide spécifique supplémentaire. Nous apprécions que les équipes éducatives nous apportent leurs compétences pédagogiques et leurs connaissances nombreuses concernant l'apprentissage, plus en particulier sur la lecture et l'écriture.
Les équipes sont aussi médiatrices du groupe, ce qui nous permet de connaitre les compétences et difficultés des enfants si besoin.

Les collaborations et les contraintes nous permettent de découvrir de nouveaux thèmes, de nous confronter à de nouveaux sujets et à de nouvelles manières de faire.

Techniques et financiers

Afin de gérer au mieux notre calendrier ainsi que notre approvisionnement en matériel, il est appréciable de nous solliciter deux mois avant votre intervention. Ainsi nous pourrons travailler ensemble et enrichir les propositions de chacun.e pour réaliser le meilleur atelier possible.

À la suite d'un rendez-vous nous permettant de sonder au mieux vos besoins et envies, nous pourrons vous proposer des ateliers sur mesure accompagnés d'un devis.



Typographie de labeur — ***Alegreya*** de Juan Pablo del Peral
Typographie de titrage — **Eczar** de Rosetta

Design graphique — **Noémie et Jeanne**
Illustrations — **Noémie**