

Le catalogue

des ateliers depuis 2018





JEUX DEMAIN



—
<http://www.collectifjeuxdemain.fr>
Noémie: 0637332465
Jeanne: 0768188664
collectifjeuxdemain@gmail.com
—

2018



2020

catalogue

■ **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 thématiques. Elle s'intéresse notamment aux stéréotypes de genre. Nous intervenons dans toute structure souhaitant proposer à ses bénéficiaires une ouverture sur les arts graphiques liés à de la pédagogie.

■ Ce projet est toujours en cours de développement et d'expérimentation. Il est porté par Noémie et Jeanne (co-fondatrices) ainsi qu'une équipe de services civiques et de bénévoles.

■ Ce catalogue présente les différents ateliers que nous avons réalisés ou pensé. Chaque *page séance* décrit les objectifs, le contenu de l'atelier, le nombre de séances, le matériel nécessaire et des photos de leur réalisation. Ils ont été pensés pour des publics variés mais une grande partie s'adresse aux enfants. Les différents projets peuvent s'adapter et évoluer selon vos besoins et vos envies. Les outils et matériaux sont majoritairement, fabriqués, récupérés ou recyclés.

■ **Note d'intention du projet Jeux Demain**
Ce projet 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 durant nos études sur le texte, l'image, leur liaison et donc le langage, nous voulions approfondir ces recherches autour de l'écriture et de la lecture, sous la forme d'ateliers, afin d'initier un nouveau mode d'apprentissage, dans lequel l'enfant est actif et a accès à diverses méthodes, outils et supports d'apprentissage. Cette intuition fut le point de départ de notre projet associatif. Permettre aux différents publics d'apprendre en pratiquant et avec plaisir,

est un élément central de nos activités. Nous avons ensuite développé d'autres ateliers pour s'ouvrir à différentes thématiques et ainsi nous enrichir au contact de nos participant-e-s. Les sujets qui nous intéressent actuellement sont : les stéréotypes de genre, l'égalité fille-garçon, les médias journalistiques et l'alimentation durable. Cette liste n'est pas exhaustive car nous sommes toujours intéressées par la collaboration et la co-construction de nouveaux projets avec d'autres structures et curieuses d'aborder de nouvelles thématiques. Enfin, nous diffusons la méthodologie des ateliers que nous concevons par le biais de formations. Cela permet de rendre nos différentes pratiques et outils accessibles au plus grand nombre, notamment grâce aux fiches de ce catalogue.

les porteuses !

**Noémie
et Jeanne**

■ Les porteuses du 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 graphiste à des fins sociales et pédagogiques plutôt qu'uniquement commerciales.



– Jeanne –

En parallèle, j'ai acquis d'autres compétences au vu de mes expériences de vie diverses. Je suis bénévole dans plusieurs associations ; chez les EEUDF (Scouts) depuis 6 ans et avec la jeune association « Aïe ! Les sauvages ». J'y ai découvert le plaisir de faire de l'animation et d'organiser des événements 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. Elle m'a également permis de m'évader après une année diplômante forte en tension. M'expatrier m'a amené à mieux me connaître et à 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.

La charte

■ Vision :

Nous souhaitons que la pratique graphique soit un moyen d'apprentissage de diverses compétences, notamment nécessaire à la maîtrise du langage. Que chacun-e puisse avoir accès à un moyen d'apprentissage adapté à son fonctionnement.

■ Missions :

Développer des outils et des ateliers ludiques, graphiques et pédagogiques réutilisables par tous-tes.

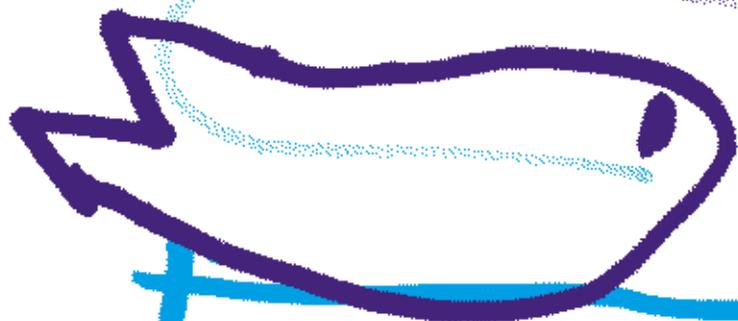
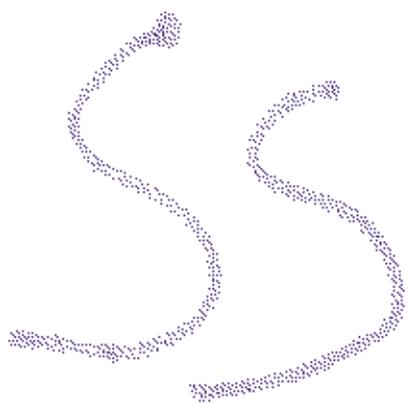
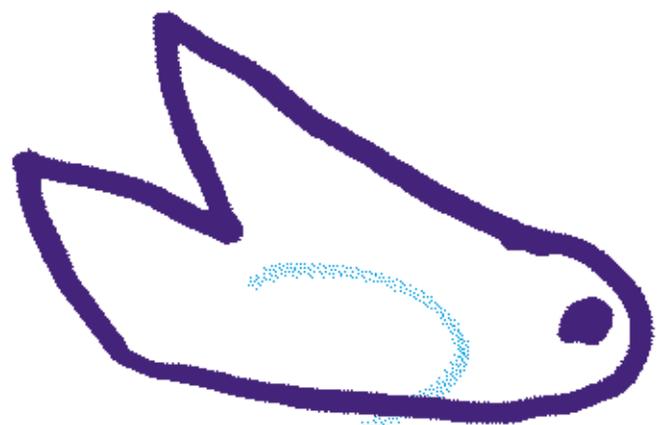
■ Valeurs :

- Apprentissage par le jeu et la manipulation
- Mode de fonctionnement participatif
- Valorisation de chaque participant-e
- Confiance réciproque
- Cadre bienveillant, non jugement, écoute, respect de la différence
- Climat coopératif, sans compétition
- Collaboration de tous les acteurs au projet
- Auto-évaluation de la progression de chaque participant-e
- Sans punition ni pression de résultat

■ Objectifs :

- (Re)déclencher le plaisir de la graphie chez ceux-celles qui ne l'ont pas ou perdu
- Favoriser un apprentissage basé sur l'apprenant-e, la pratique et le plaisir
- Encourager chacune et chacun à l'expression artistique





Index des ateliers !'

par format

-
- **Cycles longs** (+ de 6 séances)
 - Chasse aux stéréotypes p 8
 - Notre journal p 10
 - Des livres et... p 44

 - **Cycles courts** (2 à 6 séances)
 - Image animée p 14
 - Petit à grandi p 16
 - Cartographie p 26
 - Affiche composée p 30
 - Bandeaux p 32
 - Typo' à disséquer p 34
 - Herbar p 36
 - Le Canard du Coin p 38 / 40
 - Outillé-e pour lutter p 42

 - **Atelier ponctuel** (avec jauge limité)
 - Magic Légumes p 12
 - Dessine moi et je te dessinerai p 18
 - Bonne impression p 46
 - A.B.Codé p 24

 - **Format évènement** (adapté à un grand nombre de participant-e-s tournant-e-s)
 - Visages ponctués p 22
 - A.B.Codé p 24
 - Love notes p 20
 - L'auto-tamponneuse p 28
 - Bonne impression p 46
 - Cartographie p 26

 - **Formations**
 - Jeux Libre en plein air p 48

par thématiques

-
- **Stéréotypes de genre**
 - Chasse aux stéréotypes p 8
 - Des livres et... p 44
 - Outillé-e pour lutter p 42

 - **Nature**
 - Herbar p 36
 - Magic Légumes p 12
 - Jeux Libre en plein air p 48

 - **Territoire**
 - Cartographie p 26
 - Le Canard du Coin p 38 / 40

 - **Journalisme et médias**
 - Notre journal p 10

 - **Systèmes d'écriture / outils d'expression**
 - Image animée p 14
 - Typo' à disséquer p 34
 - A.B.Codé p 24
 - L'auto-tamponneuse p 28
 - Love notes p 20

 - **Graphisme et techniques d'impressions**
 - Petit à grandi p 16
 - Affiche composée p 30

 - **Créer du lien**
 - Bandeaux p 32
 - Le Canard du Coin p 38 / 40
 - Dessine moi et je te dessinerai p 18
 - Visages ponctués p 22
 - Love notes p 20
 - Jeux Libre en plein air p 48
 - L'auto-tamponneuse p 28

Chasse aux stéréotypes

10 séances

60 min

5 à 7ans

■ Chasse au trésor dont vous êtes la-le héros·ïne

Le cycle se déroule autour d'une histoire-jeu pour laquelle les enfants fabriquent le plateau et les cartes. Les participant-e-s rencontrent des personnages qui les amènent à fabriquer des objets graphiques et à se questionner à propos de l'égalité fille-garçon et des stéréotypes de genre. Nous réalisons à la fin du cycle un affichage qui est composé d'échantillons des travaux faits durant les différentes séances. Ce temps de présentation est important car c'est le moment de rendre compte de ce qui a été fait, de mettre en valeur le travail des participant-e-s et d'inviter d'autres personnes (enfants, parents et éducat·rices·eurs) à se poser les questions que nous nous sommes posées.

■ Objectifs

- permettre aux participant-e-s de se questionner sur l'égalité fille-garçon et sur les stéréotypes de genre
- découvrir des techniques et des outils graphiques (peinture, dessin, collages, fusain, marbling, etc.)
- développer son imagination et son sens critique
- évoluer en équipe
- savoir présenter son travail et le mettre en valeur
- travailler la motricité fine, la calligraphie et la prise en main des différents outils proposés

Se questionner à propos des stéréotypes de genre à travers une histoire-jeu et en rendre compte avec un affichage.

■ Protocole

1. (1 séance) jeu de présentation du groupe + présentation de ce que l'on va faire
2. (2 séances) création des équipes, du plateau et des cartes du jeu.
3. (5 séances) lancement du jeu de plateau : Chasse au trésor et des diverses créations graphiques
4. (2 séances) composition de l'affichage et affichage dans l'école + présentation

■ Matériaux périssables

- papiers divers et variés
- papier épais grand format
- papiers brouillons
- crayons, feutres (outils pour dessiner)
- peinture, pinceaux
- ciseaux, colles, scotch
- mousse à raser et colorant alimentaire



Notre journal

10 séances

120 min

max 12 pers

■ Fabriquer un journal de A à Z

L'objectif final est de fabriquer un journal collectif (type Fanzine) en passant par toutes les étapes de fabrication. Dans un premier temps lors de la création du contenu et la récolte d'informations, les participant-e-s sont assez libres dans le contenu et peuvent travailler seul-e-s ou en groupe.

Ils-elles choisissent ainsi les thèmes qui seront abordés, créent la couverture, dessinent et proposent des jeux.

Dans un deuxième temps ils-elles s'accordent pour réaliser leur journal commun, et font notamment la sélection du contenu.

+ Ce cycle est ponctué d'une sortie interview micro-trottoir dans la rue.

■ Objectifs

- permettre aux participant-e-s de s'exprimer et de se ré-appropriier les médias en découvrant leurs mécaniques par le faire
- découvrir des techniques d'impression et des pratiques graphiques (peinture, dessin, collages, sérigraphie...)
- développer son imagination, son sens critique, et sa créativité
- travailler en équipe
- savoir présenter son travail et le mettre en valeur

Concevoir, créer et fabriquer un journal en groupe en passant par toutes les étapes : de la création du contenu à l'impression.

■ Protocole

1. (6 séances) Création et/ou récolte du contenu du journal : interviews micro-trottoir, écritures libres, illustrations, photographies, collages, sérigraphies, etc.
2. (2 séances) Sélection du contenu, mise en page et chemin de fer du journal.
3. (2 séances) Impression et assemblage du journal pour réaliser une vingtaine d'exemplaires.
4. (1 séance) présentation et distribution des exemplaires.

■ Outils

- 2 cadres de sérigraphies
- ciseaux, cutter
- planche à découper
- pinceaux

■ Matériaux périssables

- papiers divers et variés
- papiers brouillons
- crayons, feutres (outils pour dessiner)
- colles, scotch
- peinture
- attaches parisiennes ou fil à coudre



! Magic Légumes

1 séance

180 min

max 10 pers

■ **Jouer pour en apprendre plus sur les légumes**

Pour commencer, les cartes légumes du jeu sont vierges. À l'aide de tampons représentant ces variétés, chacun-e doit associer le dessin d'un légume à la carte correspondante. Pour cela, il faut reconnaître et/ou découvrir l'apparence que les légumes ont, avant de finir dans notre assiette.

Une fois les cartes tamponnées, le jeu est prêt à être personnalisé à l'aide d'outils graphiques variés pour transformer les légumes en super-légumes !

L'idée est d'encourager chacun et chacune à découvrir les propriétés, l'apparence et les saisons des légumes par le biais du jeu.

■ **Objectifs**

- découvrir la diversité des légumes, savoir les reconnaître, connaître leur saisonnalité et leurs apports nutritifs
- donner envie de manger des légumes
- questionner ses représentations pour les faire évoluer
- choisir des outils graphiques adaptés au style graphique choisi
- travailler son imagination et sa créativité
- développer la motricité fine avec divers outils.
- s'exercer aux calculs : additions et soustractions

Apprendre les valeurs nutritives des légumes grâce à un jeu de carte personnalisable.

■ **Protocole**

1. Retrouver la correspondance entre les tampons et les cartes légumes.
2. Tamponner les légumes sur toutes les cartes à l'aide de l'encrier. (Le cadre pointillé guide le placement du tampon)
4. Personnaliser les légumes pour leur donner des superpouvoirs + ne pas oublier de faire des blagues.
5. Lire les règles du jeu et se les approprier
6. Jouer !

■ **Outils**

- tampons de légumes
- jeu de carte Magic Légumes
- un dé
- calculatrice si besoin

■ **Matériaux périssables**

- encrier
- papiers brouillons
- crayons de couleur, feutres (outils pour dessiner)
- gommettes



Image animée

6 séances

50 min

max 12 pers

■ Réaliser un GIF pour illustrer un texte

(Ce cycle s'est déroulé dans le cadre du festival de la francophonie Dis Moi Dix Mots, avec des collégien-ne-s. Pour s'intégrer à cet événement, les participant-e-s jouent le jeu de l'écriture créative sur le thème "Au fil de l'eau".)

Ils-elles découvrent les bases de l'image animée (ou stop motion) et s'amuse à écrire suivant différentes contraintes créatives pour créer un texte poétique, un slam. Ce jeu permet d'amener du plaisir dans l'écriture. Illustrer ses propos permet aux élèves de développer leur imagination et de penser une histoire en image.

■ Objectifs

- aborder la production écrite avec plaisir
- apprendre les bases de l'image animée et s'approprier le processus
- travailler la motricité fine et la graphie
- développer son imagination et sa créativité
- exercer son élocution et la prise de parole en public
- développer son estime de soi et la confiance en soi
- travailler en équipe

Permettre aux participant-e-s de déclamer en toute confiance leur texte grâce au soutien d'une image animée.

■ Protocole

1. Écrire un texte court d'après un mot composé de syllabes qui ne veut rien dire.
2. Apprendre les bases de l'animation image par image (superposition du dessin, découpage de l'histoire en image, effet de mouvement)
3. À partir d'un son pioché au hasard, écrire un texte utilisant le plus possible ce son
4. S'exercer à l'image animée avec une courte séquence pour réaliser un clip.
5. Écrire un texte/slam sur le thème défini (ici "au fil de l'eau")
6. Illustrer le slam avec une séquence d'animation
7. Déclamer le slam, devant un public, avec le soutien du clip en fond de scène.

■ Outils

- scanner
- vidéo projecteur

■ Matériaux périssables

- feuilles de papier
- stylos
- feutres à l'encre type Posca
- feuilles de rhodoïd coupées au format A6
- gommettes



! Petit à grandi

2 séances

60 min

max 8 pers

■ Jouer avec l'échelle et les proportions

L'objectif de cet atelier est de s'approprier l'espace d'un support. Pour cela, chaque enfant se muni d'un grand format qui sert à la fois d'affiche et d'édition. Deux outils (matrices en carton et grilles) sont fournis aux participant-e-s pour qu'il-elle-s gèrent la surface du papier. Ainsi, grâce à ces objets les participant-e-s peuvent diviser l'espace en zone de tailles différentes et proportionnelles. Chacun-e est ensuite invité-e à reproduire un dessin, une lettre dans les différents cadres et à exploiter au maximum la surface de chacune des matrices. Pour terminer cet exercice, il est intéressant de faire un dessin sur le verso qui recouvre tout le format A0.

■ Objectifs

- développer la motricité fine et la graphie avec divers outils.
- travailler la maîtrise du geste pour choisir la taille des ses lettres.
- exercer sa maîtrise de l'espace du support et apprendre à se situer dans un format précis.
- mettre en valeur son travail et façonner une édition

Fabriquer une petite édition/poster dépliant qui rassemble différents dessins reproduits à des échelles différentes.

■ Protocole

1. Tracer des cadres de formats différents, à l'aide des matrices, sur une grande feuille (A0) pliée de manière à faire un petit livret.
2. Choisir une lettre ou un animal parmi les documents proposés (livres animaliers).
3. Dessiner une première fois cette lettre ou cet animal à l'intérieur du plus grand format.
4. Reproduire le dessin dans les différents formats en essayant de conserver les proportions, et le placement dans le format.
- + on peut s'aider avec la grille imprimée.
5. Déplier l'édition et à l'aide d'un marqueur, reproduire le dessin dans le grand format déplié.
6. Couper et plier l'édition.

■ Outils

- matrices en carton (préparées par nos soins)
- grilles imprimés

■ Matériaux périssables

- feuilles grand format (A0)
- papiers brouillons
- crayons, feutres (outils pour dessiner)



! Dessine moi et je te dessinerais

1 séance

120 min

max 12 pers

■ Observer son binôme dans les moindres détails

Au cours de cet atelier, chaque binôme prend le temps de s'observer et de se dessiner afin de voir quel regard porte l'un-e sur l'autre.

Des contraintes sont données aux participant-e-s pour créer de la variété dans les productions.

Le choix des outils, lui, est libre. C'est donc un moment propice à l'apprentissage de diverses techniques de dessin et un moment de partage.

À la fin de l'atelier, chaque binôme repart avec une édition regroupant les portraits réalisés.

Ces carnets sont reliés à la main, grâce à l'une des techniques de reliure découverte durant l'atelier.

■ Objectifs

– découvrir différentes techniques de dessin, en passant par l'observation et le jeu

– apprendre au moins une technique de reliure manuelle

– dédier un moment à son binôme et prendre le temps de se regarder profondément

– créer un moment de partage et de confiance réciproque

– se défaire du résultat du dessin pour se concentrer sur la perception de l'autre et sur l'expérience

Prendre le temps de regarder l'autre, croiser les regards et fixer ces perceptions dans un carnet relié à la main.

■ Protocole

1. Se mettre face à son binôme, dessiner l'un-e après l'autre. (durée pour chaque dessin)

– Dessin d'après sa mémoire (2 min)

– Dessin d'observation (30 secondes)

– Dessin et impression en monotype (10 min)

– Dessin en transparence sur rhodoïd (5 min)

– Dessin de la main gauche/ main dominée (2 min)

– Dessins sans regarder sa feuille (2 min)

– Dessin d'observation en technique libre (8 min)

2. Organiser ses dessins suivant son choix (techniques, outils, supports, etc).

3. Ajouter une feuille de couverture et la personnaliser.

4. Choisir une technique de reliure (entre la cou-

■ Outils

– plaques de plexiglas (ou support transparent)

– rouleau encreur

– bac d'eau

– tissus absorbants

– aiguilles résistantes

– règles

– perforatrice

■ Matériaux périssables

– encre de gravure

– papiers de différentes couleurs et grammages (de préférence au même format)

– outils de dessin divers (crayons de couleur, feutres, stylos, marqueurs, pinceaux, encres, ...)

– feuilles de rhodoïd

– matériels de reliure (fils, agrafes, scotch couvrant, anneaux)



Love notes

1 séance

120 min

50 pers

■ Dis leur des mots d'amour !

Cet atelier convient aux adultes comme aux enfants. Il ne prend que quelques minutes aux participant-e-s et peut durer 1 à 2h.

L'idée est de proposer aux participant-e-s de s'écrire un billet d'amour un peu spécial. On commence par choisir un des textes à trous proposés et on peut le compléter avec des pictogrammes pailletés. Chacun-e peut ainsi personnaliser son billet et même y inscrire les initiales de le-la-les élu-e-s de son cœur.

■ Objectifs

- Découvrir/maîtriser la technique du pochoir et du tampon.
- Compléter une phrase à l'aide d'une image et lui donner du sens.
- Inviter chacun-e à échanger et à partager de l'amour !
- Créer du lien social

Fabriquer un mot d'amour pailleté, composé d'images et de texte afin de l'offrir à la personne de son choix.

■ Protocole

1. Choisir un support avec un texte à trou.
2. Choisir deux pictogrammes pour compléter le texte à trou et lui donner du sens.
3. Placer deux pochoirs et tamponner à l'aide d'une petite éponge de la colle à l'intérieur de la forme, délicatement en immobilisant le billet.
4. Verser des paillettes sur la colle après avoir enlevé le pochoir. (Normalement la forme apparaît)
5. Refermer doucement le billet et maintenir les deux rabats à l'aide d'une gommette.
6. Enfin, imprimer à l'aide des caractères en tampons les initiales sur le dessus.
7. Offrir son billet

■ Outils

- petites éponges
- tampons lettres (fabriqués par nos soins)
- pochoirs pictogrammes (fabriqués par nos soins)

■ Matériaux périssables

- supports mot d'amour à trous
- colle liquide
- gommettes
- paillettes



! Visages ponctués

1 séance

50 min

300 pers

■ Réaliser un paravent avec un patchwork de visages en ponctuation

L'objectif de l'atelier est de remplir un paravent en y accrochant des petites compositions graphiques faites à l'aide des pochoirs. Chaque participant-e compose un visage à partir d'éléments de ponctuation en pochoir. Il-elle identifie ensuite une émotion et la tamponne au dos du format. Enfin, nous les suspendons au paravent afin que la composition vienne compléter le patchwork de visages et d'émotions. Cet atelier a été créé en collaboration avec le P.A.C de Villeurbanne à l'occasion de la clôture de la résidence de Claudine Desmarteau pour la Fête du livre jeunesse de Villeurbanne de 2019.

■ Objectifs

- permettre aux participant-e-s de s'interroger sur les émotions et des les identifier
- apprendre à utiliser des pochoirs et des tampons
- composer avec des formes simples dans un format défini et y trouver du sens
- découvrir des signes de ponctuation
- travailler la motricité fine et la prise en main des différents outils proposés

Réaliser des compositions à partir d'éléments de ponctuation et remplir à plusieurs un patchwork de visages et d'émotions.

■ Protocole

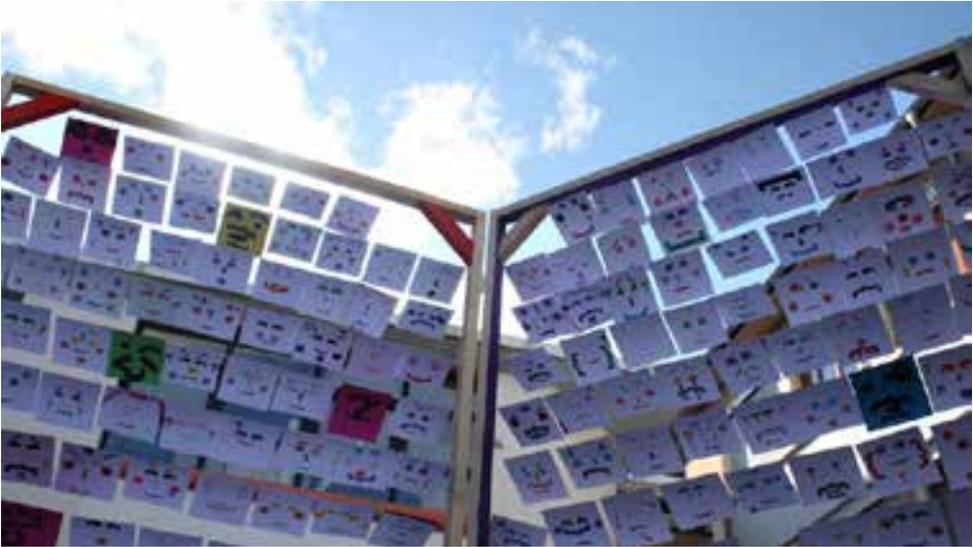
1. Choisir différents éléments de ponctuation et à l'aide des pochoirs les dessiner sur un format défini.
2. Identifier une émotion correspondant au visage composé à l'aide des signes de ponctuation.
3. Tamponner le nom de l'émotion au dos.
4. Suspendre sa composition au milieu des autres afin de compléter le paravent de visages.

■ Outils

- paravent en bois (fabriqué par nos soins)
- encreurs
- tampons émotions (fabriqués par nos soins)
- agrafeuses

■ Matériaux périssables

- pochoirs ponctuations (fabriqués par nos soins)
- feutres
- agraphes



! A.B.Codé

1 séance

60 à 90 min

10 à 30 pers

■ Création de nouveaux caractères

Le principe de cet atelier est de s'approprier le système du code. C'est ce système que nous utilisons tous les jours pour écrire à partir d'un alphabet. Chaque participant-e remplace une lettre de notre alphabet par un signe de son choix. Ce qui est intéressant ici, c'est de travailler à plusieurs sur le même système d'écriture pour créer un nouvel alphabet collectif. Une fois que chacun-e a imaginé un nouveau signe, nous vérifions s'il est gravable sur les tampons. Après correction, si cela est nécessaire, les participant-e-s gravent un signe par tampon. Une fois les 26 lettres remplacées, on obtient un alphabet codé, dont le déchiffrage appartient seulement au groupe qui l'a créé ! On peut ensuite s'amuser à écrire des mots, des phrases avec.

■ Objectifs

- Aborder l'alphabet de manière ludique et jouer avec le système de codage
- Créer un signe simple pouvant être utilisé comme un caractère typographique
- Composer des mots, des phrases ou des textes
- Apprendre à manipuler et graver avec une gouge (outil de gravure)
- Développer la motricité fine, et renforcer le tonus du poignet

Créer les caractères d'un alphabet collectif et composer des mots avec ce nouveau code.

■ Protocole

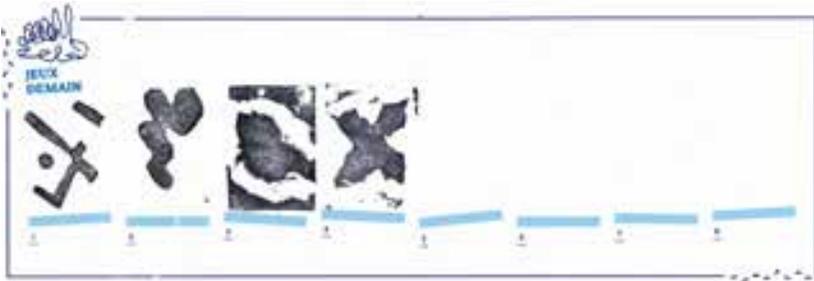
1. Choisir une lettre de l'alphabet latin.
2. Dessiner une nouvelle lettre pour la remplacer.
3. Graver la lettre sur un tampon à l'aide d'une gouge afin quelle puisse être reproduite.
4. Ajouter la lettre à l'alphabet commun.
5. Une fois l'alphabet complet, s'amuser à composer des mots, des phrases, des textes avec ce nouveau code secret.

■ Outils

- gommes à graver
- encriers de couleurs
- gouges

■ Matériaux périssables

- papiers épais A3
- papiers brouillons
- feutres épais et noirs



Cartographie

3 séances

45 min

max 8 pers

■ Fabrication d'une carte imaginaire

Le point de départ : un espace, un territoire réel que tout le groupe peut situer (quartier, espace autour de l'école, etc.). Sur ces lieux, chacun-e a des souvenirs, une histoire à raconter par rapport à un endroit précis, même des histoires inventées...

C'est un moment de partage qui se compose d'un récit oral raconté et de sa traduction en dessin par celle-ux qui écoutent l'histoire.

Ce matériel graphique sert à créer des pictogrammes, donc à matérialiser les éléments de leurs histoires et les situer sur la carte du territoire en question.

■ Objectifs

- Raconter et écrire une histoire personnelle
- Identifier le type d'informations, les hiérarchiser et les organiser
- Traduire des informations textuelles par des images, des formes
- S'orienter et se repérer sur une carte
- Composer dans un format défini et rendre lisible le contenu graphique et textuel

Faire la carte d'un territoire commun en y intégrant les regards et les vécus de chacun.

■ Protocole

1. Définir un territoire à cartographier.
2. Choisir un lieu précis dans cet espace et raconter une histoire qui nous est arrivé-e-s à cet endroit.
3. Dessiner son histoire avec l'aide des autres.
4. Créer la légende de la carte : choisir collectivement les formes qui représentent chaque information à présenter sur la carte.
5. Sur une partie de la carte, composer son histoire ou celle d'un autre à partir de la légende et avec les outils graphiques mis à dispositions (tampons, pochoirs, rouleaux, etc.)
6. Assembler les formats individuels pour composer une carte collective
7. Tracer des routes, des ponts, des connexions entre les différents formats individuels.

■ Outils

- éponges ou rouleaux
- cutters
- vidéo projecteur

■ Matériaux périssables

- papiers épais A3
- papiers pochoirs (radiographies ou rodhoïdes)
- papiers brouillons
- peinture
- feutres
- rouleau de papier grand format



! L'auto-tamponneuse

1 séance

120 min

50 pers

■ Cadavre exquis / stop-motion

Cet atelier convient aux adultes comme aux enfants. L'idée est que, tour à tour, les participant-e-s viennent écrire un bout d'une histoire collective grâce à des lettres tampons.

Une photo est prise entre chaque mouvement/ajout (de lettres tamponnées ou petits objets) qui anime et illustre l'histoire. Chaque personne ne peut voir que la page précédente et doit en inventer la suite. À la fin, nous montons une vidéo qui présente toute l'histoire en images animées.

■ Objectifs

- Découvrir/maîtriser la technique du tampon
- Inventer et écrire une histoire
- S'intégrer dans une histoire collective et créer du lien avec ce qui a été fait avant
- Découvrir/maîtriser la technique du stop-motion

Écrire une histoire collective avec des caractères en tampons, lettre par lettre, image par image, pour créer un stop-motion.

■ Protocole

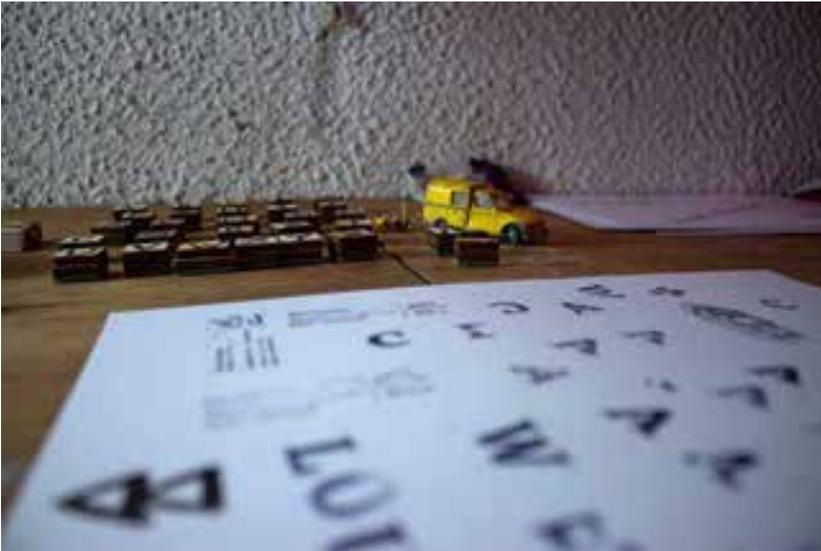
1. Écrire sur la première feuille le début d'une histoire avec les tampons alphabets en prenant une photo entre chaque lettre.
+ Les petits objets peuvent être placés sur le dessin et déplacés entre chaque image pour créer du mouvement, animer l'histoire.
2. Une fois l'histoire finie, retirer la feuille et installer la prochaine personne.
3. Compléter l'histoire à partir de la page précédente seulement.
4. Ainsi de suite...
5. À la fin, récupérer toutes les photos, et les monter en stop-motion pour découvrir l'histoire complétée.

■ Outils

- appareil photo
- pied photo
- tampons alphabet
- ordinateur avec photoshop
- petits objets / jouets / figurines

■ Matériaux périssables

- scotch
- pâte à fixe
- encreurs
- feutres
- papier A4 épais



! Affiche composée

2/3 séances

45 min

max 8 pers

■ Composition d'un affiche

Dans cet atelier, les participant·e·s travaillent sur les couleurs et les motifs. Dans un premier temps, chacun·e choisit et fabrique une couleur qui lui plaît. Afin de créer une harmonie chromatique, il·elle·s choisissent une couleur de papier qui s'accorde avec leur couleur. Ensuite, pour compléter cet exercice, les enfants répètent un motif simple sur toute la surface de la feuille pour créer une surface graphique la plus uniforme possible.

Dans un deuxième temps, à partir de ces productions mises en commun, chacun·e crée un outil de communication en composant à l'intérieur d'un format défini, avec des morceaux de motifs et du texte déjà mis en page. L'objectif est alors de mettre en valeur les informations et de les garder lisibles.

■ Objectifs

- S'entraîner à la gestuelle, à la graphie et à répéter le même signe de manière précise.
- Découvrir la composition d'une couleur, le cercle chromatique, les contrastes entre les couleurs...
- Choisir et accorder deux couleurs entre elles
- Recadrer au sein d'une image et choisir des échantillons de production
- Composer au sein d'un format précis
- Mettre en valeur du texte et le garder lisible

Composer une affiche à partir de motifs réalisés par les participantes/participants et d'une base typographique commune à tou·s·tes.

■ Protocole

1. Fabriquer la couleur de son choix en mélangeant les trois couleurs primaires + présentation du cercle chromatique.
2. Choisir un motif et le répéter sur toute la surface d'un papier coloré à l'aide d'un pinceau.
3. Découper les papiers peints en bande, en carrées, ou selon différentes formes choisies à l'avance.
4. Composer une affiche avec le texte fourni et avec les différents morceaux de motifs peints et découpés, en mixant les productions.

■ Outils

- pinceaux
- colle et ciseaux
- tabliers

■ Matériaux périssables

- papiers épais A3
- papiers brouillons et vieux journaux
- papiers colorés
- peintures (jaune / cyan / magenta / blanc / noir)



Bandeaux

2 séances

60 min

6 pers

■ Réalisation de bandeaux de cohésion

L'atelier s'articule autour de la coopération, tout comme le font les animaux qui coopèrent pour survivre et ainsi combinent leurs compétences. Pour commencer, les enfants expérimentent différents outils (feutre, fusain, crayon de couleur, stylo bille, etc.) en dessinant et schématisant un animal choisi à partir d'images. À partir des expérimentations de la première séance, les enfants choisissent les formes qui leur plaisent le plus pour les redessiner sur de la feutrine (matière textile) et ensuite les découper. Une fois cette étape réalisée, les formes sont mutualisées pour que chacun-e puisse composer sa couronne avec différents animaux, et se sente ainsi membre du groupe.

■ Objectifs

- découvrir et expérimenter des outils variés pour tracer, écrire et dessiner
- reproduire, schématiser et faire une forme pleine à partir d'une photo/illustration
- créer de la cohésion dans le groupe en créant un objet d'appartenance commun au groupe
- inviter au partage et à la coopération en proposant de mutualiser les travaux créés chacun-e de son côté
- exercer la motricité fine et le tonus du poignet

Reproduire des images et fabriquer un bandeau en collaboration avec le groupe pour créer un objet d'appartenance.

■ Protocole

1. Choisir un animal parmi les documents proposés (livres animaliers).
2. Reproduire cet animal de manière libre avec divers outils (fusains, feutres, crayons, craies sèches, etc.)
3. Choisir les meilleurs dessins et les schématiser de manière à faire une forme pleine facile à découper.
4. Découper les formes dans la feutrine.
5. Mettre en commun ses créations avec celles des autres pour que chacun-e ait des formes d'autres personnes du groupe sur son bandeau.
6. Agrafier de manière sommaire les formes, elles seront cousues par nos soins.

■ Outils

- fusains
- feutres
- craies
- ciseaux
- agrafeuse
- livres animaliers

■ Matériaux périssables

- papiers épais A3
- papiers brouillons
- bandeaux élastiques
- feutrine de couleur



‘ Typo ’ à disséquer

2 séances

60 min

6 pers

■ Jouer avec des éléments typographiques.

À partir de lettres imprimées sur du papier épais, les enfants les découpent pour les décomposer en plusieurs parties. Il-elle-s obtiennent alors des formes simples extraites de ces lettres : “des modules”.

Pour se les approprier, il-elle-s regroupent les modules par ressemblance de taille et de forme, et jouent avec ces modules en les agençant afin de composer des images et des nouveaux caractères. Pour finir, il-elle-s composent et agencent les modules dans un format défini (supports en papiers carrés). Pour les guider dans cet exercice, nous leur proposons certaines contraintes.

■ Objectifs

- appréhender l’espace d’un support et composer à l’intérieur et en dehors
- découvrir et jouer avec les formes, leurs contre-formes et le hors-champs
- décomposer les lettres de l’alphabet et comprendre qu’elles sont composées des mêmes éléments/formes
- développer la motricité fine et la créativité

**À partir d’un alphabet manipulable et décou-
pable, décomposer le squelette d’une lettre
pour ensuite jouer avec les formes extraites.**

■ Protocole

1. Prendre en main l’alphabet.
2. Découper une partie des caractères de l’alphabet selon sa construction ou de manière plus libre.
3. Organiser des modules en fonction de leur forme et de leur taille.
4. Agencer des modules extraits des caractères pour refaire des lettres ou des images. On peut aussi compléter les modules avec des outils graphiques (feutres, crayons, etc.).
5. Faire des compositions sur les supports carrés, à l’intérieur ou à l’extérieur avec des contraintes variés (ex: recouvrir la surface sans que les formes se touchent).

■ Outils

- feutres, crayons, etc.
- colle et ciseaux

■ Matériaux périssables

- papiers épais A3
- papiers brouillons
- alphabets manipulables et découpables



Herbier

5 séances

90min

12 pers

■ Réaliser un herbier.

Pour cette édition, il est important que les enfants se familiarisent avec la nature, partent à sa rencontre et découvrent la multitude des espèces de plantes. C'est le moment de la cueillette, ensuite, pour retranscrire graphiquement les végétaux, plusieurs techniques sont proposées aux participant-e-s. Ils-elles reproduisent graphiquement, d'après l'observation en détail des éléments trouvés, selon diverses contraintes pour proposer des styles graphiques variés. L'édition s'achève avec l'apprentissage du nom de chaque famille de plantes qui se retrouvent dans l'album. Chaque enfant repart avec son propre herbier relié et personnalisé.

■ Objectifs

- Sensibiliser à la nature
- Découvrir des techniques d'impression et des pratiques graphiques (peinture, dessin, collages, monotype, etc.)
- Travailler la motricité fine, la graphie et la prise en main des différents outils proposés
- Développer son sens de l'observation (composition, proportions, perspective, couleurs, etc.).
- Travailler en équipe
- Inviter au partage et à la coopération en proposant de mutualiser la récolte
- Présenter son travail et le mettre en valeur

Création d'un herbier personnalisé à l'aide de différentes techniques graphiques.

■ Protocole

1. Récolter différents éléments de la nature sous forme de petits jeux.
2. Démarrer le contenu de l'herbier.
Réaliser des empreintes avec 3 techniques d'impression différentes + Choisir la technique préférée pour la couverture (à répéter tous les jours).
3. Observer et dessiner : modèle vivant, exercices guidés (forme pleine, sans lever le crayon, en fermant les yeux, etc.).
4. Réaliser un portrait en monotype et créer un végétal imaginaire.
5. Composer et assembler l'herbier.
6. Organiser, écrire les noms d'espèces et le titre de l'herbier en monotype.
7. Relier l'ouvrage.

■ Outils

- Matériel de monotype
- Rouleau à pâtisserie
- Ciseaux
- Perforatrice
- Pinceaux

■ Matériaux périssables

- récolte (feuilles, fleurs, branches, etc.)
- papiers de différents grammages
- crayons, feutres, fusains, craies sèches, peintures
- colles
- stickers
- objets pour écraser (ex : gros cailloux)
- attaches parisiennes ou laine



Le Canard du Coin #2

3 séances

150 min

15 pers

■ Réalisation d'un journal intergénérationnel

Le Canard du Coin est un projet de journal intergénérationnel initié par l'association Le Café Enchanté. Nous avons été invité à rejoindre le projet, en tant que graphistes et animatrices, aux côtés du Patio des Aînés et du Centre Social Bonnefoi. L'objectif est de faire une œuvre collective (un journal) en associant des enfants et des personnes âgées. Ensemble, ils-elles découvrent la structure d'un journal pour pouvoir créer le leur tout en apprenant à se connaître et en créant du lien. C'est aussi une manière d'appivoiser le métier de journaliste, de développer des compétences utiles à l'apprentissage du langage, de s'ouvrir à des pratiques artistiques, et d'échanger sur des sujets et des expériences de vie. Pour ce numéro, nous abordons la thématique du territoire centré autour du quartier : Moncey-Voltaire, à Lyon 03.

■ Objectifs

- Créer du lien intergénérationnel.
- Permettre aux participant-e-s de se réappropriier les médias et de découvrir leurs mécaniques.
- Offrir des outils et des moyens d'expressions à des publics qui n'y ont pas toujours accès.
- Développer son imagination et sa créativité.
- Valoriser les participant-e-s et leur travaux
- Développer son sens critique, échanger et réfléchir à plusieurs autour de thématiques.
- Travailler en équipe, développer la coopération.
- Créer du lien dans le quartier et aller à la rencontre des habitant-e-s, commerçant-e-s d'un territoire.

Fabriquer un journal intergénérationnel pour créer du lien entre des enfants et des personnes âgées d'un même quartier.





■ Protocole

Jour 1

- Jouer pour se rencontrer (premier moment partagé entre enfants et chibanis).
- Étudier des journaux.
- Construire les trois équipes mêlant les âges et leur parcours dans le quartier.
- Préparer la sortie (rédaction des interviews et répartition de ce que chacun-e veut faire).
- Réaliser des portraits des participant-e-s en binôme.
- Créer la première de couverture en équipe.

Jour 2

- Préparer la sortie, répartir les rôles et le matériel.
- Sortir pour réaliser les interviews en équipe in situ et faire des dessins d'observation du quartier.

Jour 3

- Réaliser du contenu supplémentaire : fausse-pubs, jeux, charades.
- Rédiger l'édito du journal et les remerciements.
- Clarifier le contenu existant (légendes et pictogrammes).
- Trier toutes les productions, sélectionner et organiser pour finaliser le chemin de fer.
- Écrire les titres à l'aide de caractères en tampons.

■ Outils

- ciseaux
- pinceaux
- appareil photo
- enregistreur vocal
- tampons lettres
- encreur

■ Matériaux périssables

- papiers divers et variés
- papiers brouillons
- crayons, feutres (outils pour dessiner)
- colles, scotch
- peinture, encres
- planches typographiques

■ Lien vers le deuxième numéro



Le Canard du Coin #3

6 séances

120 min

15 pers

■ Réalisation d'un journal intergénérationnel

Le Canard du Coin 3 est la troisième publication d'un journal intergénérationnel sur le quartier Moncey-Voltaire de Lyon. Tous les ateliers de ce numéro gravitent autour du jeu et du confinement. Suite aux mesures restrictives dues au Coronavirus, les enfants et les chibanis n'ont pas pu se voir en physique mais nous avons tout de même trouvé des moyens pour créer des échanges entre eux-elles. Le journal retrace ce partage à distance.

Pour créer le contenu du journal, les participant-e-s ont échangé, dessiné, écrit, peint, pris des photos et se sont interviewé-e-s entre eux-elles. Suite à ces ateliers, menés durant la deuxième semaine des vacances de la Toussaint 2020, Jeux Demain a mis en page le journal.

Les journaux sont distribués dans diverses structures des quartiers concernés (3e et 7e arrondissements).

■ Objectifs

- Créer du lien intergénérationnel
- Éveiller la curiosité de la rencontre de l'autre malgré la distance et la différence d'âge.
- Permettre aux participant-e-s de se réapproprier les médias et de découvrir leurs mécaniques.
- Offrir des outils et des moyens d'expressions à des publics qui n'y ont pas toujours accès.
- Développer son imagination et sa créativité.
- Valoriser les participant-e-s et leur travaux
- Développer son sens critique, échanger et réfléchir à plusieurs autour de thématiques.
- Travailler en équipe, développer la coopération.
- Créer du lien dans le quartier et aller à la rencontre des habitant-e-s, commerçant-e-s d'un territoire.



LE
CANARD

COUCOU
IN #3

■ Protocole

Jour 1

- Réaliser les portraits avec une photo de chaque enfant et sa description.
- Écrire les interviews sur le thème du jeu et du confinement.
- Composer la page de couverture du journal. (enfants)

Jour 2

- Dessiner les portraits des enfants d'après photos.
- Répondre aux interviews des enfants.
- Proposer/transmettre une activité aux enfants.
- Prendre en photos chaque personne âgée avec une description physique. (personnes âgées)

Jour 3

- Réaliser l'activité proposée par les personnes âgées ~ les dames.
- Dessiner et imaginer les personnes âgées d'après leurs descriptions.
- Proposer une activité aux personnes âgées.
- Photographier, illustrer et faire les titres.
- Peindre la météo intérieure du confinement. (enfants)

Jour 4

- Présenter les dessins des enfants.
- Réaliser l'activité proposée par les enfants ~ l'origami.
- Peindre la météo intérieure du confinement.
- Finir les titres. (personnes âgées)

Jour 5

- Réaliser l'activité commune présentée par Le café Enchanté (arbre imaginaire).
- Finaliser le contenu (légendes, tri photo, publicités, édito, message à transmettre).
- Organiser le journal. (enfants et personnes âgées)

■ Outils

- Ciseaux
- Pinceaux
- Appareil photo
- Enregistreur vocal
- Tampons lettres
- Encreur

■ Matériaux périssables

- Papiers divers et variés
- Papiers brouillons
- Crayons, feutres (outils pour dessiner)
- Colles, scotch
- Peinture, encres
- Planches typographiques

■ Lien vers le troisième numéro



Outillé.e pour lutter

3 séances 120 min

12 pers 9-12ans

■ Réaliser une affiche de sensibilisation

Au cours des trois ateliers, les participant-e-s s'interrogent progressivement à propos des stéréotypes de genre. L'objectif est qu'ils-elles deviennent eux-mêmes acteurs.trices de leurs expériences de vie et de leurs choix.

Le cycle commence avec une histoire à jouer qui pose le cadre et invite chacun-e à s'exprimer et à évacuer des idées préconçues sur les filles et les garçons. Riche de cette sensibilisation, les enfants mettent en scène des situations qui les touchent et grâce au théâtre forum cherchent des solutions concrètes. Enfin, ils-elles cherchent des punchlines/ messages pour sensibiliser à leur tour d'autres personnes de leur entourages. Ces messages sont mis en images sur de belles affiches qui sont ensuite affichées dans la structure qui nous accueille.

■ Objectifs

- permettre aux participant-e-s de se questionner sur l'égalité fille-garçon et sur les stéréotypes de genre
- découvrir des techniques et des outils graphiques (peinture, dessin, collages, fusain, marbling...)
- travailler sa gestuelle et la prise en main des différents outils proposés
- développer son imagination et son sens critique
- développer une sensibilité graphique, la gestion de l'espace, le choix des couleurs et de la typographie
- prendre la parole et exprimer son point de vue en toute confiance
- découvrir le théâtre forum et s'emparer de cette technique
- évoluer en équipe
- présenter son travail et le mettre en valeur

S'interroger sur les stéréotypes de genre et sensibiliser son entourage par le biais d'affiches faites à la main.





■ Protocole

Jour 1 : La chasse au trésor

1. Écouter/lire l'histoire de la baleine qui pleure.
2. Mettre le plastron en papier. À chaque étape, les participant-e-s interviennent dessus.
3. Aller à la rencontre des personnages indiqués sur la feuille de route en se déplaçant dans l'espace pour faire les activités proposées (faire des jongles, dessiner son métier rêvé, faire un collier de perle, se donner des adjectifs mélioratif, faire des motifs sur du papier rose ou bleu).
4. Lire la fin de l'histoire, faire un retour sur les missions réalisées, échanger sur les facilités et difficultés de chacun-e face aux jeux et faire le lien avec les stéréotypes de genre.

Jour 2 : Théâtre forum

1. Présenter le théâtre forum et son histoire.
2. Poser un cadre de confiance pour que chacun-e se sente à l'aise de se livrer sur des situations d'inégalité ou d'injustice en rapport avec le genre.
3. Sélectionner une des histoires qu'on veut mettre en scène, la mettre en scène et jouer la saynète devant l'autre groupe.
4. Identifier le problème et proposer des solutions en prenant la place des acteur-trice-s. Cette partie permet de trouver des clés concrètes pour solutionner une situation ou mieux réagir la prochaine fois que la situation se reproduit.
5. Chercher des phrases d'accroches pour parler de l'égalité fille-garçon.
6. Choisir collectivement la typographie qui sera utilisée sur les affiches.

Jour 3 : Création d'affiches

1. Mettre en page le slogan créé la veille en découpant chaque lettre et en composant le texte dans la page.
2. Illustrer la citation grâce au monotype (technique d'impression artisanale).
3. Mettre de la couleur grâce au marbling (technique d'impression artisanale).
4. Dupliquer et afficher sur place.



■ Outils/ Matériaux périssables

- matériel monotype (plaques plexiglas, rouleau, encre de gravure, stylo bic)
- matériel marbling (mousse à raser, encres liquides, pinceaux, règles)
- ciseaux, colles
- slogans imprimés
- plastron en papier
- feutres
- papier rose et bleu
- fil et perle
- ballon de foot



! Des livres et...

11 séances 50 min

12 pers 7-11ans

■ Réaliser un livre-jeu dont vous êtes le-la héroïne.

Guidé-es par un livre-consigne créé pour l'atelier, le cycle amène les enfants à découvrir le principe du livre dont vous êtes le-la héroïne et les invite à concevoir, collectivement le leur.

Pour le créer les participant-es découvrent dans un premier temps toutes les spécificités d'un livre-jeu (choix multiples, petits jeux, etc.) en analysant des livres déjà existants.

C'est au travers du guide pédagogique qu'il-elle-s sont sensibilisé-e-s à l'égalité fille/garçon et aux stéréotypes de genre. Les enfants peuvent aussi découvrir différentes techniques graphiques. Grâce à leur imagination et leur créativité, il-elle-s pourront utiliser ces techniques pour leur propre histoire. À la fin du cycle, chaque participant-e repart avec un exemplaire du livre-jeu.

■ Objectifs

- Permettre aux participant-e-s de se questionner et de s'exprimer sur l'égalité fille-garçon et sur les stéréotypes de genre
- Découvrir des techniques et des outils graphiques (peinture, dessin, collages, fusain, marbling, etc.)
- Développer son imagination et organiser sa pensée
- Oser exprimer son point de vue et développer son sens critique
- Travailler en équipe
- Inviter au partage et à la coopération en proposant de mutualiser les travaux créés
- Savoir présenter son travail et le mettre en valeur
- S'approprier un outil pédagogique

Création et fabrication d'un livre-jeu collectif questionnant les stéréotypes de genre.

■ Protocole

1. Jouer pour se présenter soi-même, créer du lien dans l'équipe et présenter le cycle.
2. Découvrir plusieurs sortes de livres-jeux.
3. Réfléchir autour de l'égalité fille / garçon grâce au photolangage.
4. Créer le cadre de l'histoire : époque, lieu, personnages, objectifs...
5. Rédiger et illustrer l'histoire avec diverses techniques graphiques (marbling, feutres, encres liquides, etc.).
6. Créer la 1^{re} et la 4^e de couverture.
7. Présenter le livre.

■ Outils

- livre-consigne
- ciseaux
- exemples de livres jeux
- plaques de plexiglas

■ Matériaux périssables

- crayons, feutres, craies, stylos bille (outils pour dessiner)
- peinture, pinceaux
- colles, scotch
- mousse à raser et encres
- papiers



! Bonne impression

1 séance

60 à 90 min

8 pers

■ Découverte du monotype et du marbling

Durant une séance collective, les participant-e-s dessinent et s'initient à deux techniques d'impression artisanales. Pour commencer, le monotype : cette technique permet d'imprimer instantanément le dessin réalisé au recto, sur le verso. L'illustration change alors d'apparence. Ensuite, vient la mise en couleur. Pour cela, chacun-e utilise le marbling et découvre ses formes de volutes. Grâce à l'utilisation de plusieurs encres, les couleurs se mélangent, créant de nouvelles teintes. Le visuel final est donc composé d'un dessin au trait sur lequel chaque participant-e vient jouer avec l'application des couleurs. Ces deux procédés sont facilement reproductibles.

■ Objectifs

- découvrir des techniques d'impression artisanales (monotype et marbling) et se les approprier
- exercer la motricité fine et la prise en main des différents outils proposés
- développer son imagination et sa créativité
- développer une sensibilité graphique
- adapter un style graphique au dessin choisi
- jouer avec les contraintes des techniques

Découvrir deux techniques d'impression artisanales et se les approprier pour pouvoir les refaire chez soi.

■ Protocole

1. Humidifier sa feuille, la sécher sommairement et la poser sur une plaque encrée.
2. Dessiner librement, en évitant de toucher la feuille avec ses mains.
3. Retourner le format et admirer le résultat.
4. Enduire une plaque de plexiglass de mousse à raser.
5. Choisir deux ou trois couleurs et y déposer des gouttes d'encres. Répartir les couleurs avec des mouvements circulaires.
7. Poser sa feuille côté dessin sur le tout et exercer une légère pression sur le format.
8. Soulever la feuille et ôter la totalité de la mousse à raser. L'illustration est terminée!

■ Outils

- plaques de plexiglass
- pinceaux
- règles

■ Matériaux périssables

- encre de gravure
- encres liquides
- stylos bille
- mousse à raser



! Jeu libre en plein air

1 séances

5h

20 pers max

■ Découvrir, comprendre et animer des jeux libres

L'objectif de cette formation est de faire découvrir une pratique de l'animation où le-la participant-e est placé au centre de l'animation. Le jeu libre est le contraire du jeu dirigé par l'adulte, c'est un jeu initié par l'enfant.

Cette formation se divise en trois parties.

Une première plus théorique pour présenter le jeu libre, ses intérêts et la manière de le mettre en place.

Une deuxième partie durant laquelle les participant-e-s prépare une animation en groupe. Et enfin, une dernière partie de mise en pratique avec des bilans et retours pour apprendre concrètement l'animation de jeux libre en plein air.

■ Objectifs

- Permettre aux participant-e-s de se questionner et de comprendre le jeu libre et ses intérêts
- Découvrir des techniques d'animation de jeu libre
- S'exercer à l'animation classique et au jeu libre dans un cadre bienveillant
- Travailler en équipe
- Inviter au partage et à la coopération en proposant de mutualiser les idées et les propositions
- Savoir présenter son travail et le mettre en valeur

Formation pour découvrir le jeu libre en plein air et ses avantages. L'idée est ensuite d'apprendre à animer ce type de jeu.

■ Protocole

1. Jouer pour créer du lien dans le groupe
2. Découvrir le jeu libre en plein air, ses avantages et comment le mettre en place
3. Préparer une animation jeu libre en plein air pour le reste du groupe
4. Animer, jouer et faire des retours critiques et constructifs sur les différentes animations proposés
5. Bilans et retours de la journée

■ Matériel à avoir sur place si possible

- vidéo-projecteur
- matériel neutre d'animation type ballon, plots, ficelle, draps, craies, etc.
- paper board ou tableau, feutres
- papiers et stylos
- une salle avec de l'électricité et des chaises
- un espace extérieur pour jouer
- + il est plus facile d'avoir quelques bases en animation avant d'aborder cette formation

■ Matériel pour la formation

- fiche activité + boîte à idées
- power point «Jeu libre»
- postits

Projets en construction

Les ateliers qui vont suivre n'ont pas encore été réalisés. Nous les avons conçu et développé mais nous cherchons des structures pour les finaliser avec nous et ainsi les co-créer. Ce sont des exemples de ce que nous pouvons faire, et ils vous laissent imaginer des projets qui pourraient vous correspondre.

■ **Corps Multiples** est un projet qui a pour but d'encourager les jeunes à s'interroger et s'exprimer sur leur rapport au corps via la pratique plastique et graphique. Il s'agit de leur offrir un espace bienveillant pour témoigner de leurs vécus et/ou pour s'exprimer sur les différentes perceptions du corps. Pour cela, ils-elles seront encouragé-e-s à expérimenter différents médiums artistiques. Concrètement, l'objectif commun est la création et l'édition d'un livre-jeu dont vous êtes le/la héros.ine dont les élèves seront co-auteurs.autrices.

■ **Orientation** est un projet qui a pour but de proposer une aide à l'orientation avec des outils ludiques. Le jeu : inventer son métier idéal à partir de ses envies pratiques : être en extérieur, dans la nature, en ville, avec des gens ou seul-e. À la fin, l'idée est de remplir une fiche métier, d'inventer un nom, etc. Puis dans un second temps de calquer cette chimère sur la réalité, vérifier si ce métier n'existe pas vraiment, à quelle branche il pourrait appartenir ? Que faire comme formation pour s'en rapprocher ? Ou comment créer son propre métier ?

■ **Le Théâtre à manivelle** est une pratique de théâtre mis en image grâce à une bande passante. C'est un beau moyen de raconter une histoire, de mettre en image une pièce étudiée en classe. Ce support est complet puisqu'il permet de créer une histoire illustrée qui est accompagnée par une performance théâtrale et/ou musicale.



JEUX DEMAIN

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

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

