



Philéas & Autobule
Les enfants philosophes



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

C'est quoi créer ?

Philéas & Autobule 8-13 ans
Les enfants philosophes n°68

C'est quoi, créer ?

Philo
Ton idée du génie

Jeu
Moulin à paroles

Atelier
Si j'étais...

EN +
Une affiche

Edition : Paul Knudsen - 33 rue Lambert Fortune - 1300 Wavre - Belgique - N°68 - février - mars 2020 - Bimestriel (ne paraît pas en août-septembre) - Bureau de dépôt : Bruxelles X

NIVEAU PRINTEMPS
AVEC LA LANGUE FRANÇAISE EN FÊTE F

avec les compétences du programme d'EPC (Éducation à la philosophie et à la citoyenneté)



Ce dossier constitue l'accompagnement pédagogique de la revue *Philéas & Autobule*. Il propose des séquences de philosophie avec les enfants, des séquences d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté et des séquences en éducation aux médias. Tous les dossiers pédagogiques sont téléchargeables gratuitement sur le site **www.phileasetautobule.com**. Le petit cartable qui apparaît sur certaines pages de la revue renvoie aux séquences du dossier pédagogique.

En partenariat avec :



Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture



Chaire UNESCO
"Pratiques de la philosophie avec les enfants :
une base éducative pour le dialogue interculturel
et la transformation sociale"



UNIVERSITÉ DE NANTES

Avec le soutien de :



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



Wallonie



Signalétique pour les compétences

➤ Les compétences du cours d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté sont celles du Programme d'études commun (W-BE FELSI-CECP) - Cycles 2, 3 et 4, octobre 2017.

Disponible ici : www.cecp.be/programme-detude-cours-de-philosophie-et-citoyennete.

➤ Pour l'éducation aux médias, aux compétences de la Fédération Wallonie-Bruxelles sont ajoutées les compétences du Conseil supérieur d'éducation aux médias (CSEM – www.csem.be).

Auteur de la séquence philo à partir de l'affiche « C'est quoi, créer ? » **Jean-Charles Pettier** (philosophe) / Auteure de la séquence d'éducation aux médias **Céline Pierre** (enseignante et animatrice diplômée en éducation aux médias) / Auteure de la leçon d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté **Marie Pollet** (enseignante) / Auteurs de l'introduction, des enjeux du dispositif philo et des enjeux de la leçon d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté **la Rédaction de Philéas & Autobule**.

Couverture du n°68 **Weika et Elk** / Dessins de Philéas et Autobule **Gally** / Éditeurs **Laïcité Brabant wallon** et **Entre-vues** / Rédactrices en chef **Françoise Martin** et **Catherine Steffens** / Secrétaires de rédaction **Carine Simão Pires** et **Niels Thorez**, en collaboration avec **François Labar** du Pôle Philo / Animations et formations www.polephilo.be / Responsable de la communication **Wivine Van Binst** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme **Louise Laurent** (www.louiselaurent.be) / Mise en page **Marie Ringear**.

Contact rédaction redaction@phileasetautobule.com, tél : 0032 (0)10 22 31 91

Avec le soutien du Centre d'Action Laïque et de ses régionales : Bruxelles Laïque, Régionale de Charleroi, Centre d'Action Laïque de la Province de Liège, Régionale du Luxembourg, Régionale de Sambre et Meuse Laïque, Régionale de Picardie Laïque.

Février 2020 - mars 2020 – Éditeur responsable : Paul Knudsen

Introduction

Quels points communs entre un bébé, une chanson et une chaise ? On peut notamment dire que tous trois ont été créés. Mais c'est quoi, *créer* ? Quelles différences entre créer et imaginer ? Créer et inventer ? Créer et découvrir ? Créer et fabriquer ? Le verbe « créer » est parfois associé à la figure de l'artiste solitaire, emporté·e par l'inspiration. Mais faut-il forcément être un·e artiste pour créer ? Faut-il être seul·e ? Y a-t-il un âge, ou des âges ? En avons-nous tous besoin ? Créer est-il le propre de l'humain ? Toutes ces questions sont abordées dans le n°68 de *Philéas & Autobule*, et certaines d'entre elles sont développées ici.

Dans ce dossier pédagogique, l'atelier philo, conçu à partir de l'affiche, amène les enfants à s'interroger sur les motivations, l'originalité, la nature, la valeur et la qualité de la création, mais aussi sur le processus créatif en lui-même, sur le créateur et ses compétences et, enfin, sur les risques de la création. L'enseignant est évidemment libre de parcourir tous ces aspects ou d'opérer une sélection selon ses besoins.

Dans la séquence d'éducation aux médias, les enfants passent du côté du créateur d'images. En expérimentant la création d'une saynète et en la photographiant, ils pourront se familiariser avec la conception d'un scénario, l'utilisation de filtres, le choix du cadrage, des plans et des angles de prises de vue. Tout en s'initiant à ces techniques, ils réfléchiront à la manière dont sont construites les images qu'ils rencontrent dans les médias et comprendront l'importance de leurs structures dans une production audiovisuelle. De plus, cette activité leur fera prendre conscience que l'image n'est qu'une représentation de la réalité, et qu'il est dès lors possible de lui donner plusieurs sens.

Enfin, la séquence d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté propose aux enseignants et à leurs élèves de partir à la découverte de la culture et de l'art aborigènes. Cette leçon, construite à partir du texte « Le rêve de Byamee », permettra aux enfants de percevoir qu'il existe d'autres croyances, d'autres histoires et d'autres explications à l'origine de notre monde que celles des religions monothéistes. Ensuite, grâce à la découverte de la peinture aborigène, ils pourront prendre conscience de ce qu'est un symbole et de ce en quoi il peut être utile ou créatif.

Sommaire

4 Séquence philo

- 4 Enjeux
- 5 Atelier philo (affiche) :
C'est quoi, créer ?

10 Séquence médias

- 10 Enjeux
- 11 Dispositif médias :
Raconter une histoire en photos
- 18 Annexes

21 Séquence d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté

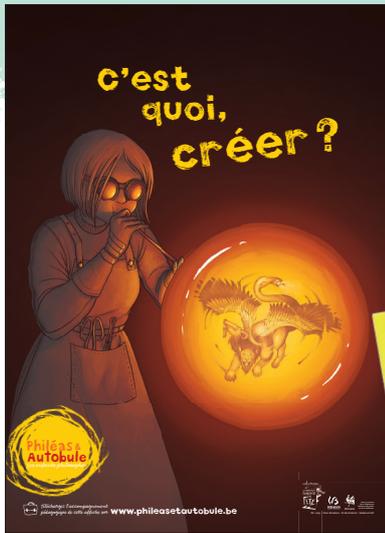
- 21 Enjeux
- 22 Leçon d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté :
Le monde des symboles
- 27 Annexes



Séquence philo

Auteur·e

➔ Auteur de la séquence
Jean-Charles Pettier
(philosophe)



➔
À partir de l'affiche
« C'est quoi, créer ? »
Philéas & Autobule n°68

ENJEUX

C'est quoi, créer ?

Pour permettre aux enfants qui participent à l'atelier philo de construire une ébauche de réponse à la question « C'est quoi, créer ? », il est important qu'ils s'interrogent :

- *sur les motivations de la création* : sont-elles diverses, pertinentes, toujours désirables ?
- *sur l'originalité d'une création* : créer, est-ce forcément tout inventer à partir de rien ? La chimère de l'affiche ressemble-t-elle, au moins en partie, à d'autres animaux ? L'enfant pourra se rendre compte que créer peut parfois consister à partir de ce qui existe, de ce qu'il connaît.
- *sur la nature, la valeur, la qualité de la création* : l'analyse de l'affiche pourrait permettre d'assimiler la création de la chimère à celle de la vie. Mais toutes les créations, chimériques ou non, se valent-elles ? Si ce n'est pas le cas, on peut se demander qui décide de la valeur d'une création, et selon quels critères. Les enfants attribuent-ils tous la même valeur à la chimère qui a été créée ? La valeur accordée dépend-elle de chaque individu, ou bien varie-t-elle aussi selon les groupes humains ?
- *sur le processus de création* : créer, est-ce toujours avoir imaginé avant ? Peut-on toujours tout prévoir, ou bien serait-il possible que la création se réalise en cours de chemin, parfois même sans projet préétabli ? La chimère pourrait-elle n'être que le fruit du hasard ?
- *sur le créateur et ses compétences* : créer, est-ce possible pour chacun ? Confronté à des créations réalisées par des artistes, des ingénieurs, des savants, l'enfant pourrait penser que le processus de création n'est finalement ouvert qu'à certaines personnes, particulièrement douées. Mais l'enfant qui regarde l'affiche pourrait-il prendre la place du personnage sur celle-ci ? Parfois ? Toujours ?
- *enfin, sur les risques de la création* : créer, c'est souvent faire un saut dans l'inconnu. Alors, créer, est-ce parfois (ou toujours ?) prendre des risques ? La chimère pourrait-elle être dangereuse si elle échappait à son créateur ?

On n'explorera pas toutes les pistes : chacun choisira celles qui lui conviennent dans ce qui est proposé ci-après.



ATELIER PHILO

C'est quoi, créer ?

Compétences

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

1. Élaborer un questionnement philosophique

☛ À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique (1.1) :

- Formuler son étonnement à propos de situations, de problèmes, etc., et en dégager une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (1.1 – étape 1)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

☛ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et à la citoyenneté (2.1) :

- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (2.1 – étape 2)

- Identifier les différentes significations d'un concept en fonction du contexte (2.1 – étape 2)

- Distinguer un concept d'autres concepts (2.1 – étape 3)

☛ Évaluer la validité d'un énoncé, d'un jugement, d'un principe (2.3) :

- Reconnaître qu'un jugement, qu'un principe, etc., n'est pas infaillible (2.3 – étape 3)

Aptitudes pédagogiques

☛ **Chercher** : fournir des exemples, fournir des contre-exemples, formuler des hypothèses sur l'avant et l'après du moment représenté sur l'image.

☛ **Traduire** : décrire l'affiche, écouter les autres, raconter sa perception de l'illustration.

☛ **Conceptualiser** : comparer différentes significations et hypothèses entre elles.

☛ **Raisonner** : fournir des raisons (en réponse aux questions « Pensez-vous que ? »), déduire à partir des exemples donnés en classe pour construire un savoir sur la création.

Objectifs

- ☛ Décrire des indices présents sur l'affiche et en tirer des hypothèses de compréhension de la question.
- ☛ Clarifier le concept de création.
- ☛ Identifier les problèmes et risques posés par le fait de créer.

Mots-clés

Imagination, créativité

Matériel

- ☛ L'affiche parue dans la revue *Philéas & Autobule* n°68 : « C'est quoi, créer ? »

Durée

2 x 50 minutes¹

Niveaux visés

De 8 à 13 ans

Références

Sur le processus de création : *Le Mystère Picasso* (1955), film d'H.-G. Clouzot.

Sur la création à partir du « déjà-là » : voir les versions détournées de *La Joconde* de L. de Vinci.

Sur le thème de la création qui échappe à son créateur : *Frankenstein ou le Prométhée moderne* (1818) de Mary Shelley et *Les Aventures de Pinocchio* (1881) de Carlo Collodi.

Les différents musées : voir les expositions de créations « admirables » dans des domaines variés.

1. Modulable en fonction des échanges.



DÉROULEMENT

1. MISE EN RELATION AVEC LA DIVERSITÉ DU QUOTIDIEN : PREMIÈRES POSITIONS (SÉANCE 1)

1.1. Première phase : cadrer l'activité

La première phase est décrite dans le canevas général de l'exploitation de l'affiche de *Philéas & Autobule* n°41.

1.2. Deuxième phase : décrire l'affiche

a. Questions pour faire décrire l'affiche en général (la question est cachée)

- La situation en général : « Que voit-on sur cette affiche ? Combien y a-t-il de personnages ? Que peut-on dire du personnage que l'on voit sur la gauche de l'affiche : comment est-il habillé ? Que porte-t-il sur le visage ? Que tient-il dans ses mains ? Qu'est-il en train de faire ? Quel est l'autre personnage : est-ce aussi un humain ? Où se trouve-t-il ? D'après vos connaissances, reconnaissez-vous cet "animal" ? Existe-t-il dans la réalité ? Si vous deviez le décrire, pourriez-vous le comparer à d'autres animaux ? Si l'on faisait une sorte de "recette" pour recréer un animal comme celui-là, que pourrait-on dire : "pour faire cet animal, il faudrait le composer de... ?" »

b. Questions possibles pour donner son avis (la question est cachée)

- Sur l'interprétation de ce que l'on observe : « À votre avis, d'après ce que vous observez, dans quoi se trouve l'animal que l'on observe ? Avez-vous déjà vu, dans des livres, des films, ou dans la "vraie" vie, des personnes utiliser le genre d'objet dans lequel il se trouve ? Pour faire quoi ? Selon vous, le personnage humain est-il en train de chercher à faire quelque chose, ou non ? Si oui, que cherche-t-il à faire ? À votre avis, le personnage animal est-il aussi en train de faire quelque chose ? À quoi le voyez-vous ? Serait-il possible qu'en réalité le personnage humain ne tienne rien du tout, ou qu'il tienne un objet à l'intérieur duquel il n'y a rien ? Est-il possible qu'il ait imaginé tout cela ? Pourquoi l'aurait-il fait dans ce cas ? »

- Sur la question à venir : « Selon vous, d'après ce que nous venons de décrire, à quoi allons-nous nous intéresser aujourd'hui ? À quel thème ? Quelle pourrait être la question écrite sur l'affiche si l'on s'intéressait à ce que fait ce personnage ? »

c. Après dévoilement de la question

Mettre en lien la question de l'affiche et les questions des enfants : « Certaines des questions que nous avons trouvées ressemblent-elles à la question posée ? Certaines questions, parmi celles que vous aviez imaginées, pourraient-elles nous aider à répondre à la question qui est posée sur l'affiche ? Expliquez pourquoi. »

1.3. Troisième phase : donner du sens et élargir (de l'affiche au problème à examiner)

a. Questions pour permettre des hypothèses

« Serait-il important pour vous, ou non, de savoir répondre à cette question si l'on vous demandait de créer quelque chose ? Est-il important pour vous, maintenant, d'essayer de répondre à cette question, ou bien cela ne changerait rien d'y avoir répondu ? »

b. Questions pour examiner les liens

N.B. : pour le moment, on ne fait qu'examiner la façon dont la question se traduit au quotidien.



- À propos du lien entre la question et le dessin : « Quel est le lien entre cette question et le dessin sur l'affiche ? Cela pourrait-il changer quelque chose pour le personnage s'il trouvait des réponses à la question posée, ou non ? À votre avis, est-il possible que ce personnage se pose cette question ? »

« Ici, l'enseignant choisit de poser une de ces deux questions :

- Qu'aurait-il pu se passer, **avant** ce que nous observons, qui pourrait expliquer que le personnage se pose cette question ?

- Que pourrait-il se passer, **après** ce que nous observons, qui ferait que le personnage devrait se poser cette question ? »

- À propos du lien avec la vie scolaire : « Y a-t-il, dans l'endroit où nous sommes, des créations ? (N.B. : ne pas dire « objets créés » pour ne pas induire qu'il n'y aurait que des objets qui puissent être créés) À l'école, vous a-t-on déjà demandé de créer quelque chose ? À quelle(s) occasion(s) ? À votre avis, pourquoi l'a-t-on fait ? Est-il normal, d'après vous, que l'on s'intéresse à cette question à l'école ? Est-ce que l'école nous aide, ou non, à répondre à cette question ? D'après vous, est-ce que ce serait grave si on quittait l'école sans jamais s'être demandé ce que c'est que créer ? »

- À propos du lien avec la vie courante, en passant d'un questionnement sur les créations à un questionnement sur l'origine et le processus de la création :

- sur le rapport que l'on a avec les créateurs « connus » et leurs créations : « Connaissez-vous des personnes qui sont très connues à cause de ce qu'elles ont créé ? Savez-vous ce qu'elles ont créé ? Êtes-vous déjà allé dans des endroits où il y avait des créations ? Y a-t-il un objet dont vous pensez qu'on aurait mieux fait de ne pas le créer ? Y a-t-il un objet que vous aimeriez avoir créé ? Dans votre vie de tous les jours, n'y a-t-il que des objets qui ont été créés, ou bien est-il possible de créer autre chose que des objets ? »

- sur le rapport avec la production créative : « Vous a-t-on déjà demandé de créer quelque chose à la maison, dans votre vie de tous les jours ? Y êtes-vous arrivé ? Qu'avez-vous fait pour arriver ? Comment cela s'est-il passé pour vous dans votre tête, dans votre cœur, dans votre corps, quand vous avez créé ? Vous est-il déjà arrivé d'avoir envie de créer quelque chose ? Si oui, qu'est-ce qui vous en avait donné envie ? Avez-vous pu réaliser, ou non, ce que vous souhaitiez ? »

1.4 Quatrième phase : commencer à caractériser et répondre

Questions pour généraliser et définir

- Collectivement : « En nous servant de ce que nous avons observé sur l'affiche, et des exemples que nous avons pris dans notre vie quotidienne, quelles réponses pourrions-nous donner à la question posée sur l'affiche : "c'est quoi, créer ?" Dans quelles conditions le fait-on ? Quel genre de choses peut-on créer ? Dans quelles conditions cela peut-il se faire ? »

- Individuellement : « Écrivez un petit texte ou faites un dessin pour décrire quelque chose que vous aimeriez créer. » (Écriture ou dessin intégré à un cahier de pensées)

2. DE LA DIVERSITÉ DU QUOTIDIEN À LA RÉFLEXION DE FOND (SÉANCE 2)

N.B. : les deux premières phases sont toujours identiques au modèle général.

2.1. Troisième phase : réexaminer l'affiche et certaines des réponses précédentes pour en discuter en élargissant et en problématisant

Questions pour problématiser

« Pensez-vous que le personnage de l'affiche aurait raison, ou non, de créer l'animal s'il le pouvait ? »

« D'après vous, et d'après ce que nous avons dit la dernière fois, quelles sont les questions que le personnage devrait se poser s'il décidait de créer ce genre d'animal ? Y a-t-il une raison qui pourrait faire qu'il ne devrait surtout pas créer cet animal ? Y a-t-il une raison qui pourrait faire qu'il faudrait absolument qu'il crée cet animal ? »

2.2. Quatrième phase : répondre à la question posée

a. Questions pour conceptualiser, articuler des idées

« Est-ce que l'on crée toujours pour les mêmes raisons ? Est-il possible de créer sans tout inventer ? Est-il possible de créer sans avoir imaginé avant ? »

« Est-ce que créer, cela peut s'apprendre, ou non ? Est-ce que, quand on dit "j'ai créé...", cela veut toujours dire exactement la même chose, ou bien y a-t-il différentes façons de créer ? »

« Créer et réfléchir, est-ce la même chose ? Est-ce que, parfois, ce serait possible de créer sans réfléchir, ou bien est-ce impossible ? »

« Qu'est-ce qui pourrait faire qu'une création est très connue, ou pas du tout ? »

b. Questions pour examiner et problématiser, ouvrir des pistes

« Faut-il être quelqu'un de "spécial" pour être capable de créer ? Comment se sent-on quand, parfois, on n'arrive pas à créer ? Ce qu'on crée correspond-il nécessairement à ce qu'on avait imaginé ? »

« Peut-on ne pas avoir envie de créer ? Est-il possible pour quelqu'un de ne jamais rien créer (ni dans le langage, ni dans sa propre apparence, ni dans ses relations avec les autres – d'autres exemples ?) ? »

« Créer, est-ce toujours quelque chose de matériel ? Qui décide qu'il y a eu création ? Pourrait-on parfois se dire : "Je suis capable de créer cela, mais je ne vais pas le faire quand même" ? »

c. Question de conclusion pour se prononcer par rapport à l'affiche

- Individuellement : « Si tu devais à présent répondre à la question posée sur l'affiche, en utilisant au moins une chose que nous avons dite, que répondrais-tu ? »

PROLONGEMENTS

1. ALLER DANS DES MUSÉES DIFFÉRENTS (ARTISTIQUES, MAIS AUSSI SCIENTIFIQUES, TECHNOLOGIQUES, ETC.) POUR COMPARER LA NATURE DES CRÉATIONS

2. REGARDER UN EXTRAIT DU FILM *LE MYSTÈRE PICASSO* (1955) POUR OBSERVER DIFFÉRENTES PHASES D'UNE CRÉATION

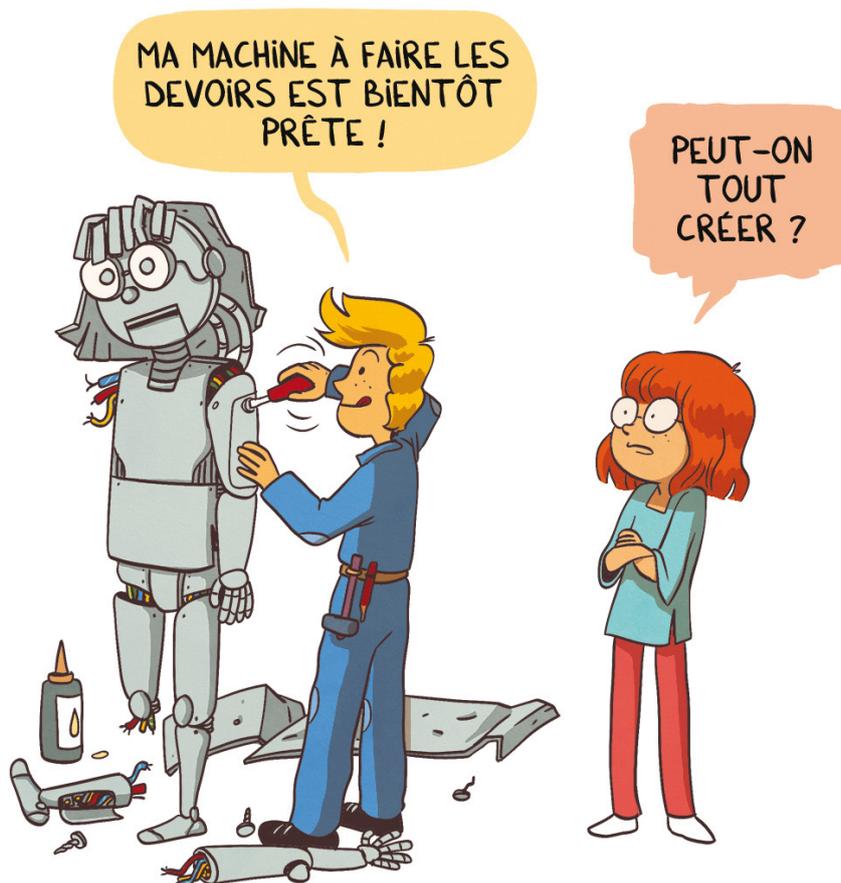
3. OBSERVER UNE ŒUVRE ARTISTIQUE CRÉÉE EN RÉUTILISANT D'AUTRES ŒUVRES

Par exemple : L.H.O.O.Q. (1919), de M. Duchamp, d'après *La Joconde* – et d'autres versions détournées de l'œuvre de L. de Vinci, comme celle de S. Dali.

4. FAIRE DES RECHERCHES

- Identifier des « créations » animales ou végétales réalisées par l'homme : la création d'une nouvelle espèce, par exemple.

- Identifier, par exemple en histoire ou en sciences, une création « technologique » ou une invention qui a pu sembler très intéressante et désirable à une époque, et qui peut sembler poser problème à la nôtre (et identifier pourquoi dans les deux cas).





Séquence médias

Auteur·e

➤ Auteure de la séquence : **Céline Pierre** (enseignante et animatrice diplômée en éducation aux médias)

Raconte une histoire en photos !

Les images ressemblent à la réalité, mais ce n'est pourtant pas tout à fait pareil... Quelle différence y a-t-il entre les deux ? Comment sont créées les images que tu vois autour de toi ? Pourquoi les images que tu vois « fabriquent » choisissent-elles cet angle de vue ? ou cette couleur de fond ? Mets-toi à leur place et crée ta propre histoire en photos !

TU ES PRÊT·E ?

- 1 Où ça tu envie de raconter ? Une enquête policière autour d'un crime mystérieux ? Une belle histoire d'amour avec une fin heureuse ? Un conte horrifique avec des monstres angoissants ? Autre chose ?
- 2 Choisis ton héros ou ton héroïne, et donne-lui un prénom ! Ça peut être un jouet, une poupée, une peluche, un légume ou même une casseroles.
- 3 Invente le scénario de ses aventures : à quel moment commencent-elles ? Le matin, à midi, le soir ? Ton personnage partira-t-il en voyage ? Sauvera-t-il le monde ? Ira-t-il travailler ou s'amuser ?
- 4 Prépare un décor avec d'autres jouets ou accessoires. Pour chaque étape, tu peux te demander si ton histoire se passe à l'intérieur ou à l'extérieur, de jour ou de nuit, dans un jardin, dans le désert ou dans l'espace...

ÇA Y EST. TOUT EST EN PLACE !

- 5 Photographie chaque étape de ton histoire en jouant avec le cadrage et les angles de vue. Accroche-toi à se concentrer sur un détail ! Ton personnage est-il visible jusqu'à la taille ou jusqu'aux pieds ? La photographie est-elle de face, d'en bas ou d'en haut ?
- 6 Enfin, ajoute des filtres ou des effets rigoles sur tes images. Sont-elles en couleur, en noir et blanc, en rouge, en vert ? As-tu envie d'ajouter un chapeau sur la tête de ton personnage, un décor parodique, un nuage de pluie pour donner une idée de la météo ?
- 7 Raconte maintenant ton histoire à tes amis ou ta famille en diffusant les photos les unes après les autres sur un smartphone ou sur un écran un peu plus grand (un ordinateur, une télé...). Tu peux recommencer encore et encore !

Chaque cadrage, chaque point de vue produit son petit effet ! Par exemple, si tu places ton appareil au-dessus de ton personnage, celui-ci aura plus petit ; si tu places en dessous, il paraîtra plus grand ! Ainsi, tu peux l'éloigner de la réalité.

Avec ces filtres et ces effets, la photo change encore un peu ! Les images que tu vois au quotidien (dans les magazines, les pubs, sur internet...) sont, sans cesse, bien souvent modifiées.

Les images sont toujours les mêmes, mais ton histoire peut être légèrement différente chaque fois que tu la racontes. Hé oui, tu peux imaginer plusieurs choses à partir d'une seule et même image !

À partir de « Raconte une histoire en photos ! » Philéas & Autobule n°68, pp. 22-23

ENJEUX

Réalité et représentation

Quoi de plus amusant que de raconter des histoires ? Et en images en plus ! C'est ce que cette leçon d'éducation aux médias propose aux enfants. Ceux-ci vont expérimenter la création d'un scénario, mais aussi s'initier aux techniques audiovisuelles comme le cadrage, le filtrage, etc. Ces découvertes les mèneront inmanquablement à se rendre compte que les images qu'ils voient sans cesse autour d'eux sont, elles aussi, construites par des personnes qui ont une intention. Ils appréhenderont alors concrètement la différence entre l'image et la réalité. Une prise de conscience essentielle dans la construction de leur esprit critique !



DISPOSITIF MÉDIAS

Raconter une histoire en photos

Compétences

Éducation aux médias

Compétences du Conseil supérieur de l'éducation aux médias¹

- Identifier les codes et les signes des langages utilisés dans le message (catégorie de compétence : lire – dimension informationnelle)
- Exploiter l'hétérogénéité qui peut être constitutive de l'objet médiatique (sons, images fixes ou animées...) (catégorie de compétence : écrire – dimension informationnelle)
- Écrire un contenu en produisant du sens (catégorie de compétence : écrire – dimension informationnelle)
- Choisir des degrés de vérité en fonction de sa démarche et de ses intentions de communication (catégorie de compétence : écrire – dimension informationnelle)
- Connaître les codes et la grammaire des signes et des langages utilisés dans son message, et en améliorer sa connaissance si nécessaire (catégorie de compétence : écrire – dimension informationnelle)

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

2. Assurer la cohérence de sa pensée

3. Prendre position de manière argumentée

➤ Se positionner (3.2) :

- Identifier différentes positions possibles et leurs conséquences (3.2 – étape 2)

5. Se décentrer par la discussion

➤ Écouter l'autre pour le comprendre (5.1) :

- Écouter l'autre sans l'interrompre (5.1 – étape 1)

9. Participer au processus démocratique

➤ Débattre collectivement (9.2) :

- Énoncer des arguments (9.2 – étape 1)
- Proposer des alternatives (9.2 – étape 2)

➤ Décider collectivement (9.3) :

- Définir un projet commun et les moyens de le mettre en œuvre (9.3 – étape 2)

10. Contribuer à la vie sociale et politique

➤ Coopérer (10.2) :

- Se coordonner, s'entraider, solliciter de l'aide pour soi et pour les autres (10.2 – étape 1)

Aptitudes pédagogiques

- Produire des contenus médias
- Chercher à définir

Objectifs

- Expérimenter la création d'une histoire en images.
- Réfléchir à la manière dont sont construites les images que l'on rencontre dans les médias.
- Apprendre à développer son jeu d'acteur.
- Comprendre l'importance de l'image dans une production audiovisuelle.
- S'initiera aux techniques de production audiovisuelle telles que la prise de vue et le filtrage.
- Prendra conscience que l'image n'est qu'une représentation de la réalité et qu'il est possible de lui donner plusieurs sens.

Mots-clés

Cadrage, écriture, saynètes, scénario, photos, plan

1. D'après le tableau récapitulatif des catégories de compétences en littérature médiatique. (Publié dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil supérieur de l'éducation aux médias, 2013, p. 37).
Le document est consultable ici : http://www.educationauxmedias.eu/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf
et sur le site du CSEM : http://csem.be/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf



Matériel

- ☛ Un tableau, un projecteur et un appareil photo (ou un smartphone/une tablette)
- ☛ En autant d'exemplaires qu'il y a d'enfants :
 - L'article « Raconte ton histoire en photos ! » (*Philéas & Autobule* n°68, pp. 22-23)
 - La fiche de l'élève 1 : « Scénario » (voir annexe 1, p. 18)
 - La fiche de l'élève 2 : « Échelle des plans » (voir annexe 2, p. 19)
 - La fiche de l'élève 3 : « Angles de prises de vue » (voir annexe 3, p. 20)

Durée

4 x 50 minutes

Niveaux visés

De 10 à 12 ans

Références

- ☛ « Les leçons de cinéma : la plongée, la contre-plongée » : <https://www.youtube.com/watch?v=GK-LDUcgAi4>
- ☛ « Les leçons de cinéma : le cadrage » : https://www.youtube.com/watch?v=05wC_T3IReE
- ☛ « Snapchat. Dopamine (6/8) » : <https://www.arte.tv/en/videos/085801-006-A/snapchat/>
- ☛ « Les leçons de cinéma : la musique de film » : <https://www.youtube.com/watch?v=Ew-ZcXlyv28>

DÉROULEMENT

Ces différentes étapes ont pour objectif de préparer les enfants à la création de leur propre histoire en photos.

1. CRÉER UNE SAYNÈTE ET LA PHOTOGRAPHER (SÉANCE 1 – 50 MIN)

L'enseignant propose aux enfants de créer une saynète en petits groupes et de la jouer devant la classe.

1.1. Comprendre ce qu'est un scénario

Chaque groupe reçoit un exemple d'un scénario (voir annexe 1, p. 18). L'enseignant annonce : « Vous venez de recevoir le scénario d'une très courte saynète. À votre avis, qu'est-ce qu'un scénario ? Lisez attentivement ce petit texte et, ensuite, essayez d'expliquer avec vos propres mots ce qu'est un scénario. »

L'enseignant laisse les enfants construire ensemble la définition du mot *scénario*. Celui-ci n'hésite pas à poser des sous-questions pour compléter la définition des élèves et à donner le mot exact lorsque l'enfant explique avec ses mots de quoi est composé un scénario (ex : didascalies et répliques).

À la fin de la discussion, la définition du mot *scénario* ressemble à ceci :

Un scénario c'est un **texte** racontant une **histoire** et composé de **didascalies** (toutes les informations fournies qui ne sont pas vouées à être dites sur scène : titre, scène, lieu, moment de la journée, décor, etc.) et de **répliques** (tout ce qui est dit par les personnages).

1.2. Créer un scénario par groupe avec des rôles

Une fois que la notion de scénario est comprise par les enfants, l'enseignant leur propose de créer eux-mêmes, par petits groupes (maximum 7 enfants par groupe), un autre scénario. Les enfants réfléchissent alors ensemble à l'écriture d'un court scénario. Dans le groupe, chaque élève a deux rôles. Tous sont scénaristes et reçoivent un second rôle parmi ceux qui suivent :

- **Le secrétaire** : il est chargé de prendre en note le scénario.
- **Le gardien du temps** : il veille à ce que chacun ait le même temps de parole dans le groupe.
- **Le comédien (x 2)** : il joue la scène devant la classe.
- **Le décorateur** : il installera le décor.



- **Le photographe** : il prendra des photos des deux comédiens en train de jouer leur scène. Pour ce rôle, l'enseignant fournit un appareil photo (ou un smartphone/une tablette) au photographe et propose à l'enfant d'adopter différentes positions, de s'éloigner, de se rapprocher, un peu ou beaucoup, de monter sur une table ou de se coucher par terre (etc.) pour prendre les photos.

1.3. Jouer la saynète

L'enseignant propose ensuite à chaque groupe de venir jouer le scénario devant la classe.

Après chaque saynète jouée, l'enseignant interroge les enfants : « Vous venez de regarder deux de vos camarades jouer une scène : qu'avez-vous vu ? » Les enfants décrivent la scène.

2. S'EXPRIMER À TRAVERS UNE IMAGE (SÉANCES 2 ET 3 – 2 X 50 MIN)

2.1. Découvrir le cadrage (les plans et les angles de prises de vue)

a. Découvrir les valeurs de plan et leur signification

L'enseignant sélectionne trois images parmi celles photographiées par les enfants : un gros plan, un plan moyen et un plan d'ensemble. Dans le cas où les photos prises par les enfants ne sont pas exploitables, l'enseignant peut également prévoir des photos « modèles ». Par exemple, prendre en photo la peluche mascotte de la classe et prévoir :

- **Un gros plan** des pieds de la peluche dans la cour de récréation, avec un ballon de football.
- **Un plan taille** de la peluche attablée à la cantine avec une boîte à tartines devant elle.
- **Un plan d'ensemble** de la peluche devant l'entrée de l'école.

L'enseignant demande : « Voyez-vous une différence entre ces photos ? »

Plusieurs idées peuvent être amenées par les enfants telles que la différence de lieu, la différence de sujet, etc.

Ici, l'objectif est d'aborder la différence de cadrage. Si cela ne vient pas spontanément de la part des enfants, l'enseignant peut orienter davantage la question en disant : « L'appareil photo se situe où par rapport à ce qui est photographié ? Tout près, un peu éloigné ou très loin ? »

Une fois que les enfants ont trouvé la différence de cadrage¹, l'enseignant amène le vocabulaire – gros plan, plan moyen et plan d'ensemble – et pose la question suivante : « Ressentez-vous quelque chose de différent selon les plans ? »

Finalement, l'enseignant propose aux enfants de synthétiser leurs idées via un petit exercice d'appariement (voir annexe 2, p. 19).

1. Le cadrage est l'action de définir ce qui va entrer dans les limites de l'image. Cadrer, c'est donc choisir le plan que l'on veut faire et la position de la caméra (l'angle de prise de vue).

b. Découvrir les angles de prises de vue

Les enfants analysent les photos de la fiche de l'élève 3 (voir annexe 3, p. 20) et répondent aux deux premières questions :

« Regarde ces trois images. À ton avis, où se trouve la caméra ? Choisis entre : **au-dessus (= plongée), en dessous (= contre-plongée) ou à hauteur d'œil ?** »

« Quelles impressions ressens-tu lorsque tu regardes chacune de ces deux photos ? »

L'enseignant propose ensuite une mise en commun des réponses et montre la vidéo « Les leçons de cinéma : la plongée, la contre-plongée » (voir références) aux enfants. Celle-ci permet de comprendre l'enjeu qui existe dans le choix du placement de l'appareil photo (ou de la caméra). Avant de prendre une photo, il faut toujours se poser la question : « À quelle hauteur place-t-on l'appareil photo par rapport à ce que l'on photographie, et pour raconter quoi ? »

Après le visionnage de la vidéo et avec l'aide de l'enseignant, les élèves cherchent la réponse à la troisième question :

« Après avoir vu la vidéo, pourquoi peut-on varier les angles de prises de vue ? »

Voici, sous forme de tableau, les caractéristiques de chaque angle de prise de vue.

Plongée	L'appareil photo surplombe le personnage filmé. Il le regarde « de haut ». Effet : visuellement, quand on photographie quelqu'un en étant plus haut que lui, on donne l'impression qu'il est plus petit, qu'il est écrasé.
Hauteur d'œil	En plaçant l'appareil photo à hauteur des yeux du personnage filmé, le photographe met ce dernier et le spectateur au même niveau. Ils communiquent d'égal à égal.
Contre-plongée	L'appareil photo est placé plus bas que le personnage pris en photo, et donc braqué vers le haut. Effet : le sujet sera mis en évidence, magnifié. Il paraîtra plus grand, plus fort.

c. Apprendre à varier le cadrage et créer une saynète dynamique

L'enseignant demande : « Pourquoi varier les plans quand on raconte une histoire en images ? » Il rappelle à l'esprit des enfants la saynète en images qu'ils ont créée.

L'enseignant propose aux élèves de reprendre l'une des saynètes créées et de regarder les photos qu'ils ont prises. Il leur suggère de réfléchir, ensemble, à ce qu'ils voudraient changer à la lumière de ce qu'ils ont appris :

« Quelle photo manque-t-il dans mon histoire pour l'améliorer ? »

« Dois-je varier les plans ? Ai-je un gros plan quand je veux montrer une émotion ? Ai-je un plan d'ensemble pour situer les personnages dans leur environnement ? »

« Ai-je photographié à hauteur d'œil ? Est-ce justifié quand j'ai photographié en plongée ou contre-plongée ? »

L'enseignant peut finalement proposer aux enfants de rejouer la saynète. Ils choisissent deux photographes qui se chargeront de venir prendre les photos manquantes afin de dynamiser leur saynète en images.

Par cette discussion, les enfants comprennent que varier les plans va permettre de dynamiser l'histoire et de mettre en valeur différents éléments.

La vidéo « Les leçons de cinéma : le cadrage » (voir références) peut être visionnée afin d'illustrer la variation des plans. Celle-ci explique les différents plans et démontre l'intérêt de les faire varier.

2.2 Explorer les techniques photographiques de filtrage et les comprendre

L'enseignant demande aux enfants d'amener une photo sur laquelle ils ont choisi de mettre un filtre, d'ajouter un émoji ou encore d'écrire une courte phrase. Les photos sont affichées en classe, et l'enseignant pose la question suivante : « Pourquoi as-tu ajouté un filtre, un émoji, du texte ? »

Les enfants expliquent leur choix, et l'enseignant écrit au tableau, sous la forme d'une carte mentale, les différentes raisons données par les enfants.

Voici quelques exemples de réponses qui pourraient être proposés par les enfants :

🕒 **Embellir la photo.** Par exemple :

- Donner plus de lumière à un paysage pluvieux.
- Mettre son visage en valeur en cachant ses défauts (boutons d'acné, etc).

🕒 **Donner des informations supplémentaires.** Par exemple :

- Ajouter un émoji souriant pour exprimer la joie.
- Ajouter un émoji « nuage » pour indiquer qu'il pleut.

🕒 **S'investir dans la fabrication de sa photo.** Plus l'enfant s'investit dans la fabrication de sa photo, plus celle-ci prend de la valeur à ses yeux et aux yeux de ceux à qui il l'enverra. Ainsi, la photo est perçue comme une récompense.

🕒 **Faire un contre-don à un ami.** L'enfant a reçu une photo d'un ami et se sent alors obligé de lui renvoyer une photo dans laquelle il s'est lui aussi investi en y ajoutant des filtres, par exemple.

L'enseignant peut terminer la discussion en montrant la vidéo « Snapchat. Dopamine (6/8) » (voir références). Celle-ci montre de façon ludique les rouages de l'application Snapchat et donne une explication sur l'intérêt d'ajouter des filtres et des effets dans ses « Snaps ».

3. SE RENDRE COMPTE DE LA DISTANCE ENTRE LE RÉEL ET SON IMAGE, ET DÉCOUVRIR LES DIFFÉRENTES INTERPRÉTATIONS D'UNE MÊME IMAGE (25 MIN)

L'enseignant annonce : « Nous avons vu dans les étapes précédentes qu'en changeant le cadre, l'angle de prise de vue ou en ajoutant des filtres et effets, il est possible de changer le sens d'une image. Qu'est-ce qui nous permettrait également de changer le sens d'une image ? Qu'y a-t-il de plus dans un film que sur une photo, pas exemple ? »

3.1. Créer une histoire à partir de trois images

Les enfants choisissent parmi les images prises lors de la saynète. Ils en sélectionnent trois. Ensuite, ils se mettent par groupes et réinventent une histoire différente avec ces trois images. Chaque groupe travaille sur les mêmes images. Par groupes, ils viennent ensuite raconter leur histoire au reste de la classe.

Après que chaque groupe est passé, l'enseignant demande : « Après avoir entendu toutes ces histoires, qu'avez-vous remarqué ? Étaient-elles semblables ? Si oui, en quoi ? Si non, en quoi ? »

3.2. Observer l'importance de la musique dans un film

L'enseignant explique : « Nous avons vu que l'image était très importante dans un film. Cependant, il n'y a pas que l'image. Qu'y a-t-il en plus de l'image dans un film ? » Réponses possibles : la musique, les bruitages, les dialogues, etc.

L'enseignant explique que lorsque les enfants créeront leur propre histoire en images, il est aussi possible qu'ils y ajoutent de la musique.

L'enseignant propose donc de visionner la vidéo « Les leçons de cinéma : la musique de film » (voir références) sur l'importance de la musique dans un film, et pose la question suivante : « Pourquoi la musique est-elle importante dans un film ? »

4. RÉALISATION D'UNE SYNTHÈSE EN GROUPE (25 MIN)

À la fin de la séquence, il est intéressant de réaliser une synthèse de ce qui a été vu et, ainsi, de permettre aux enfants de verbaliser. Les enfants répondent à cette question : « À quoi dois-je faire attention pour créer mon histoire en photos ? »

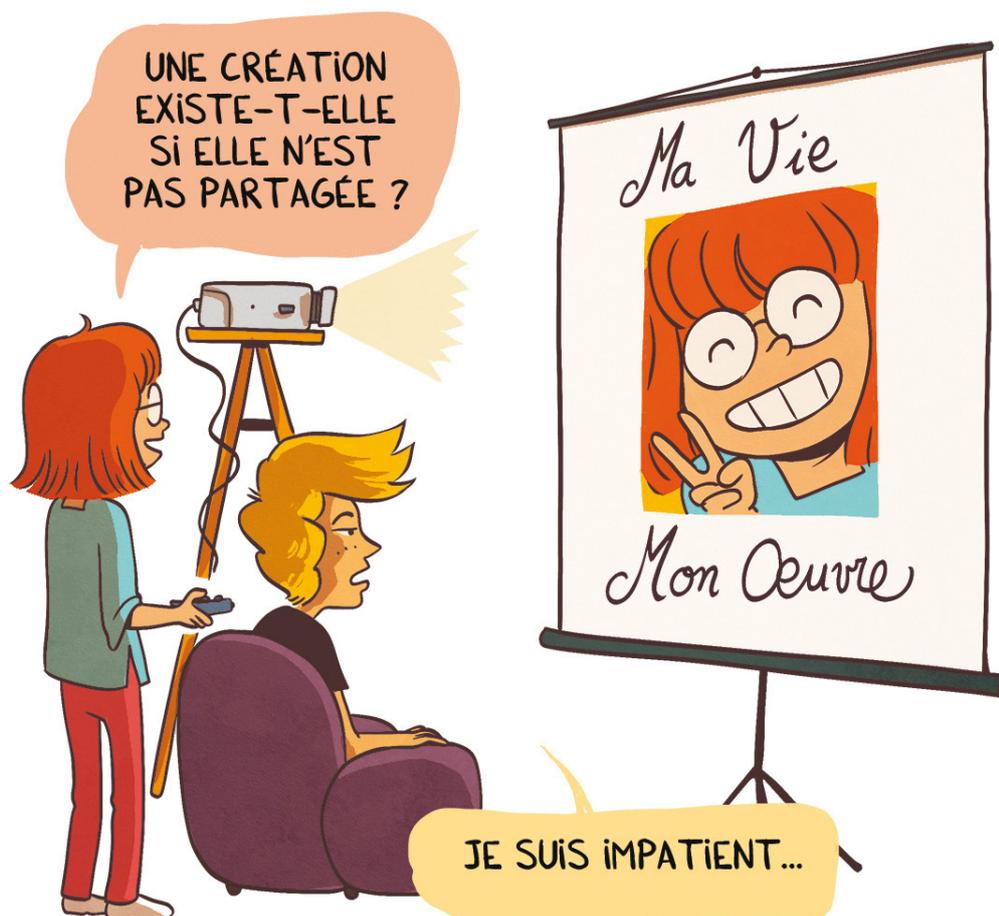
Ils peuvent réaliser cette synthèse par groupes sous la forme d'une affiche (avec une carte mentale, avec des tirets, avec des illustrations, etc.). Pour les aider, l'enseignant peut indiquer les grands thèmes sur lesquels ils doivent réfléchir : le cadrage, les filtres, les émojis, la musique, le dialogue. Dans chaque groupe, des rôles peuvent être proposés : le secrétaire, le gardien du temps et le rapporteur.

PROLONGEMENTS

METTRE EN APPLICATION CE QUI A ÉTÉ VU EN RACONTANT UNE HISTOIRE EN PHOTOS

La séquence se clôture par la création d'une histoire en images. L'idée est que les enfants puissent mettre en pratique ce qu'ils ont appris lors des cours précédents. Pour cela, ils suivent les différentes étapes proposées dans le numéro 68 de la revue *Philéas & Autobule* (pp. 22-23) :

- ☞ Trouver le **pitch** de leur histoire : qu'as-tu envie de raconter ?
- ☞ Choisir son **héros ou héroïne** et ses éventuels **personnages secondaires**.
- ☞ Préparer un **décor**.
- ☞ **Photographier** chaque étape de l'histoire en pensant au cadrage.
- ☞ Modifier certaines photos si nécessaire : ajouter des **filtres**, des **effets**, des **émojis**, du **texte**...
- ☞ **Raconter** son histoire. Il est également possible de proposer aux enfants d'ajouter différentes **musiques et bruitages** sur leur voix.



ANNEXE 1

FICHE DE L'ÉLÈVE 1 : SCÉNARIO « TON PORTRAIT »

Voici un court scénario d'une saynète amusante.

SCÉNARIO

SCÈNE 1 : INT/JOUR - SALON

COMÉDIEN 1 dessine à une table.

COMÉDIEN 2 arrive, il s'arrête au bout de la table (en face de Comédien 1) et regarde le dessin de Comédien 1 (à l'envers).

COMÉDIEN 2 se met à rire.

« Ah ah ah, qu'est-ce que c'est moche !!! Qu'est-ce que c'est ??? »

COMÉDIEN 1 (en retournant son dessin vers Comédien 2)

« Ton portrait !!! »

COMÉDIEN 2 a l'air surpris et dépité.



ANNEXE 2

FICHE DE L'ÉLÈVE 2 : ÉCHELLE DES PLANS

Associe les différents plans et leur signification avec les différentes images.

1. GROS PLAN	2. PLAN D'ENSEMBLE	3. PLAN MOYEN	4. TRÈS GROS PLAN
Montrer les émotions du personnages	Situer dans quel décor les personnages évoluent.	Se rapprocher des personnages et les identifier.	Donner une information importante au spectateur sur un élément précis.



ANNEXE 3**FICHE DE L'ÉLÈVE 3 : ANGLES DE PRISES DE VUE****1. Regarde ces trois images. À ton avis, où se trouve la caméra ?**

Choisis entre : **en dessous** (= contre-plongée), **à hauteur d'œil** ou **au-dessus** (= plongée) ?
Note de quel angle de vue il s'agit dans le cadre sous l'image.

**2. Quelles impressions ressens-tu lorsque tu regardes chacune des trois photos ci-dessus ?**

3. Après avoir vu la vidéo, pourquoi peut-on varier les angles de prises de vue ?

LEÇON D'EPC

Le monde des symboles

Compétences

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

2. Assurer la cohérence de sa pensée
6. S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions

☛ Reconnaître la diversité des cultures et des convictions (6.3) :

- Découvrir la diversité des cultures et des convictions (6.3 – étape 1)
- Interroger la signification de pratiques culturelles et convictionnelles (6.3 – étape 2)

Aptitudes pédagogiques

- ☛ Considérer différents contextes
- ☛ Distinguer
- ☛ Envisager des angles différents

Objectifs

- ☛ Lire et interpréter le récit « Le rêve de Byamee », se questionner sur son sens.
- ☛ Découvrir la culture et les cosmogonies aborigènes.
- ☛ Réfléchir à partir de représentations symboliques.

Mots-clés

Art, culture, histoire, mythe, œuvre d'art, peinture, récit, rêve, symbole

Matériel

- ☛ Le texte « Le rêve de Byamee », publié dans *Philéas et Autobule* n°68, « C'est quoi, créer ? » (pp. 16-17).
- ☛ Documentaire vidéo WALKA, *rencontre avec les peintres aborigènes*, documentaire de Marc Yvonnou : <https://www.youtube.com/watch?v=MR6AfZ4rEKO>
- ☛ Le code des symboles imprimé en A3 (voir annexe 2 pp. 29-30).
- ☛ Deux feuilles de dessin par enfant et des marqueurs.

Durée

2 x 50 minutes

Niveaux visés

De 10 à 13 ans

Références

- ☛ *Dreamtime. Le temps du rêve (Rencontre avec des Aborigènes)*, documentaire d'Eric Elléna : <https://www.youtube.com/watch?v=-FSaJb9AzSk>
- ☛ « Le temps de la colonisation pour les Aborigènes d'Australie » : <https://www.youtube.com/watch?v=XpffqVH-XSs>
- ☛ « Pour comprendre la peinture des Aborigènes d'Australie » : <http://peinture-australie.over-blog.com/article-video-pour-comprendre-la-peinture-aborigene-60892559.html>
- ☛ « Dossier pédagogique Magic Wood » : <file:///C:/Users/Marie/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/2PSSJFK1/DP-Magic-Wood.pdf>
- ☛ « Histoire des aborigènes d'Australie » : https://fr.wikipedia.org/wiki/Aborig%C3%A8nes_d%27Australie
<https://www.australia-australie.com/articles/histoire-des-aborigenes-la-colonisation-13/>
- ☛ « Cosmogonies » : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Cosmogonie>
- ☛ « Code des symboles » : <http://www.trib-art-galerie.com/artoceanie/peinture-aborigene-daus-tralie/>
- ☛ Musique aborigène : <https://www.youtube.com/watch?v=tZCystFh7Uk>



DÉROULEMENT

1. DÉCOUVRIR LE TEXTE « LE RÊVE DE BYAMEE » (SÉANCE 1 – 50 MIN)

1.1. Lire et comprendre le texte (30 min)

La classe procède à une lecture partagée du texte « Le rêve de Byamee », mais sans avoir accès aux illustrations qui figurent dans la revue (voir annexe 1 pp. 27-28, le texte sans les illustrations).

L'enseignant donne la consigne suivante : « Nous allons lire une histoire en lecture partagée. Il faudra tenter de bien la comprendre car tout à l'heure vous pourrez la raconter vous-mêmes. »

L'enseignant rappelle les règles de la lecture partagée :

Je lis
si j'en ai envie,
la quantité de texte dont j'ai envie,
au moment où j'en ai envie.
On s'arrange entre nous pour les prises de parole.
Je suis attentif à mes camarades :
- je ne lis pas trop,
- je cède la parole à ceux qui n'ont pas encore lu,
- je ne fais aucun commentaire sur la manière dont lisent les autres.

La **lecture partagée** est une lecture collective et non dirigée. Chaque enfant lit quand il le souhaite, la quantité de texte qu'il souhaite. Quand il s'arrête, un autre enfant continue la lecture sans avoir été désigné. C'est un exercice de coopération durant lequel chacun veille à ce que tout le monde puisse lire, de façon fluide, sans l'intervention de l'enseignant. Plus un groupe a l'habitude de faire des lectures partagées, plus la lecture sera fluide et agréable.

L'enseignant clarifie les confusions possibles. Après la lecture du texte, il demande aux enfants : « Avant que nous racontions ce texte, y a-t-il des éléments qui ne vous paraissent pas clairs, que vous n'avez pas compris ? »

Il est impératif que les enfants aient compris tous les éléments du texte afin de pouvoir se concentrer au mieux sur le sujet en lui-même.

L'enseignant interroge les élèves sur la compréhension du texte : « Que se passe-t-il dans cette histoire ? Qui sont ces personnages ? Quel est leur rôle ? Comment se placent-ils ? Quels sont leurs gestes ? Cela a-t-il une importance ? Quand se passe cette histoire ? À quel endroit ? Quelles raisons avez-vous de le penser ? Que signifie la phrase "c'est un rêve de création" ? D'après le texte, comment se fait-il que le monde existe ? »

L'enseignant questionne ensuite les enfants sur les représentations mentales qu'ils se sont faites pendant la lecture du texte : « Quand vous avez lu ce texte, qu'avez-vous imaginé ? Avez-vous "vu" ou "entendu" quelque chose ? Qui peut raconter l'histoire décrite dans ce texte ? »



L'enseignant les informe : « Ce texte est une cosmogonie. Il raconte comment les Aborigènes expliquent l'origine du monde. Il existe plusieurs cosmogonies chez les Aborigènes, mais toutes se rejoignent sous le nom de "temps du rêve". Le temps du rêve est très important dans la culture aborigène, encore aujourd'hui. »

1.2. Dessiner d'après l'histoire (15 min)

L'enseignant demande aux enfants de représenter l'histoire qu'ils viennent de lire par un dessin.

2. DÉCOUVERTE DE L'ART ABORIGÈNE (SÉANCE 2 - 50 MIN)

2.1. Visionner le documentaire (15 min)

Les enfants visionnent les 8 premières minutes du documentaire WALKA, *rencontre avec les peintres aborigènes*. Ce documentaire présente le travail artistique des peintres aborigènes, l'état d'esprit dans lequel les artistes peignent et leurs raisons de peindre. On y voit une série d'œuvres.

L'enseignant explique : « Vous allez voir des Aborigènes peindre leurs représentations du temps du rêve, c'est-à-dire de la création du monde dans leur culture. Je vous demande d'être particulièrement attentifs aux raisons de peindre ce qui semble important pour eux et la manière dont ils représentent les éléments du rêve. »

2.2. Comprendre et raconter (10 min)

L'enseignant demande aux enfants ce qu'ils ont vu et compris : « Comment l'art des Aborigènes a-t-il été découvert ? Que représentent leurs peintures ? De quelle manière représentent-ils les éléments de la nature ? Quelles sont leurs techniques ? »

2.3. Découvrir la notion de symbole (10 min)

L'enseignant interroge le « déjà-là » des enfants : « Savez-vous ce qu'est un symbole ? Avez-vous déjà entendu ce mot ? En avez-vous déjà vu autour de vous ? »

Si les enfants ne trouvent pas d'explications ou d'exemples, l'enseignant peut, par exemple, dessiner au tableau deux bonshommes avec le signe "+" entre eux et les faire suivre d'un signe "=", puis d'un cœur. Il peut aussi dessiner un smiley ou une colombe de la paix, et demander ce que cela signifie : « D'après vous, que représentent ces signes ? Ce qui est représenté, est-ce quelque chose de concret (comme une table ou un chien) ou une idée ? Comment savez-vous ce que ce signe veut dire ? Si vous n'aviez pas su de quoi il s'agissait, auriez-vous pu "lire" ce que j'ai dessiné au tableau ? Vous allez probablement me dire "oui" pour le bonhomme, "non" pour les signes plus et égal. Un peu pour le cœur (les Chinois mettent les sentiments dans l'estomac...). Pour arriver à se comprendre, il faut qu'il y ait, soit une convention, soit une analogie. Dans le cas des signes mathématiques, il y a une **convention** (on a décidé que le signe "+" représentait l'addition) et dans le cas du cœur, il y a une **analogie** (c'est-à-dire qu'un élément du dessin permet de faire penser à un élément de l'idée qu'on veut représenter (ici, l'amour). »

2.4. Découvrir les symboles des peintures aborigènes (15 min)

L'enseignant affiche au tableau ou distribue aux enfants le code des symboles utilisés dans la peinture aborigène (annexe 2, pp. 29-30) et le présente aux enfants : « Nous avons vu dans le film que les Aborigènes utilisent beaucoup les symboles dans leurs peintures. Voici comment sont représentés les éléments dans la peinture aborigène. Si vous n'aviez pas la signification de ces symboles, auriez-vous compris ce qu'ils représentaient ? Lesquels vous semblaient faciles à identifier ? Pourquoi ? »

L'enseignant fait remarquer : « Où se place le peintre par rapport à ce qu'il représente ? (vue de haut). Les aborigènes dessinent les éléments vus d'en haut, mais leur taille est proportionnelle à leur importance dans l'histoire, ils peuvent également être reproduits plusieurs fois et représenter des choses différentes. Par exemple, les nombreuses routes et nombreux chemins tracés sur les dessins représentent tant les itinéraires tracés, selon les croyances aborigènes, par "les grands anciens" quand ils ont façonné le monde, que ceux empruntés par les groupes nomades. »

L'enseignant informe : « Ce code est variable : un symbole peut représenter plusieurs éléments tout comme un élément peut être codé de plusieurs manières différentes. Un élément important sera représenté plusieurs fois ou proportionnellement plus grand que les autres. Une peinture aborigène ne représente le monde en fonction de la valeur accordée aux éléments de l'histoire qu'elle raconte. »

3. DESSINER AVEC DES SYMBOLES (SÉANCE 3 – 50 MIN)

3.1. Utiliser des symboles connus et créer ses propres symboles (10 min)

L'enseignant propose aux enfants de penser aux symboles qu'ils rencontrent dans leur vie quotidienne : « Maintenant que vous avez bien compris ce que signifie un symbole, pensez aux symboles que vous connaissez. Pourriez-vous en citer quelques-uns ? »

L'enseignant dessine au tableau les symboles cités par les enfants et note leur signification.

3.2. Dessiner avec des symboles (20 min)

Chaque enfant reçoit une feuille. L'enseignant propose aux élèves de dessiner un de leurs rêves avec des symboles : « La fois précédente, vous avez dessiné le rêve de Byamee. Cette fois-ci, je vous propose de dessiner un de vos rêves en utilisant les symboles que vous avez cités tout à l'heure et qui sont dessinés au tableau. Si vous pensez qu'il vous manque des symboles pour représenter votre rêve, vous pouvez créer vos propres symboles : imaginez comment vous pourriez représenter les objets ou les idées de votre vie quotidienne de façon symbolique : votre école, votre journée, votre sport, votre famille, vos sentiments, vos idées ? Si vous créez vos propres symboles, n'oubliez pas que, pour communiquer quelque chose aux autres, il faut qu'au moins un élément commun à ce que vous voulez communiquer se trouve dans votre symbole (des larmes pour la tristesse, un feu d'artifice pour la joie : explosion colorée qui marque la fête par exemple). »

Pendant cette activité, l'enseignant peut passer de la musique traditionnelle aborigène (par exemple <https://www.youtube.com/watch?v=tZCystFh7Uk>), afin de plonger les enfants dans l'ambiance.

3.3. Mettre en commun (20 min)

Les enfants qui le désirent viennent présenter leur dessin au groupe, ils racontent l'histoire dessinée, expliquent leur choix de symboles. On observe les différences et les ressemblances entre les dessins.

PROLONGEMENTS

1. SE POSER DES QUESTIONS SUR LES ABORIGÈNES, EN CHOISIR QUELQUES-UNES ET FAIRE DES RECHERCHES EN PETITS GROUPES (15 MIN)

L'enseignant demande aux enfants : « Vous allez vous mettre par deux et choisir une question sur les Aborigènes. »

Les élèves mènent ensuite des recherches pour répondre aux questions.

2. DÉCOUVRIR LA NOTION DE COLONISATION : DÉCOUVRIR LA COLONISATION DE L'AUSTRALIE, SES CIRCONSTANCES ET SES CONSÉQUENCES

3. VISIONNER LE DOCUMENTAIRE *DREAMTIME. LE TEMPS DU RÊVE (RENCONTRE AVEC DES ABORIGÈNES)* QUI PRÉSENTE UNE VUE D'ENSEMBLE DE LA VIE ET DE LA CULTURE ABORIGÈNES ACTUELLES



ANNEXE 1

« LE RÊVE DE BYAMEE »

Les Aborigènes d'Australie sont l'un des plus anciens peuples du monde. Leurs traditions comportent des croyances riches et diverses. L'une d'elles raconte que le monde est né d'un rêve fait par les « Ancêtres », et que ce Temps du Rêve n'est toujours pas terminé. Dans ce texte apparaissent trois Ancêtres : Byamee le dieu de la vie et de la mort, Pundjel l'architecte de l'univers, et Nungeena la mère de la nature.

Allongé sur le sol, Byamee dormait d'un sommeil agité. Ses nuits étaient calmes d'habitude, et il n'avait jamais eu aucune difficulté à trouver le repos. Mais les choses étaient différentes ce soir, et Pundjel et Nungeena étaient inquiets. Sur le visage de leur frère endormi se dessinaient des grimaces, comme si Byamee était prisonnier d'un cauchemar.

– Tu crois qu'on devrait l'aider ? souffla Nungeena en se tournant vers Pundjel.

– C'est un mauvais moment à passer, répondit-il, mais je crois qu'il est important.

– Comment le sais-tu ?

Pundjel secoua la tête.

– Tu t'inquiètes toujours trop, ma sœur. Ton cœur est grand, mais il trouble tes pensées. Ce que je sais, c'est que si l'on veut voir comment fonctionnent les choses, il faut les observer.

Et sur ces mots, il s'allongea à côté de Byamee et colla sa tête contre la sienne.

– Tu ne viens pas ? demanda-t-il alors que Nungeena lui lançait un regard étonné.

– Je... Si, bien sûr.

Nungeena se coucha à ton tour, la tête collée contre celle de Byamee, et leurs trois corps étendus formaient une étoile à trois branches.

– Dormons, maintenant.

Ils fermèrent les yeux et se retrouvèrent aussitôt transportés dans le rêve de Byamee. Ils comprirent alors pourquoi le sommeil de leur frère paraissait troublé.

Dans le rêve de Byamee, rien n'avait de forme. Le rêve était comme un liquide, toujours changeant, et les formes qui naissaient de son imagination ne se fixaient jamais : elles se modifiaient sans arrêt. Les montagnes se transformaient en **gouffres**, puis redevenaient montagnes avant de s'effondrer en poussière, et de recommencer. D'étranges ombres **papillonnaient** autour d'eux, et le ciel dessinait des motifs compliqués qui n'avaient aucun sens.

Byamee se tenait au milieu de ce chaos, immobile et paniqué.

– Je veux me réveiller ! criait-il. Je veux me réveiller...

Mais son frère et sa sœur l'entourèrent de leurs bras chauds.

– C'est un rêve très spécial, dit Pundjel, un rêve de création. C'est très rare, ça n'arrive presque jamais. Concentre-toi, il ne faudrait pas le laisser partir : quelque chose de très beau arrive.

ANNEXE 1 (SUITE)

« LE RÊVE DE BYAMEE »

Rassuré par Nungeena et Pundjel, Byamee réussit à se calmer, et aussitôt le rêve ralentit. Les montagnes continuaient de s'élever et de s'effondrer, bien sûr, mais à un rythme infiniment plus lent. Les ombres, jusqu'ici trop rapides pour être vues, se transformèrent en arbres, en oiseaux, en serpents, en kangourous, en **kookaburras** et en tant d'autres choses, qui naissaient et mouraient, mais à leur propre vitesse désormais. Les plantes se nourrissaient de leurs cendres, puis elles étaient mangées avant de retourner à la terre, dans un cycle infini. Et Pundjel était satisfait.

– Chaque chose est à sa place maintenant, dit-il.

– Et chaque chose doit être aimée, dit Nungeena, émerveillée. Quel beau rêve ! Il faudrait qu'il dure pour toujours.

Alors le visage de Byamee s'illumina d'un sourire.

– Pour cela, il suffit que je ne me réveille pas, dit-il.

Les anciens racontent donc que tant que Byamee dort, le rêve ne se termine jamais.

C'est-à-dire

Gouffres : trous larges et profonds.

Papillonnaient : s'agitaient rapidement (comme un papillon).

Kookaburras : oiseaux des forêts d'Australie.

Texte **Julien Simon**

ANNEXE 2

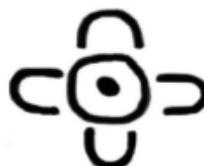
LE CODE DES PEINTURES ABORIGÈNES



Humains



Deux personnes
assises face à face



Quatre personnes
assises autour
d'un feu



Femme et
attributs



Homme
peignant dans
une grotte



Symbole
de peinture
corporelle



Âme des
ancêtres



Bâton
et lance



Boomerang
et hache



Bouche de
femme chantant



Larve



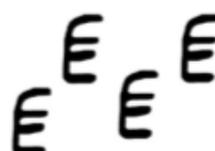
Fourmi
à miel



Serpent



Varan



Traces de chien
ou dingo



Traces de
chien ou dingo
(variante)

Source : <https://www.trib-art-galerie.com/artoceanie/peinture-aborigene-daustrie/>

ANNEXE 2

LE CODE DES PEINTURES ABORIGÈNES (SUITE)



Traces de kangourou



Traces d'émou



Oiseau ou aigle



Pluie



Éclairs



Arc-en-ciel



Étoiles



Étoiles (variante)



Soleil et Lune



Points d'eau reliés par des cours d'eau



Campement, point d'eau ou feu



Voyage avec lieu de pause



Feu ou fumée



Grottes



Route