



Le jeu illustré qui ouvre
le dialogue sur l'art et la culture

MODE D'EMPLOI

COLOFON

BabbelArt Impro
est une édition de :

De Aanstokerij ASBL



Naamssesteenweg 130
3001 Leuven
T 016 22 25 17
info@aanstokerij.be
www.aanstokerij.be
www.facebook.com/aanstokerij

À la demande de :

Lasso ASBL



Square Saintelette 19
1000 Bruxelles
www.lasso.be
Info@lasso.be

Lasso est soutenu structurellement par la Commission communautaire flamande (VGC). Cet outil a été créé avec le soutien du gouvernement flamand dans le cadre du projet pARTicipe!



Illustrations : Nousjka Daniëls

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite et/ou publiée, par impression, photocopie, microfilm ou tout autre moyen, sans l'autorisation préalable de De Aanstokerij ASBL.
Tous droits réservés. Aucune utilisation commerciale n'est autorisée.

© De Aanstokerij ASBL, Leuven, 2022

Éditrice responsable : Mieke Michels, Naamssesteenweg 130, 3001 Leuven

Ce manuel de jeu s'efforce d'utiliser autant de termes multigenres que possible.

Les informations de ce jeu sont basées sur des faits, des lois et des données de 2022.

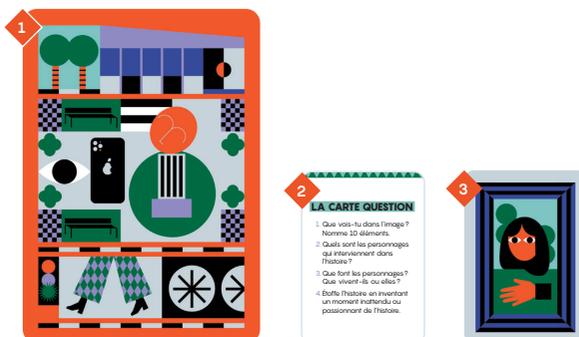
CARACTÉRISTIQUES DU JEU

Thème	Art et culture
Descriptif du jeu	BabbelArt Impro stimule la créativité et initie toute personne à partir de 7 ans à l'art et à la culture, de manière très accessible. À l'aide de cartes illustrées et d'œuvres d'art représentées, on laisse libre court à notre imagination, on invente une histoire et on découvre ensemble différentes formes artistiques.
Joueur.euses et accompagnateur.rices	Le jeu BabbelArt Impro peut être joué dès l'âge de 7 ans, avec un groupe de 6 à 24 personnes, elles-mêmes réparties en groupes de 6 personnes maximum. En principe, un.e seule accompagnant.e ou animateur.rice suffit mais, en fonction des groupes, il peut être plus confortable de prévoir 2 personnes pour accompagner le jeu, voire même plus.
Espace nécessaire	Un local spacieux avec des chaises et des tables qu'on peut déplacer.
Durée du jeu	Min. 50 min. — max. 100 min.

PRÉPARATION

Matériel présent dans la boîte de jeu

- ◆ 5 cartes illustrées¹
- ◆ 5 cartes 'question'²
- ◆ 25 cartes 'œuvres d'art'³
- ◆ mode d'emploi

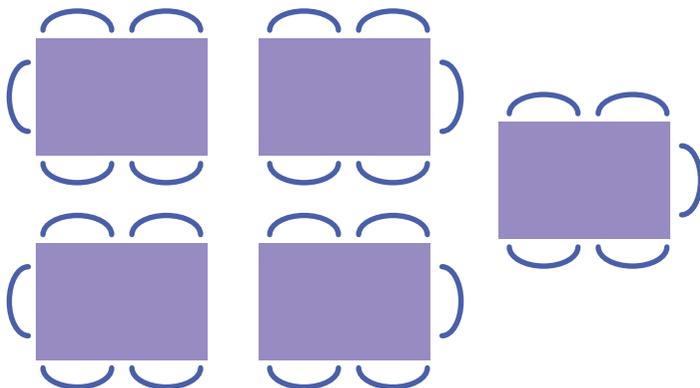


Matériel à prévoir par ailleurs

- ◆ feuilles de papier
- ◆ stylos, crayons et feutres pour écrire et dessiner

Préparation du local

Disposez 5 tables dans l'espace et placez 5 chaises autour de chaque table. Prévoyez aussi une zone spacieuse et ouverte, où le groupe pourra se rassembler en cercle. Disposez les cartes illustrées, les cartes 'question' et les cartes 'œuvres d'art' à portée de main.



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se compose de plusieurs étapes. Le schéma ci-dessous vous aidera à décider comment adapter le séquençage de jeu à votre groupe. Vous pouvez faire l'impasse sur certaines phases de jeu si vous le désirez.

Étapes	Objectif d'apprentissage et de jeu	Timing	Page
S'échauffer et répartir le groupe	Faire le point en dessin sur ce que l'on "aime faire", sur ce que c'est d'"être créatif" et sur ce que l'on entend par "les arts et la culture".	20 min.	5
Regarder attentivement les cartes illustrées	Imaginer le début d'une histoire au départ d'une carte illustrée et de questions complémentaires.	15 min.	6
Découvrir les cartes 'œuvres d'art'	Découvrir différentes formes d'art par le biais d'un jeu dynamique d'échange de cartes.	10-20 min.	6
Parcourir les cartes 'œuvres d'art'	Décider ensemble quelles cartes 'œuvres d'art' sont les plus intéressantes pour notre histoire et classer les cartes dans un ordre spécifique, au service de l'histoire.	10 min.	8
Compléter l'histoire	Imaginer la suite de l'histoire en ajoutant une carte 'œuvre d'art'.	15 min.	8
Débriefing	Présenter de vive voix l'histoire inventée aux autres groupes, à tour de rôle.	10 min.	8

étapes incontournables et nécessaires au jeu et à sa méthodologie

étapes optionnelles, pouvant être supprimées.

EXPLICATION DU JEU

Exercice d'échauffement et répartition du groupe

Mettez à disposition, sur chaque table, du papier et de quoi écrire et dessiner. Puis demandez à l'ensemble du groupe de former un cercle dans la zone de rassemblement qui a été laissée libre à cet effet. Récoltez des informations en posant ces questions :

- ◆ Qu'aimes-tu faire pendant ton temps libre ? Quelles activités te plaisent ?
- ◆ Que signifie pour toi "être créatif.ve" ?
- ◆ De quelle manière aimes-tu être créatif.ve ? Comment exprimes-tu ta créativité ?
- ◆ Qu'est-ce que l'art et la culture selon toi ?

Après cette discussion de groupe, chaque joueur.euse rejoint une table au hasard et dispose de 5 minutes pour effectuer la tâche ci-dessous :

- ◆ Représentez, par le dessin, ce que signifie l'art et la culture à vos ye

THEATRE **COSTUME**
PHOTOGRAPHIE **DANSE TRADITIONELLE** **FLASHMOB**
DESIGN **FILM** **SOUNDSCAPE**
PEINTURE **LA PROGRAMMATION** **FANFARE**
CIRQUE **HISTOIRES** **ORCHESTRE** **SCULPTURE**
ARCHITECTURE **GRAFFITI**

Donnez à certain.es joueur.euses la possibilité de présenter leur dessin. Ensuite, rassemblez tous les dessins, mélangez-les et divisez-les en 5 piles. Assurez-vous qu'il y ait au moins 4 dessins dans chaque pile. Si ce n'est pas le cas, faites moins de piles. Placez une pile par table et demandez aux joueur.euses de s'asseoir à la table où leur dessin a été déposé.

Regarder attentivement les cartes illustrées

Placez une carte illustrée et une carte 'question' sur chaque table.

Ensuite, demandez à chaque groupe d'imaginer collectivement le début d'une histoire à partir de ce qu'il y a sur la carte illustrée. Encouragez le groupe à explorer les détails de la carte illustrée. La carte 'question' les aide dans leur démarche. L'histoire peut être écrite ou dessinée sur une feuille de papier.

1. Que vois-tu dans l'image ? Nomme 10 éléments.
2. Quels sont les personnages qui interviennent dans l'histoire ?
3. Que font les personnages ? Que vivent-ils ou elles ?
4. Étouffe l'histoire en inventant un moment inattendu ou passionnant de l'histoire.

À l'issue de cet exercice, vous avez un récit inventé par table.

Conseil : Pour certain.es, ce processus de création peut être ardu. Passez auprès des différentes tables pour stimuler les participant.es et accompagner le groupe, si nécessaire. N'hésitez pas à apporter vos propres idées. Si vous savez d'avance que votre public a du mal à s'exprimer, prévoyez des animateur.rices supplémentaires.



Découvrir les cartes 'œuvres d'art'

Les cartes 'œuvres d'art' sont une collection d'images, chacune représentant une forme artistique spécifique. L'objectif est que chacun.e découvre le plus grand nombre de cartes possible, grâce à un jeu dynamique d'échange de cartes.

Demandez à l'ensemble des participant.es du jeu de se mettre en cercle. Chacun.e reçoit une carte d'art qu'il ne faut pas montrer aux autres.

Les joueur.euses échangent leur carte 'œuvres d'art' avec un.e autre participant.e. On prend un temps pour examiner la carte nouvellement obtenue, puis on l'échange à nouveau avec une autre personne. En 3 minutes, chacun.e doit en échanger le plus possible. Mettez-les au défi de mémoriser au moins une des cartes, et plus si possible. Lorsque le temps est écoulé, chacun.e garde la carte qu'il ou elle a entre les mains. Choisissez alors l'une de ces 2 options :

OPTION 1 : DISCUSSION

Rassemblez-vous en cercle et posez-vous les questions suivantes :

Combien de cartes as-tu échangées ? Combien de cartes as-tu pu mémoriser ?

Qu'est-ce qui était représenté sur les cartes ? Explique ce qui est représenté sur ta carte et montre-la au groupe.

As-tu reconnu tout ce que tu as vu ? Y a-t-il une carte qui t'a posé question ? Quelqu'un d'autre peut-il t'aider à expliquer ce que représente la carte ?

Après la discussion de groupe, chacun.e se rassoit à sa table et les cartes sont dévoilées (montrées).

OPTION 2 : MIMER

Chacun.e s'assied à sa place sans montrer sa carte aux membres de son groupe.

À chaque table, à tour de rôle, un.e joueur.euse mime ce qui se trouve sur sa carte. Les autres joueur.euses essaient de deviner. Une fois que quelqu'un a deviné, la carte est placée face visible sur la table. À la fin, toutes les cartes devinées se retrouvent face visible sur la table.

Prévoyez un peu plus de temps et d'accompagnement pour cette approche.



Parcourir les cartes 'œuvres d'art'

À tour de rôle, chaque personne place sa carte 'œuvre d'art' au centre de la table. Ensemble, ils et elles discutent de ce que la carte représente ou pourrait représenter. Ensuite, ils et elles décident ensemble quelle carte est la plus amusante à ajouter à l'histoire. Cela se fait à l'aide du système de vote que voici :

Chacun.e serre son poing et le brandit devant soi. Comptez à rebours de 3 à 0 et, au dernier moment, chacun.e positionne son pouce d'une de ces 3 manières :



Pouce vers le haut : « J'aime vraiment ce qui est sur cette carte. Il faut la garder et l'ajouter à notre histoire. »



Pouce sur le côté : « Bof... Je doute que ce qui est sur cette carte apporte quelque chose à notre histoire. »



Pouce vers le bas : « Je n'aime pas ce qui est sur cette carte. Je ne veux pas qu'on l'ajoute à notre histoire. »

Conseil : Demandez à chacun.e de fermer les yeux au moment du vote pour ne pas s'influencer mutuellement. Seule la personne à qui appartient la carte peut regarder.

Pour chaque carte, on compte le nombre de pouces levés et on mémorise le résultat des votes. Les cartes sont ensuite disposées les unes à côté des autres, dans l'ordre de préférence : d'abord celle qui a eu le plus de pouces vers le haut et on termine par celle qui a récolté le moins de pouces vers le haut.

Compléter l'histoire

Demandez aux groupes de placer la carte artistique qui correspond le mieux à la suite de l'histoire (c'est-à-dire celle qui a le plus de pouces vers le haut) à côté de leur carte illustrée. Les joueur.euses reprennent aussi le papier sur lequel ils et elles ont écrit ou dessiné le début de l'histoire.

Les joueur.euses commencent maintenant à imaginer la suite de l'histoire en intégrant la carte 'œuvre d'art' et ce que ça leur inspire. Les questions de la carte 'question' peuvent les aider. Prévoyez environ 10 minutes. Chaque groupe finalise son histoire en vue du débriefing.

Conseil : s'il vous reste du temps ou si cette étape se déroule comme sur des roulettes, rajoutez la 2e carte 'œuvre d'art' la plus appréciée pour aller encore un peu plus loin dans le récit.

Débriefing

Demandez à chaque groupe de raconter aux autres l'histoire qu'ils et elles ont inventée, à tour de rôle. Ils et elles peuvent s'aider des cartes pour raconter. S'il reste du temps, ils et elles peuvent aussi 'jouer' l'histoire. Laissez-leur alors un temps pour préparer 'leur pièce de théâtre'.