AMADEO
KOLLECTIF

HIHIHOHOHUHU

ACTIVITÉ THÉMATIQUE

GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR
INTERVENANT(E) ARTISTIQUE

– A Kollectif Experiment in Imagination -

Index

Le guide pédagogique 3
Amadeo Kollectif 3
Thématique 3
Jouons avec l'humour 3
Rire c'est bon pour la santé ! 3
Les objectifs d'Amadeo Kollectif 4
Objectifs de la thématique 4
Pédagogie 4
Imaginarium 4
Tranches d'âges et compétences développées 5
..... 5
Pistes de travail artistique 6
Arts Plastiques 6
Musique 6
Expression Verbale 6
Expression Corporelle 7
..... 7
Pistes de travail philosophique 8
..... 10
Pistes de travail ludique 10
Exemple de programme hebdomadaire 12
Références/Idées/Inspirations 13
Contact 13

Le guide pédagogique

Le fascicule que vous allez parcourir est un document ayant pour but d'instruire sur la thématique à partir de laquelle vous allez devoir composer votre activité. Il vous montrera plusieurs pistes de travail possible dans lesquelles vous pourrez piocher à votre guise, en fonction de vos envies ou de vos besoins afin de planifier vos ateliers. Celles-ci sont aussi bien de suggestions ou des exemples pouvant être repris et appliqués tels quels à votre manière ou pouvant servir tout simplement d'inspiration pour créer vos propres pistes de travail.

C'est également un document participatif, évolutif et collectif qui peut être rempli, au fil du temps et de son emploi, par les idées que les Intervenants Artistiques l'ayant utilisé, partagerons selon leurs bon vouloir afin d'entretenir une mémoire collective de la thématique en question.

Amadeo Kollectif

est un atelier de création rempli d'expériences collectives qui stimulent l'imagination. **Ces expériences créatives et artistiques** sont encadrées de manière professionnelle par des artistes, des pédagogues et des artisans. Ensemble, nous voulons stimuler l'imagination des enfants et des jeunes. Nous voulons leur donner **le goût de la culture et de la création collective** de manière accessible. Car nous sommes convaincus que l'imagination donne de la résilience. Elle les fait rêver, créer et coopérer. Elle nous fait penser différemment et imaginer de nouveaux mondes.

Thématique

Jouons avec l'humour

L'humour se décline sous toutes les formes et toutes les tailles. **Hihihohuhu** permet aux enfants et aux adolescents de créer leurs propres personnages humoristiques.

Nous nous inspirons de divers artistes et donnons vie à leurs œuvres par le jeu. Nous nous appuyons sur des expressions artistiques humoristiques en les métamorphosant, en les faisant nôtres.

Rire c'est bon pour la santé !

Ensemble, nous découvrons des œuvres d'art humoristiques et nous nous demandons pourquoi l'artiste a créé cette œuvre. Quel est le message sous-jacent ? Les enfants et les adolescents s'incarnent dans les œuvres et s'amusent beaucoup. Rire ensemble, ça fait du bien. En effet, il existe une forme de thérapie par le rire..…

Nous serons en mesure d'explorer les sources du rire et de créer des situations qui le suscitent :

- externe : un son, une image, une chanson, une histoire,.…
- interne : un souvenir, une idée, une pensée,…

Les objectifs d'Amadeo Kollectif

- La stimulation de l'Imagination
- Le travail collectif d'une oeuvre d'art, en accordant attention aux qualités personnelles et à la contribution de chaque participant

Objectifs de la thématique

L'objectif de cette semaine créative est de permettre aux participants d'expérimenter différents types d'humour (ironie, dérision, satire, plaisanterie, caricature, autodérision, humour noir, etc.) et de s'exprimer à travers différentes disciplines artistiques.

Ce laboratoire nous permet d'analyser notre sens de l'humour à travers l'imagination, la créativité, l'expression verbale et physique, tant collectivement qu'individuellement.

Pédagogie

Notre point de départ est le monde et l'imagination des participants. L' Intervenant(e) Artistique les emmènent dans un voyage de découverte créative. Grâce aux nombreux exercices et jeux proposés, les participants apprennent par la pratique.

L'imagination est au cœur de notre travail artistique. En fonction du thème, de la ou des disciplines artistiques souhaitées, de l'âge et des intérêts des participants, nous travaillons avec différents instruments pour stimuler l'expression et la créativité du public. Nous mettons l'accent sur l'expérience et le jeu plutôt que sur la théorie ou la technique. L'accent est mis sur la fantaisie et la créativité.

Nous travaillons généralement à un résultat commun : une performance, une exposition, une vidéo, un défilé de mode, un blog, un site web, une fresque, un livre, une sculpture... L'Intervenant(e) Artistique veille à ce que chacun puisse contribuer au produit final à sa manière, mais sans créer d'attentes élevées ou de pression.

Pour nous, le processus est plus important que le produit lui-même. L'expérience et la perspicacité sont de la plus haute importance. Nous aidons les participants à surmonter d'éventuels obstacles afin d'utiliser leur imagination et d'exprimer leur créativité. Nous espérons ainsi les aider à se développer.

Imaginarium

L'Imaginarium est un outil artistique à but éducatif créé dans nos ateliers. Il invite au rêve et à la créativité collective. Il sert d'amplificateur au travail de l'Intervenant Artistique et l'aide à stimuler l'imagination des participants. Il constituent un merveilleux ingrédient pour l'activité de groupe dans laquelle tous les participants contribuent avec leur imagination à une création unique.

Tranches d’âges et compétences développées

- De 2,5 à 4 ans: développement de la motricité, travail des couleurs, musicalité, expression verbale et corporelle.
- De 5 à 7 ans: développement de la motricité fine, travail de la créativité, musicalité, expression verbale et corporelle, discussions philosophiques.
- Van 7 tot 12 jaar: développement de la motricité fine, travail de la créativité, musicalité, expression verbale et corporelle, discussions philosophiques approfondies.

Pistes de travail artistique

Arts Plastiques

Exercices

- Chacun dessine une partie d'un corps. Puis nous découpons chaque partie et les assemblons pour faire une drôle de figure. Celle-ci peut devenir la mascotte du groupe et nous discutons sur ce personnage : serait-ce un garçon ou une fille, nous lui donnons un nom, nous pensons à une vie, un travail, une ville imaginaire où il vivrait, une façon de lui dire bonjour chaque matin. Idéalement, cet exercice devrait être fait au début de l'atelier.
- Faites des figures et/ou des visages amusants avec de la pâte à modeler.
- Inventez une histoire drôle et transformez-la en une petite bande dessinée ou un dessin humoristique.
- Demandez aux participants d'apporter un cahier qui deviendra un livre d'art personnel et de dessiner, coller ou écrire quelque chose de drôle chaque jour.
- Dessinez avec votre main gauche (ou droite si vous êtes gaucher).
- Dessinez une caricature de quelqu'un ou de vous-même.
- Grimer les enfants de façons drôles, en s'inspirant de l'expressionisme par exemple (ou toute autre forme artistique).

Media (photo, vidéo, stop motion,...)

- Faire un "cadavre exquis" comique : faire des portraits de chacun et les mélanger (collage) pour créer des personnages comiques.
- Faire des doublages de scènes (de film, dessin animés, documentaires,…) drôles et décalés.

Musique

- Chercher et trouver des sons, des mélodies marrantes et joyeuses.
- Travail sur les onomatopées : on les passe en revue et on crée une chanson .
- Travail sur les mots : trouver de façon random, des mots n'ayant rien à voir entre eux pour créer un texte de chanson hilarant. Avec une musique qui va avec ou sur une musique existante.
- Chanson : « Je te tiens tu me tiens par la barbichette,… »

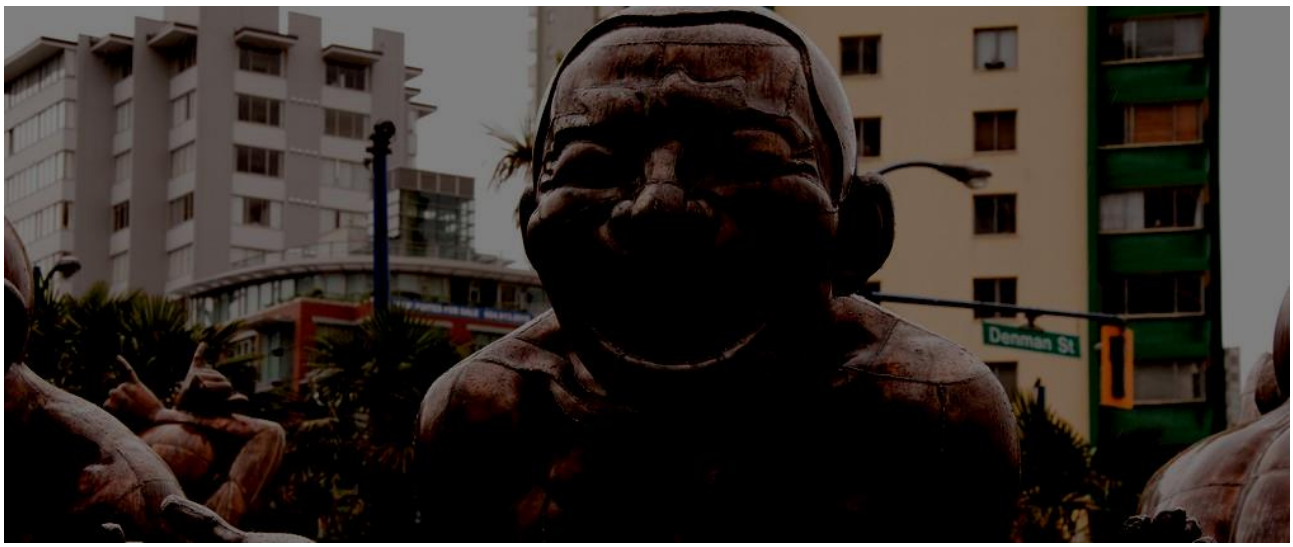
Expression Verbale

- Racconter une histoire, un souvenir, un évennement drôle et qui met de bonne humeur.
- Faire des bruits bizarres et drôles (bruits d'animaux par exemple).
- Explorer et expliquer les différentes sortes d'humour (grotesque, absurde, burlesque,...). Faire des exercices de style pour les experimenter.
- Demander aux participants de ramener de chez soi un objet qu'ils trouvent drôle et leur demander d'expliquer pourquoi ils le trouvent drôle.
- Après avoir grimé les participants, inventer des dialogues comiques en fonction de leur grimage. Cela peu même mener à des petites scènes théâtrales.

- Jouez avec les expressions de language, expliquez leur signification, et tentez de les tranformer en expressions humoristiques. Exemple : "Quand les poules auront des dents" peut devenir "Quand les poules feront des vents".
- Créer un virelangue marrant : choisir une lettre de l'alphabet et créer un enchaînement de mot commençant par cette lettre pour arriver à une phrase marrante et imprononçable.
- Créer des rimes drôles en fonction des prénoms.
- Créer des petites scènes drôles (des situations par exemples) qui sont mimées/jouées par une partie du groupe et une autre partie crée des dialogues ou des commentaires drôles.
- Chaque enfant décide quel est son super héros préféré. Il leur est ensuite demandé d'écrire 5 catastrophes qui pourraient arriver à leur super héros. Par exemple, si mon héros préféré est Spiderman, une catastrophe pour lui pourrait être que sa tante a lavé ses vêtements et qu'ils sont maintenant trop petits pour qu'il les porte. Ensuite, nous demandons aux enfants d'écrire un monologue (comme s'ils étaient leur super-héros) en parlant des catastrophes qui lui sont arrivées. Chacun d'entre eux présente son monologue au groupe. Nous encourageons les enfants à trouver les catastrophes les plus ridicules possibles.

Expression Corporelle

- Inventer un personnage drôle (démarche, grimace, posture,...).
  Exemple : comment vous comporteriez-vous ou quelle situation créerait le fait d'avoir un bras beaucoup plus long.
- Inventer des danses rigolottes.
- Demander aux enfants d'inventer un travail qui n'existe pas (planteur de bonbons, allumeur d'étoiles, chasseur de bisous, ….) et qu'ils doivent ensuite mimer pour faire deviner aux autres .
- Analyser le rire de chacun pour ensuite créer un fou rire collectif. Pour cela il suffit de se forcer à rire et petit à petit, le fou rire est garantit.
- Après avoir grimé les participants, inventer des expressions corporelles en fonction de leur grimage. Cela peu même mener à des petites scènes théâtrales.
- Nous sommes tous assis en tant que public. Les uns après les autres, ils se tiennent sur la scène et imaginent qu'ils ont devant eux une porte invisible. Nous leur demandons d'imaginer ce qui se trouve derrière la porte, de l'ouvrir et de réagir à ce qu'ils voient de la manière la plus exagérée possible. Ils doivent ensuite immédiatement refermer la porte. Nous demandons au public de deviner ce que cette personne a vu derrière la porte. Chaque participant a une chance d'essayer.



Pistes de travail philosophique

- L'humour fait partie de la vie quotidienne.

Vous pouvez réfléchir avec les enfants aux similitudes et aux différences qu'ils vivent. Laissez-les s'exprimer sur des choses du quotidien qu'ils trouvent drôles. Quelles sont les choses qui vous font rire à la maison, mais qui ne sont pas censées être drôles ?

Par exemple : une brosse à dents de forme amusante, un bruit que fait la voiture chaque matin, un poster accroché dans la classe, la façon dont le chat ou le chien boit, etc.

Les petits détails qui semblent parfois étranges et drôles sont amusants à partager.

- Sensibilisez les enfants aux limites de l'humour.

Il est bon de faire prendre conscience aux enfants que se moquer de quelqu'un ou d'une situation embarrassante peut parfois être blessant et toucher la sensibilité d'autrui. Dans la plupart des cas, le rire peut être une activité collégiale et unificatrice, mais dans ce cas particulier, il pourrait jouer un rôle d'exclusion.

Les mots et les attitudes destinés à faire rire doivent donc être traités avec bienveillance.

- L'humour varie beaucoup d'une génération à l'autre.

Les jeunes, en particulier les adolescents, sont préoccupés par les médias numériques et l'humour qu'ils expriment. Par exemple, quel est l'humour des jeunes d'aujourd'hui ?

Par le biais de quelles plateformes l'expérimentent-ils ?

Beaucoup entreront en contact avec les mêmes (Tiktok,…)

Ces thèmes numériques ne sont pas encore largement abordés dans les écoles.

C'est le moment idéal pour approfondir le sujet.

- Il existe de nombreux types d'humour qui peuvent être interprétés de différentes manières.

Vous pouvez faire prendre conscience aux enfants que l'humour n'est pas toujours le même et que chacun le vit différemment. Il est utile de se référer à des choses familières pour créer un sentiment commun, puis de trouver ce que chacun trouve drôle. Cela crée un sentiment d'appartenance tout en tenant compte des différences.

Par exemple :

L’humour noir que tout le monde ne trouve pas drôle ;

Le sarcasme que certaines personnes comprennent et d'autres pas ;

Humour qui varie selon les cultures, les pays, etc.

- L'humour peut être utilisé comme un moyen d'aborder différents thèmes :

"Santé" : Le rire est bon pour vous, il est bon pour votre santé !

"Harcèlement" : moqueries et sarcasmes. L'humour peut être très nuisible lorsqu'il est utilisé à mauvais escient.

"Société" : dans certaines sociétés, l'humour est utilisé dans les processus ou les cérémonies de deuil.

L’humour peut également générer des effets de cohésion sociale.

- Les enfants ont de nombreuses idées qui leur sont propres. C'est certainement une bon point de départ pour les laisser s'exprimer en groupe. D'autre part, il est parfois très intéressant pour l'animateur de fournir des exemples qu’il affectionne.

Ainsi, les enfants ont l’occasion d’expérimenter des choses auxquelles ils ne sont pas souvent confrontés et leur vision du monde s'élargit.

Exemples :

1. regarder ensemble des photos/œuvres d'artistes que vous choisissez vous-même

2. des exemples classiques célèbres que vous pouvez utiliser : Magritte, Banksy, Dali,...

3. bandes dessinées, caricatures

4. publicités, affiches, magazines...

5. montrez également des œuvres qui semblent drôles mais qui n'étaient pas destinées à l'être, comme certaines œuvres du Moyen Âge.

EXEMPLES DE QUESTIONS

- Qu’est-ce qui me/nous fait rire ?

- Est-ce qu’une même chose peut-être drôle pour tout le monde ou pas et pourquoi ?

- Que fait un artiste pour rendre une image drôle ?

- L'humour est-il toujours l'intention de l'artiste ?

- Les images dans l'art sont-elles utilisées uniquement pour faire quelque chose de drôle ?

EN LIEN AVEC UNE CARICATURE

- Où peut-on voir des caricatures ?

- Qui est souvent représenté par une caricature ?

- Qu’est-ce qui fait qu’une caricature est drôle ?

- Est-ce qu’une caricature peut blesser quelqu’un ?

EN LIEN AVEC UNE BD OU UN DESSIN ANIME'

- Quelles sont les différentes parties qui composent une bande dessinée ?
- Où peut-on en voir ?
- Citez des exemples de BD que vous connaissez ?
- Qu'est-ce qui fait qu'un dessin animé ou une BD sont humoristiques ?

EN LIEN AVEC UNE OEUVRE D'ART

- Connaissez-vous des formes artistiques qui se servent de l'humour ?
- Quelle est l'oeuvre d'art la plus drôle ou la plus folle que vous avez vu dans votre vie ?
- Est-ce qu'une oeuvre d'art peut vous faire penser à une série ou à un film ?

Pistes de travail ludique

Thérapie par le rire

Rien de tel pour briser la glace que de s'échauffer en rigolant !

Dans ce jeu, vous êtes l'e guide, mais vous pouvez également désigner un enfant qui guidera le groupe une fois que le jeu a commencé.

- Commencez par vous mettre d'accord sur un geste clair de la main comme START et un autre comme STOP.

EXEMPLE : Si je lève la main, tout le monde peut commencer à rire et si je ferme le poing, le rire doit cesser.

- Commencez par un rire "normal" et testez si vos gestes "fonctionnent".
- Ensuite vous pouvez être créatif.

Pour commencer, riez comme un monstre, comme un lapin, comme une sauterelle, comme un diable, comme une grand-mère, etc.

Cela provoque souvent des rires.....beaucoup de rires.

Certains enfants commencent à rire très fort et de manière excessive, il est donc conseillé de leur dire d'abord qu'il n'est pas nécessaire de crier et de leur expliquer pourquoi (c'est mauvais pour la gorge et pour les oreilles des autres,...).

Jeux de chaises

Ce jeu peut être joué avec des chaises ou d'autres objets.

Encore une fois, vous dirigez le jeu.

Donnez à chacun une chaise et choisissez un son de départ et d'arrêt. Choisissez un geste ou un objet qui produit un son : frapper dans les mains, une cloche, un instrument..

Chacun se tient à côté de sa chaise dans une position neutre.

L'animateur donne un indice (émotion, situation,...) que les joueurs doivent jouer.

Exemples :

"Quand je frappe dans les mains, vous êtes soudain très fatigué.

Comment pouvez-vous vous asseoir sur votre chaise lorsque vous êtes fatigué ?

Quand je frappe à nouveau dans les mains, vous redevenez complètement neutre."

"... vous vous asseyez comme si vous étiez très nerveux pour un test."

"...vous vous asseyez et votre chaise est faite de verre très fragile."

"...vous vous asseyez et cette chaise est la plus chère du monde."

Ce qui est drôle dans ce jeu, c'est le contraste entre un état neutre et l'attitude jouée.

Ce changement doit être effectué en une seule fois, ce qui conduit souvent à des situations cocasses.

Ce jeu peut être fait avec un objet différent, à condition que tout le monde ait le même objet.

Une bouteille d'eau, un oreiller, une trousse à crayons, un manteau, etc.

L'avantage de ce jeu est que vous êtes un spectateur, car tous les enfants jouent ensemble et sont généralement très concentrés sur le jeu en lui-même. Par exemple, les enfants timides peuvent s'exprimer sans avoir l'impression d'être observés.

Ours et Fées

(Pour les plus jeunes enfants)

Nous sommes dans une forêt.
Dans la forêt, il y a des fées et des elfes qui dansent avec de la musique tandis qu'un ours dort dans un coin.
Lorsque la musique s'arrête, toutes les fées doivent se figer pour faire des sculptures.
Ensuite, l'ours se réveille et se promène dans la forêt en essayant de faire rire les fées.
Si quelqu'un rit, il devient un ours.
Quand la musique commence, les ours s'endorment et les fées dansent.
On répète jusqu'à ce que tous deviennent des ours.

Exemple de programme hebdomadaire

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
08:00 – 09:00	GarderieGarderie	Garderie	Garderie	Garderie	Garderie
09:00 – 10:30	Introduction, faire connaissance avec le groupe. Parler d'humour. Jeux pour créer une cohésion de groupe. Etablir les règles de base pour créer une sphère conviviale de respect de sois, des autres et du matériel qui sera utilisé.	Drôles de personnages en pâte à modeler.	Thérapie de rire.	Workshop sur les expressions de language.	Répetition des Sketchs
10:30 – 11:00	Pause	Pause	Pause	Pause	Pause
11:00 – 12:00	Vormidable: créer des visages drôles.	Vormidable: drôles de personnages.	Jeux de rôle avec des drôles de personnages.	Vormidable	Répetition de la chorégraphie
12:00 – 13:00	Pause	Pause	Pause	Pause	Pause
13:00 – 14:30	Création d'une mascotte drôle.	Création d'une chanson marrante avec les onomatopées.	Laboratoire de bruits et sons rigolos.	Inventez ou raccontez des histoires drôles et faites en des sketch à mettre en scène.	Préparation de l'exposition des oeuvres réalisées pendant la semaine.
14:30 – 15:00	Pause	Pause	Pause	Pause	Pause
15:00 – 16:00	Création d'une danse rigolotte, inventez une corégraphie.	Répetition de la corégraphie.	Choreografie.	Choreografie	Exposition et spectacle.
16:00 – 17:00	Garderie	Garderie	Garderie	Garderie	Garderie

Références/Idées/Inspirations

- Ministry of Silly Walks, Monty Pithon

  https://www.youtube.com/watch?v=eCLp7zodUiI
- Trigger Happy

  https://www.youtube.com/watch?v=30DcHyi-hZE
- The Muppets

  https://www.youtube.com/watch?v=tgbNymZ7vqY

  https://www.youtube.com/watch?v=zb47CstE7R4
- Mr Bean

  https://www.youtube.com/watch?v=CwzjlmBLfrQ
- Tape Face

  https://www.youtube.com/watch?v=YlaWGd1cUms
- Apprentissage de l'humour chez les enfants

  https://naitreetgrandir.com/fr/etape/0_12_mois/jeux/fiche.aspx?doc=bg-naitre-grandir-rire-apprentissage-sens-humour
- Les différentes formes d'humour

  https://www.cairn.info/revue-vie-sociale-2010-2-page-13.htm
- L'oeuvre de Magritte.
- La Comedia dell'Arte

Contact

Olivier : responsable artistique et pédagogique

olivier@amadeokollectif.be

0496/215781

Eric : Intervenant Artistique (parrain et API Officer)

eric@amadeokollectif.be

0486/289824

Benoît : responsable logistique

benoit@amadeokollectif.be

0468/105666

AMADEO KOLLECTIF

… est un atelier de créations qui regorge d'expérimentations collectives stimulant l'imaginaire. Ces expériences créatives et artistiques sont encadrées de manière professionnelle par des artistes, des pédagogues et des artisans.

Ensemble, nous voulons stimuler l'imagination des enfants et des adolescents. Nous voulons leur donner le goût à la culture et à la création collective d'une manière très accessible. Parce que nous sommes convaincus que l'imagination favorise le lâcher-prise. Elle fait rêver, créer et interagir. L'imagination nous fait penser différemment et nous permet de nous représenter de nouveaux mondes.

AMADEO KOLLECTIF

© 2023 Amadeo Kollectif

actiris.brussels au coeur de l'emploi | de weg naar werk
FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES
Vlaanderen verbeelding werkt
brussel
Francophones Bruxelles
SCHAERBEEK 1030 SCHAARBEEK
VLAAMS-BRABANT