



AMADEO
KOLLECTIF

MUMOBX

IMAGINARIUM

GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR
INTERVENANT(E) ARTISTIQUE



– A Kollektiv Experiment in Imagination –

Index

Le guide pédagogique	3
Amadeo Kollektiv	3
Les objectifs d'Amadeo Kollektiv	3
Pédagogie	3
Imaginarium	4
Mumobox	4
Box par box	4
La boîte à mots	4
La montgolfière ou l'orgue à main	4
La boîte à secrets	4
La fusée ou boîte à miroirs	5
La boîte à petits instruments	5
La boîte à ombres et lumières	5
La boîte à formes	6
La boîte à tissus	6
.....	6
Le train musical	7
Tranches d'âges et compétences développées	7
Réflexions pédagogiques	8
Pistes de travail philosophique :	8
Pistes de travail artistique	9
Arts Plastiques	9
Musique	9
Expression Verbale	9
Expression Corporelle	9
Media (photo, video, stop motion,...)	9
Pistes de travail ludique	9
Piste de travail thématique : A-Musée d'art	10
Visitons l'art ensemble	10
Vivre l'histoire que l'on se raconte !	10
Contact	11

Le guide pédagogique

Le fascicule que vous allez parcourir est un document ayant pour but d'instruire sur l'Imaginarium qui accompagnera et amplifiera 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.

Amadeo Kollektif

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.

Les objectifs d'Amadeo Kollektif

- 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

Pédagogie

Notre point de départ est le monde et l'imagination des participants. L'Intervenant(e) Artistique les emmène 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 constitue un merveilleux ingrédient pour l'activité de groupe dans laquelle tous les participants contribuent avec leur imagination à une création unique.

Mumobox

Mumobox est constitué d'un ensemble de boîtes, de différentes tailles et formes. Chacune de celles-ci est une structure unique qui recèle des secrets et surtout des matières premières pour la création collective.

Venez, entrez dans le monde fascinant de Mumobox, faites tourner les trois tourniquets, installez vous, la visite va commencer.

Box par box

La boîte à mots

La boîte à mots est la boîte centrale. Elle est le cœur et la source de l'histoire. On y pioche des mots et des images. À partir de ces éléments, on va pouvoir se déplacer vers les autres boîtes, selon nos besoins créés. Il est important de noter que tous les participants sont en cercle autour de cette boîte et que l'espace, autour de la boîte, peut être considéré comme une piste de cirque où divers personnages peuvent circuler, ou des dialogues peuvent être répétés. Autour de la boîte à mot, à la source de la créativité, l'animateur devra être philosophe, conteur et capitaine du bateau.

La montgolfière ou l'orgue à main

Cette boîte est idéale comme moyen de transport à l'intérieur d'une histoire. Elle amène toujours le groupe dans les cieux. Et du haut des cieux, la perspective aidant, de nouvelles idées jaillissent.

Il y a de nombreux exercices à faire, au niveau des rythmes, de l'intensité. L'orgue à main est comme le moteur d'un engin surréel qui permet un départ vers des horizons infinis. Le son qui en sort est aussi incroyablement magique. Il est important comme instrument pour aborder le rythme, l'écoute.

On y entend des sons qui nous élèvent et nous transportent vers des contrées nouvelles.

La boîte à secrets

Cette boîte contient un tiroir secret qui contient une clef qui ouvrira d'autres tiroirs. À l'intérieur divers petits objets peuvent faire rebondir l'histoire. En passant, je vous rappelle quelques questions essentielles à se poser pour bien créer une histoire : qui (personnage), où (lieu), quoi et comment (événement ou drame à résoudre).

Non seulement cette boîte active la curiosité, elle met l'enfant en mouvement, elle l'oblige aussi à collaborer, à réfléchir, à agir, à trouver le tiroir secret qui contient la clef qui ouvrira d'autres tiroirs. Ensuite un objet ou un message, sorti d'un tiroir, pourra alimenter ou non l'histoire.

Le choix des objets vous appartient.

Dans les tiroirs vous pouvez aussi déposer des messages secrets, des lettres manuscrites. À partir d'un message, une chasse au trésor peut commencer. Le message lui-même peut être une carte au trésor. C'est

ici que votre intervention est la plus importante via les messages ou les objets vous initiez à des jeux ou des pistes à suivre

La box est aussi un grand socle qui peut servir de support à une statue, ou à un personnage qui déclame, ou à une statue qui déclame.

La fusée ou boîte à miroirs

Cette boîte est souvent utilisée comme décor, soit elle devient une armoire ou se cache un objet spécial, soit les enfants passent en dessous, comme un passage secret vers un autre monde (style Narnia). Les enfants adorent mettre leur tête dedans et se voir à l'infini. Elle peut être utilisée comme un sas, un endroit de guérison, un espace particulier ou il peut se passer une transformation, une mutation, un saut quantique dans l'espace-temps.

Il vous est aussi loisible de placer dans cette boîte un objet magique (j'affectionne particulièrement l'œuf de Dragon, c'est un œuf bleu étoilé, en bois). Les enfants peuvent se le passer délicatement et selon les pouvoirs que vous donnez intentionnellement à cet œuf, l'histoire peut rebondir. Imaginez p.e. que cet œuf a le pouvoir de révéler un secret, ou d'exprimer une idée farfelue voire vraiment nulle. Cela peut libérer certains enfants de leur propre jugement. Vous pouvez aussi insérer un objet dans la boîte à miroirs pour lui conférer des pouvoirs spéciaux et magiques.

La boîte à petits instruments

Cette boîte est la plus pédagogique de toutes les boîtes. Elle permet de créer des ambiances sonores comme le tonnerre et la pluie, une grenouille qui croasse. Vous pouvez imaginer une scène, comme au cinéma, ou l'histoire que vous avez créée se rejoue mais avec l'ajout de sons d'ambiance. Comme elle s'ouvre de deux côtés, l'animateur peut prétendre qu'il y a un gardien du trésor sonore et jouer ce gardien, caché de l'autre côté.

Avec les petits instruments vous pouvez travailler l'écoute, le dialogue, les différents sentiments aussi ou émotions : ambiance de peur, de joie, de suspense. Vous pouvez aussi vous déplacer dans l'espace et combiner mouvements chorégraphiés et musique. Ou encore faire allonger tous les enfants, rappeler l'histoire, introduire des sons, réveiller un par un, donner un instrument à un enfant et le laisser créer son ambiance autour des autres enfants.

Les possibilités de jeu sont nombreuses : un enfant au milieu, les yeux fermés, des sons sont émis dans le cercle alentour, l'enfant doit indiquer d'où vient le son. Un enfant est un loup aveugle et un autre un mouton bruyant, le loup doit attraper le mouton. Tous ces petits jeux sont des bulles d'air au milieu de la création. Il est essentiel de toujours bien sentir l'énergie du groupe et revenir au présent. Le travail de création est intense et des petits jeux qui semblent n'avoir rien à voir avec notre histoire, sont des bulles d'oxygène et permettent aussi de relier le groupe en cas de dispersion ou de chaos.

La boîte à ombres et lumières

Cette boîte est un peu à part, elle contient un projecteur et un écran où les enfants peuvent jouer à faire des ombres, mais à deux personnes maximum.

Elle peut être un prétexte à la création de personnages en papier, ou la création de décors pour l'histoire en train de se créer (une maison hantée, un cheval, une licorne).

Faites bien attention avec le projecteur, un de ne pas le laisser allumé trop longtemps et de ne pas le regarder dans les yeux lorsque vous jouer à faire des ombres. Surtout, veiller à ce qu'il soit éteint à la fin de votre animation.

La boîte à formes

Les formes en bois offrent de nombreuses possibilités. Elles peuvent être utilisées pour créer des personnages mais aussi pour définir des espaces, des frontières, des palais, une forêt, une cabane. On peut aussi les utiliser comme formes pour le jeu d'ombre ou encore comme un objet mais en deux dimensions (p.ex. la couronne du roi).

Elle permet de visualiser des personnages, ou des paysages. Chaque enfant peut développer sa créativité, à son rythme, être dans son monde. Les différents mondes vont se rencontrer, des liens avec l'histoire vont se nouer. Il peut s'agir aussi de créer une grande carte au trésor.

Comme avec les autres outils pédagogiques d'Amadéo, Madeiras ou Vorrmidable, les formes en bois sont très populaires. Je vous conseille de lire les dossiers correspondants pour vous inspirer des différentes possibilités de création.

Pédagogiquement parlant, il est intéressant de donner à chaque enfant plusieurs morceaux de bois, comme des cartes à jouer, et de leur demander de placer une de leur forme, un par un dans un espace donné, appelé l'univers. Au début, c'est le grand vide, le néant, les enfants sont en cercle autour du Rien. "Au commencement, il n'y avait rien, ni mer, ni vent, ni froide vague, ni terre, ni ciel, juste les abîmes géantes". Ici l'animateur devient le conteur. Ce rôle de conteur est essentiel, il peut inspirer certains enfants à prendre la parole. Il en va de même lorsque vous savez jouer d'un instrument, ou même chanter.

Quelles que soient les propositions des enfants, si vous réussissez à ajouter une couche en plus, par votre chant, votre instrument, votre voix de conteur et que le tout reste harmonieux, alors vous touchez le cœur du travail, vous vivez ensemble un moment unique de création collective.

La boîte à tissu

La boîte à tissu contient des tissus de toutes formes et volumes, parfois des perruques, des sacs à mains et autres sweat shirts oubliés. En règle générale, les tissus sont légers et volent au vent, ils permettent de se déguiser sommairement. On peut aussi les utiliser comme bandeaux pour différents jeux (voir le loup et le mouton à la boîte à instruments). Voici, en vrac et sans trop réfléchir différentes possibilités:

Les ailes d'un oiseau

Le voile d'un bateau

D'un pirate, le bandeau

D'un tigre, la peau

La boîte à tissu est très particulière par sa forme, elle peut être intégrée comme décor. Elle peut être aussi la maison d'un sage ou d'une sorcière ou d'Elon Musk. Les boîtes peuvent être déplacées durant l'atelier. N'hésitez pas à travailler la scénographie, à réagencer l'espace selon les besoins d'une scène. L'animateur est un des co-créateurs, il doit veiller à rester inventif et spontané.

Ne vous souciez pas du résultat, surtout pas, mais restez vigilant sur la présence active des enfants.

Le train musical

Le train musical est composé de boîtes qui s'emboîtent, chaque boîte est un instrument qui se joue seul ou à deux. En règles générales, pour tous les outils Amadéo, une petite connaissance musicale est bienvenue. Une transmission de savoir par rapport aux instruments à vent, à cordes et aux percussions est un plus.

Chaque élément du train peut être isolé du reste et utilisé si nécessaire pour une musique ou un son d'ambiance.

Le train peut aussi être utilisé comme véhicule pour se déplacer dans l'espace. Il se transforme parfois en bateau ou encore comme des marches d'un escalier qu'il faut gravir étape par étape.

Le travail avec cet outil doit être très structuré.

Les règles de bases, évoquées sans doute autour de la boîte à instruments, doivent être rappelées. Pour faire de la musique, il faut commencer par le silence. Il faut savoir écouter l'autre puis trouver quelque chose à dire (en musique) en harmonie ou en dissonance. Les petites structures permettent un travail en profondeur, pas à pas, face à face, mini boîte après mini boîte. Les enfants avancent dans le train, l'escalier, l'échelle, et un orchestre naît, couche par couche.

On peut travailler avec une loop, une baseline, un rythme qui se répète. Par exemple, imaginez qu'un enfant arrive à reproduire une séquence de sons, dans un rythme constant, demandez lui de continuer à jouer en boucle, placez un autre enfant dans un autre wagon du train musical et demandez à l'autre enfant d'émettre un son uniquement dans un silence, aborder la notion de tempo, de temps forts, de dissonance, d'harmonie.

Lorsqu'un morceau de musique est inspirant, ajoutez du slam, de la récitation, du conte, du chant. Pensez toujours à avancer par étape, couche après couche, choyé choyé (doucement).

.

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.

Réflexions pédagogiques

Il fut un temps où les parents étaient conviés à venir voir un spectacle en fin de stage. Toute la semaine devenait alors une grande répétition pour un grand final. Le fait de présenter un spectacle ou une performance en fin de stage à des points positifs et négatifs aussi. Pour certains enfants, une présence adulte familière est plus un frein qu'une motivation. Parfois même l'enfant ne vient pas le dernier jour, alors qu'il était des plus actif durant la semaine. Et en règle générale aussi certaines absences au dernier moment rendent le final difficile. Fort de ces constats et grâce aux conditions sanitaires très strictes, nous avons pu constater que la créativité des enfants ne demande pas de résultats performatifs devant des adultes, par contre pendant la semaine si vous avez la chance de partager l'espace avec d'autres groupes, il est vivement conseillé de présenter des petits spectacles ou autres performances aux autres groupes.

Voir d'autres enfants sur scène est très motivant, les enfants ont tendance à vouloir faire la même chose qu'il s'agisse d'un spectacle ou d'un musée ou d'une autre proposition ludique comme une chasse au trésor.

Si vous réussissez à créer une dynamique entre les différents groupes, votre semaine va sembler légère et intéressante, certains enfants vont même voyager entre les groupes, pour aider les plus petits ou partager leurs connaissances à peine intégrées.

Chaque enfant, chaque humain a des potentiels qu'il peut développer. L'un des rôles les plus importants d'un animateur est de pressentir les potentiels et de permettre à l'enfant de les développer. Si vous prenez un groupe de 10 enfants il y aura des acteurs, des conteurs, scénographes, souffleurs, accessoiristes, constructeurs, scénographes, danseurs, écrivains, illustrateurs, simple public aussi, enfin de nombreuses potentialités à développer.

Pistes de travail philosophique :

Lors de la création d'une histoire, une fois les personnages définis, le lieu ou les lieux des différentes actions, il est important d'amener un événement qui change le cours de l'histoire. Cet événement, ou drame, demande une résolution. Certaines règles que l'on trouve en musique peuvent se projeter dans une histoire, il y a la gamme dans laquelle on joue, des modulations ou changement de tonalité, des dissonances et enfin une résolution sur la dominante. Toutes ces notions peuvent être un peu techniques.

En terme de théâtre on peut tout aussi bien penser en trois actes

Dans le premier acte, on installe une situation et on amène un événement ou un drame.

Dans l'acte deux, on travaille sur les rebondissements et en trois on résout l'histoire.

Lors de la résolution de l'histoire que l'on crée, j'ai pu constater que souvent les enfants aiment être des guérisseurs, des docteurs, des médecins, des sorciers et qu'ils adorent créer des rituels de guérison, que je nomme "guéri-son", puisqu'ils utilisent les sons des instruments qu'ils disposent et leur voix. Ne dit-on pas que la musique adoucit les mœurs, enfin les mœurs? À propos, je voudrais terminer ce dossier en vous rappelant que la mort fait partie de la vie et qu'elle est souvent présente dans les histoires, ne cherchez surtout pas à l'éviter, elle est très riche comme matière première pour l'apprenti philosophe qui se cache en chacun de nous.

Pistes de travail artistique

Arts Plastiques

Vous disposerez pour votre activité de votre propre box, à remplir chez Amadeo, selon vos préférences. Vous y placerez le minimum nécessaire pour des travaux manuels, comme de la peinture, des feuilles, crayons, cartons, plumes, ciseaux, pâte à modeler, terre glaise, etc. Avec ce matériel, vous pouvez travailler en dehors des structures Mumobox, créer des espaces séparés ou l'on fabrique un élément du décor, un accessoire, une affiche, un personnage pour les jeux d'ombres, par exemple.

N'oubliez pas que l'Imaginarium est un outil, vous n'avez pas besoin de l'utiliser tout le temps.

Musique

- Chercher et trouver des sons qui alimentent l'histoire.
- Créer un générique de début.
- Créer une musique d'ambiance pour une scène particulière.
- Créer un chant qui conte l'histoire.

Expression Verbale

- Raconter une histoire, en face du groupe.
- Résumer l'histoire.
- Faire la voix off.
- Créer des dialogues pour une scène.

Expression Corporelle

- Inventer un personnage et l'incarner (démarche, posture).
- Faire une audition pour choisir l'acteur ou le chanteur.
- Jouer des scènes.
- Créer un personnage avec plusieurs personnes.
- Jouer des scènes style "tragédie", "comédie musicale", "film d'horreur".

Media (photo, video, stop motion,...)

Vous pouvez faire des photos et des vidéos courtes de petits moments intéressants.

Pistes de travail ludique

Piste de travail thématique : A-Musee d'art

Visitons l'art ensemble

Bienvenue dans l'atelier A-musee d'art. Nous allons nous amuser à faire de l'art, à découvrir des techniques, des matériaux, des styles, des histoires et nous allons exposer nos oeuvres et

Vivre l'histoire que l'on se raconte !

À partir d'un mot et/ou d'une image, tiré dans la boîte centrale, le voyage peut commencer, l'histoire peut se dérouler. Chaque étape de l'histoire est prétexte à un mouvement dans l'espace, à la découverte de nouveaux paysages sonores et visuels. Chaque étape suit le fil d'une histoire que l'on se raconte. Il est possible de développer diverses potentialités artistiques chez les enfants: le jeu d'acteur, la danse, le chant, le conte, la musique, le jeu d'ombre. Mais aussi, et surtout, des qualités humaines telles que l'écoute, l'ouverture d'esprit, la curiosité, l'émerveillement qui peuvent mener à une meilleure coopération entre nous, plus de dialogue constructif, plus de conscience d'être des créateurs.

Durant la création collective, les enfants seront initiés à différentes techniques artistiques favorisant l'expression. Un travail plus en profondeur à certains moments de l'histoire, permettra aux enfants d'acquérir certaines notions importantes que l'on retrouve dans la musique : l'écoute, le rythme, l'harmonie, l'émotion.

Pris dans le fil de l'histoire, les enfants apprendront des techniques artistiques et les utiliseront ou non, selon leurs besoins. Il est important de toujours revenir à la boîte centrale et récapituler l'histoire, la rejouer, la modifier, en discuter, aborder la philosophie, les valeurs, les différents points de vue.

Votre rôle est celui d'un guide, d'un éclairer avisé, d'un maître du jeu aussi.

Le jeu étant de jouer une histoire que l'on crée en se la racontant. Vous disposez de toutes les boîtes comme autant de cartes à sortir, d'outils à utiliser pour enrichir le voyage. Veillez tout de même à prendre le temps, à explorer les nouvelles idées.

Ne négligez pas les protocoles, les formes de rituels qui structurent les déplacements dans Mumobox. Pour entrer par exemple, il faut y aller un par un et faire tourner les tourniquets. Chaque tourniquet est considéré comme une porte ou un portail, vous pouvez nommer ces portes ou pas (la porte de l'écoute, du silence, de l'inspiration, de la joie, de la créativité). Pour la sortie, je propose toujours d'y aller en marche arrière, comme pour remonter le temps, comme si, le voyage était une parenthèse dans la vie.

Contact

Olivier : responsable artistique et pédagogique

olivier@amadeokollectif.be 0496/215781

Charlotte : Intervenante Artistique (marraine)

charlotte@amadeokollectif.be 0484/362824

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 Kollektif