

AMADEO
KOLLECTIF

TOKATOI

ACTIVITÉ THÉMATIQUE



GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR
INTERVENANT(E) ARTISTIQUE



– A Kollektif Experiment in Imagination -

Index

Le guide pédagogique.....	3
Amadeo Kollektif.....	3
Thématique.....	3
Tokatoi, la force de mon pays	3
Les objectifs d’Amadeo Kollektif.....	4
Objectifs de la thématique	4
.....	4
Pédagogie.....	5
Imaginarium.....	5
Tranches d’âges et compétences développées	5
Pistes de travail philosophique :	6
Qui suis-je ?.....	6
Un focus sur les animaux	6
Pistes de travail artistique	8
Arts Plastiques.....	8
Musique.....	8
Expression Verbale	8
Expression Corporelle.....	9
Media (photo, video, stop motion,...)	9
Pistes de travail ludique	10
Exemple de programme hebdomadaire	11
Références/Idées/Inspirations	12
Contact.....	12

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 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.

Thématique

Tokatoi, la force de mon pays

Les enfants et les adolescents partent à la **découverte de différentes cultures** à travers des chants et des danses traditionnels. Ils créent également leur propre culture artistique, à la fois ensemble et individuellement. À travers la métamorphose du jeu, ils apprennent aussi d'où ils viennent.

Découvre ton totem et tes traits de caractère

Nous recherchons **le totem et les qualités** des enfants et des adolescents. Comment t'imagines-tu en animal ou en plante ? Et comment les autres te perçoivent-ils ? Quel est ton trait de caractère principal ? Avec un totem, tu bénéficies de la protection du groupe.

En utilisant des animaux et des attributs spécifiques (par exemple, ouistiti taquin), les enfants et les adolescents apprennent à mieux se connaître. Par **la fantaisie, l'expression verbale et physique**, ils créent des danses et des chansons correspondantes.

- Es-tu né d'un son ? D'une feuille ? De la pluie ?
- Qui étaient tes ancêtres ? Comment sommes-nous arrivés sur Terre ?
- Quelle était ta forme, ton apparence... ?

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

Objectifs de la thématique

D'où venons-nous ?

En choisissant et en recevant un totem et un trait de caractère, les enfants et les adolescents prennent un nouveau départ. C'est comme une renaissance. Ensemble, nous construisons **un nouveau chemin à partir de cette identité**. Par exemple, nous créons un bijou en l'honneur de nos ancêtres. Mais qui sont les ancêtres de ton totem ?

- Les ours blancs du pôle Sud ?
- Les nuages du ciel au-dessus de nos têtes ?

Nous alternons les histoires sur les origines avec la danse, le chant, le théâtre et les totems.



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.

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 philosophique :

Qui suis-je ?

Avant toute chose, il faut partir à la découverte de tes traits de caractère, de tes goûts et tes préférences : Qui es-tu ?

Pour aller à la recherche de nos histoires et de qui nous sommes, il faut se reconnecter avec soi-même.

Et pour faire cette introspection, il faut se poser quelques questions..

Quel est ton nom, voudrais-tu le changer ?

Préfères-tu être calme ou aimes-tu faire du bruit ?

Es-tu une personne qui aide les autres ou une personne que les autres aiment aider ?

Tu préfères leader, ou tu préfères suivre là où ça a l'air intéressant ?

Tu préfères ne rien faire en te posant et en profitant de la vie, ou tu préfères faire évoluer le monde et bouger partout ?

Quel fruit est ton fruit préféré et pourquoi ?

Quel animal est ton animal préféré et pourquoi ?

Quel insecte est ton préféré et pourquoi ?

Quel élément dans la nature t'attire le plus et pourquoi ?

As-tu un objet préféré ? Explique-nous pourquoi c'est ton préféré !

Quelle est ta couleur préférée et pourquoi ?

Dans quelles saisons te sens-tu le mieux et pourquoi ? Le pourquoi est très important !

Qu'est-ce que toutes ces informations pourraient dire sur toi ?

Une fois avoir réfléchi sur ces questions, on peut choisir dans nos réponses laquelle de ces réponses nous lions le plus à qui nous sommes.

Par exemple, si ton fruit préféré est l'orange parce qu'elle est sucrée et parce que la couleur attire l'attention, ça pourrait dire un truc en plus sur qui tu es...

Peut-être que tu aimes attirer l'attention ou tu aimes faire attention à tout ?

Peut-être que tu es sucré parce que tu es tellement gentil(le) ?... L'orange deviendrait ton totem, le symbole de ton existence ! Evidemment, tu as donné plusieurs réponses, donc on n'hésite pas à combiner les réponses ! C'est avec ça qu'on passe à l'action par la suite !

Un focus sur les animaux

Il est connu que chaque animal a un trait de caractère très spécifique. Un chat aime profiter, un lion aime leader, un pan aime se montrer... L'axenroos est un moyen très intéressant de comprendre ces traits de caractère et par la suite de pouvoir se reconnaître là-dedans !! Nous partons à la découverte de l'animal qui se cache en nous.

Nous pouvons rassembler tous les traits qu'un animal a. (Peut créer une carte pour chaque animal avec ses traits de caractère). Nous pouvons choisir plus d'animaux que ceux présents dans l'axenroos ! Après ça, on choisit quel animal passerait le mieux avec nous. Si tu es une personne qui préfère suivre les autres, peut-être que tu es un chameau parce que les chameaux se suivent toujours ? L'animal en question deviendrait alors ton symbole que tu utiliseras au long des activités.

Questions philosophiques

- Peut-on être plusieurs animaux ?
- Peut-on changer d'animal ?

- Si tu es un chat qui aime ne rien faire, peux-tu tout d'un coup devenir une fourmi qui travaille constamment ?
- De quoi cela dépend-il ?
- Quelles situations provoquerait ce changement ?
- En groupe, sommes-nous tous un seul animal, ou restons chacun un animal ? Ou les deux ?



Pistes de travail artistique

Arts Plastiques

Tu as pu réfléchir sur qui tu es, tu as trouvé ton symbole. Il est temps de le rendre ce symbole en totem. S'il y a plusieurs sessions avec le même groupe, ces totems seront leurs compagnons pendant tout le long.

- Crée ton totem : avec de l'argile que tu peindras par la suite en fonction de ta couleur préférée
- Crée ton totem : fabrique un masque qui représente ton totem. Un masque fait de matériaux recyclés. Cela peut être un chat bleu, une tomate verte, une goutte d'eau, une fleur orange, une coccinelle mauve, une lune rouge...

En empilant les masques sur un poteau on peut créer un totem géant.

- Pour une activité plus collective : réfléchir à un totem collectif en combinant les identités de chacun ! Une personne peut s'associer à une orange, l'autre à une lune, l'autre à la couleur verte : Cela pourrait par exemple créer le totem d'une lune qui ressemble à une orange de couleur verte.
- Chaque enfant fait son dessin avec des éléments de la nature trouvés lors d'une ballade en extérieur. Avec ces éléments, chacun crée son image individuelle. À la fin on pose tous les dessins sur un grand papier pour créer une grande image collective.
- Chaque participant peut réaliser une carte de sa vie (naissance, événements importants) en y ajoutant une section de d'espoirs et de souhaits pour l'avenir. Nous partageons cela avec le groupe et nous discutons en groupe.
- Demander aux participants d'apporter de chez soi (ou même d'un marché aux puces, d'un antiquaire) des photos de nos ancêtres. Imaginons leur parcours de vie et faisons en une carte.

Musique

- Se laisser inspirer par le symbole (ou le totem si déjà créé) pour créer une musique avec l'Atelier Amadeo.
- Rechercher l'instrument de l'Atelier Amadeo qui correspond le plus à ton symbole. Quand chacun aura choisi son instrument en réfléchissant pourquoi cela lui correspond le plus, on crée un concert Tokatoï.
- Fabriquer un instrument tribal.
- Afin de construire une identité collective, créer un hymne qui représentera notre tribu.

Expression Verbale

- Commencer avec une histoire (pour les tout petits) : totem, tribu, pour faire entrer dans le bain et enchaîner avec les questions philosophiques (analogie aux animaux, nature, ce qui existait avant,...)
- Chacun raconte l'histoire derrière le symbole (le totem) qu'il a choisi.
- Choisir chez soi à la maison, un objet avec lequel tu te sens lié. Un objet qui a une histoire et qui en dit plus sur toi, sur qui tu es. Chacun amène son objet avec lui et on discute sur les histoires derrière ces objets qui nous sont chers.
- Trouver chez soi à la maison, l'objet le plus vieux. Cela peut être un piano, ou un collier, cela peut même être un tapis, une chaise ou une assiette. Souvent, ces objets ont une histoire. S'il n'est pas possible de prendre l'objet avec, on le prend en photo ou on le dessine. Ces objets deviennent le sujet de discussion en groupe.
- Inventer un cri ou un chuchotement (cela dépend) correspond le plus à son identité (on peut s'inspirer de son totem). Cela pourrait servir pour une danse Haka (voir « Expression Corporelle »).

- Créer sa propre langue au moyen de son, d'onomatopée, de mots hybrides, pour, créer une langue propre au groupe. De même inventer un nom de tribu, un pays imaginaire,...
- Inventer une histoire qui met en lien toutes les activités exercées (les totems individuels, les identités, la tribu..)
- Création d'une Tribu : créer un nom, un endroit, des croyances, traditions ou légendes propre à la Tribu.
- Faire connaissance avec le groupe : Brise-glace, écoute et présentation.

Les participants se répartissent en deux groupes : A et B. Chaque participant du groupe A raconte quelque chose sur lui, sur sa personnalité. Le groupe B écoute, sans poser de questions ni prendre de notes. Puis les joueurs inversent les rôles. Les personnes du groupe A vont ensuite tenter de présenter les personnes du groupe B et vice-versa pendant une minute ou trente secondes. Tout le monde doit avoir été présenté à la fin de l'activité.

- Demander aux participants d'apporter de chez soi un objet qui, selon eux, nous les représente. Chacun le présente ensuite au groupe en expliquant pourquoi il l'a choisi.



Expression Corporelle

La plupart des cultures ont leurs propres mouvements et leurs propres danses avec lesquelles on les reconnaît.

- Faire connaissance avec le HAKA : Le Haka est une danse de groupe traditionnelle des Maoris, le peuple indigène de Nouvelle-Zélande. Cette danse représente une démonstration de la fierté et de la force de l'unité d'un groupe. En groupe, créer une danse haka avec des mouvements inventés, inspirés de l'identité de chacun. Si une personne aime le foot, il peut y avoir le mouvement d'un tireur. Si une personne est d'origine maghrébine, il peut y avoir un mouvement d'épaule (Reggada). Si une personne aime la nature, on invente un mouvement inspiré par celui des arbres par exemple. Cela se transformera en chorégraphie Haka qu'on dansera en groupe. (Pensez aux bruits qu'on peut lier à chaque mouvement ! (voir « Expression Verbale »))
- Créer une pièce de théâtre avec les personnages d'animaux qu'on a choisi comme totem pendant l'introduction et laisser les enfants mettre en avant leurs « trait de caractère typique ».
- Jouer avec les traits de caractères existants en changeant d'animal. Si tu étais un chameau qui préférerais suivre le groupe, tu deviens un chat qui préfère s'amuser et ne rien faire, ou tu deviens un lion qui décide de tout.
- Mettre en scène l'histoire inventée avec ses personnages, sa langue, ses noms,...

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

- Prendre des photos avec une position inspirée par l'identité de chacun, enregistrer des voix et des bruitages/script qui vont avec la photo et monter tout ça ensemble. Les intervenants composent le montage.



Pistes de travail ludique

- Projection dans le passé : sur un planisphère choisir une couleur désignant un moyen de transport. Chaque personne peut prendre une ou plusieurs couleurs pour décrire comment ses ancêtres sont arrivés en Belgique et reproduire les parcours sur la carte avec la/les couleurs choisies. → d'où viennent mes grands parents ou mes parents : découvrir leurs histoires et donc ses propres origines. À la fin il y a plein de couleurs et de routes sur la carte. La richesse de cet exercice est que les enfants, s'ils le préfèrent, peuvent inventer leurs histoires et leurs parcours.
- Projection dans le futur : sur un planisphère choisir une couleur désignant un moyen de transport. Chaque personne peut prendre une ou plusieurs couleurs pour décrire l'itinéraire de ses rêves. → où veux-tu atterrir? Quel sera ton parcours ? Écrire sa propre histoire future.

Exemple de programme hebdomadaire

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
08:00 – 09:00	Garderie	Garderie	Garderie	Garderie	Garderie
09:00 – 10:30	Introductions, faire connaissance avec le groupe. Raconter une histoire (totem, tribu,...)	Chacun raconte l'histoire derrière le symbole (le totem) qu'il a choisis.	Jeux de projection dans le futur.	Invention de l'histoire de la Tribu.	Finir l'instrument tribal. Répétition de l'hymne.
10:30 – 11:00	Pause	Pause	PauseFin	Pause	Pause
11:00 – 12:00	Jeux de projection dans le passé	Création de la Tribu	.Création d'une langue.	Mise en scène de l'histoire.	Répétition de la pièce.
12:00 – 13:00	Pause	Pause	Pause	Pause	Pause
13:00 – 14:30	Atelier Amadeo : trouver son symbole et son totem.	Atelier Amadeo : appropriation d'un instrument en fonction de son totem. Recherche pour créer un hymne. Création d'un instrument tribal.	.Atelier Amadeo : travail sur l'hymne. Peaufinner l'instrument tribal.	Atelier Amadeo : répétition de l'hymne et de la mise en scène de l'Histoire.	Préparation de l'exposition des oeuvres réalisées pendant la semaine. Répétition générale.
14:30 – 15:00	Pause	Pause	Pause	Pause	Pause
15:00 – 16:00	Crée ton totem : fabrique un masque	Création d'un cri et d'un HAKA	Répétition du HAKA.	Répétition du HAKA.	Exposition et spectacle.
16:00 – 17:00	Garderie	Garderie	Garderie	Garderie	Garderie

Références/Idées/Inspirations

- Contes africains autour du feu

<https://www.youtube.com/watch?v=ZsYuoZiII08>

- La Guerre du Feu (film)

<https://www.youtube.com/watch?v=Qa4bPzzMwbo>

- The Flintstone (trailer)

<https://www.youtube.com/watch?v=pMnEbfzllso>

- Maori Haka Dance

<https://www.youtube.com/watch?v=BI851yJUQQw>

- La Tribu Noci Sonanti

<https://eccolemarche.eu/blog/2020/04/25/10304/>

Contact

Olivier : responsable artistique et pédagogique

olivier@amadeokollectif.be

0496/215781

Eric : Intervenant Artistique (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