

## PISTES D'EXPLOITATION

RECOMMENCER L'EXERCICE AUTANT DE FOIS QU'IL VOUS PLAIRA, SOIT EN CHANGEANT D'APPROCHE, SOIT EN CHANGEANT DE LIEU, SOIT EN CHANGEANT DE CARTE DE RÔLE.

Il revient à l'animateur de s'emparer de ces pistes d'exploitation, de les développer, et de les adapter en fonction de son public.

### Cycle 1, 2 et 3 :

- Dessiner et colorier sa propre maison et comparer (photos). Dessiner la maison que l'on préfère dans son quartier.
- Montrer un même lieu dans des situations différentes dues au temps qui passe ou aux événements climatiques. Par exemple : le jour, la nuit, les saisons, la pluie, le vent, le soleil, ...
- Montrer l'évolution physique d'un lieu en confrontant des vues anciennes et des vues actuelles (à partir de cartes postales anciennes, par exemple) : la démolition ou la construction d'un bâtiment, le changement d'organisation d'un lieu, la croissance d'éléments végétaux, ...
- Reconstituer les familles d'éléments (bâti, nature, mobilités, eau, relief), compléter avec des éléments locaux, illustrer en prenant des photos ou en découpant dans des magazines ou dépliants touristiques.
- Repérer sur une carte IGN les éléments représentés par rapport à ceux que l'on a mesurés. Faire la liaison entre les éléments dominants ou symboliques de sa propre carte et de la carte IGN. Comprendre l'organisation des éléments structurants d'une ville.
- Faire des recherches sur les différents matériaux employés pour construire les bâtiments de son quartier. Faire découvrir la diversité des matières, le grain, la texture, la couleur, l'odeur. Parcourir la ville, découvrir la richesse des matériaux, régionaux ou autres.

### Collège, Lycée :

- Prendre en photo tous les bâtiments d'une rue, et les classer selon les critères d'observation : quand, où, à quoi ça sert, comment, pour qui, par qui ...
- Élaborer un jeu de piste à partir de photos. Les participants doivent retrouver le lieu/l'endroit où la photo a été prise et répondre à la question associée. Les photos doivent être prises selon des angles de vues peu usuels (exemple : un détail de façade comme un blason, une inscription sur un mur, sur le sol...) et les questions associées permettent d'approfondir le thème, les usages, l'histoire...
- Illustrer le lieu par ses usages (et donc par la présence ou l'absence d'usagers) à différents moments de la journée ou de l'année, (la sortie des écoles, le jour du marché, les périodes de fêtes ou de ducasse, ...). Montrer l'évolution des usages d'un lieu dans le temps à partir de vues anciennes (des photos de famille prises sur plusieurs générations dans un même lieu, ...).
- Organiser une balade où les participants seraient par binôme, les yeux bandés à tour de rôle. Chacun doit décrire ses sensations, et les comparer avec son binôme. Organiser une balade avec une personne chargée de décrire la promenade par sens (vue, ouïe, goût, toucher, odeur).
- Réaliser un herbier pour apprendre les différentes espèces végétales de son environnement.

### Adultes, jeunes adultes :

- Fabriquer des panneaux d'exposition avec des photos d'archives et des photos actuelles d'un lieu, afin de faire un lien avec l'histoire du quartier et de mettre en évidence les différences « avant/après » de ces photos. Les commentaires des photos peuvent être rédigés à partir de témoignages de personnes vivant là depuis longtemps.
- Travailler des images (logiciel Photoshop, crayons de couleur, collages...) pour faire ressortir des éléments en couleur sur des photos en noir et blanc, autour d'un thème précis. Exemple : « La nature en ville »
- Pourquoi ne pas travailler les témoignages d'habitants autour d'images panoramiques sonorisées à l'intérieur d'un bâtiment que vous aurez choisi au préalable ? L'intérêt des images panoramiques sonorisées est de travailler un texte et de l'associer à une photo panoramique qui illustre vos propos. Cette image sonorisée peut être mise en ligne sur Internet.
- Organiser une balade où les participants seraient par binôme, les yeux bandés à tour de rôle. Chacun doit décrire ses sensations, et les comparer avec son binôme.
- Organiser une balade avec une personne chargée de décrire la promenade par sens (vue, ouïe, goût, toucher, odeur).



## LES SEPT PERSONNAGES

JEU DE RÔLE QUI PERMET DE PORTER UN «REGARD» SPÉCIFIQUE SUR LES LIEUX ET LES OBJETS QUI NOUS ENTOURENT

## PRÉSENTATION GÉNÉRALE

AFIN DE PORTER UN REGARD LE PLUS VARIÉ, MAIS AUSSI LE PLUS COMPLET POSSIBLE, 7 PERSONNAGES SONT DÉCLINÉS.

L'EXPÉRIENCE PEUT ÊTRE SOIT INDIVIDUELLE, SOIT COLLECTIVE. DANS LE PREMIER CAS, CHACUN DES PARTICIPANTS PEUT INDIFFÉREMMENT TESTER LES DIFFÉRENTS RÔLES PROPOSÉS, OU BIEN S'ATTACHER À UN RÔLE EN PARTICULIER QU'IL DÉVELOPPERÀ SUR PLUSIEURS LIEUX. DANS LE SECOND CAS, LES PARTICIPANTS PEUVENT SE RÉPARTIR LES RÔLES OU BIEN EXPLOITER TOUS LE MÊME. ILS POURRONT AINSI COMPARER LEURS TRAVAUX, ET POURQUOI PAS TROUVER LE RÔLE QUI LEUR CONVIENT POUR L'APPLIQUER LORS DE LA «COLLECTE SENSIBLE».

# LE JEU DES 7 PERSONNAGES

NOTICE DE PRÉPARATION ET D'UTILISATION DU JEU

**PUBLIC VISÉ :**  
à partir de 7 ans

**NOMBRE DE PARTICIPANTS :**  
12 maximum

**DURÉE :**  
2h minimum

**MATÉRIEL :**  
dépend des personnages

**CONTENU :**  
Fiche « Photographe »  
Fiche « Journaliste »  
Fiche « Dessinateur »  
Fiche « Arpenteur »  
Fiche « Coloriste »  
Fiche « Capteur »  
Fiche « Collectionneur »

**DÉROULEMENT :**

1. Choisissez un sujet (un bâtiment, un lieu, un thème,...)

2. Mettez en oeuvre l'exercice : expliquez le sujet choisi, distribuez une feuille de route et les fiches de rôle

3. Assurez-vous de bien disposer du matériel nécessaire avant de partir sur le terrain

4. Laissez les participants récolter de la matière en fonction de leurs rôles

5. Recommencer l'exercice autant de fois qu'il vous plaira, soit en changeant l'approche, soit en changeant de lieu, soit en changeant de carte rôle

6. Si vous le souhaitez, restituez ces données en groupe (cf. « La collecte sensible »)

## 1. CHOIX DU SUJET

**CETTE PREMIÈRE ÉTAPE DOIT ÊTRE RÉFLÉCHIE EN AMONT PAR L'ANIMATEUR OU MIS EN CONCERTATION AVEC LES PARTICIPANTS.**

A travers cette étape préalable, vous chercherez un sujet d'étude défini par une thématique, un territoire d'étude et un objectif commun.

La thématique peut se faire à partir de critères particuliers :

- les types de bâti : fermes, ...
- les bâtiments représentatifs du village (histoire, esthétique, évocateur, ...),
- les bâtiments publics,
- la nature des lieux (public/privé ; places, rues, jardins, ...),
- l'histoire, les usages des lieux, ...
- Le choix du territoire d'étude permet de définir les limites de la surface à considérer :
- la commune ou celle voisine,
- une partie de la commune : haut/bas ; nord/sud ; ...
- un itinéraire (une rue, un chemin, une rivière),
- tout ou partie du village : quartier, centre, ...

Selon le choix des lieux ou des objets choisis, vous utiliserez une carte ou un plan avec une échelle adaptée. Par exemple, la carte IGN au 1/25000e pour l'ensemble de la commune, le cadastre au 1/2000e pour un quartier ou au 1/1000e pour un secteur plus précis.

Le choix d'un objectif commun permet d'orienter la manière de collecter sur le terrain. L'objectif le plus simple est "Comprendre" mais vous pouvez aller plus loin en souhaitant "Faire connaître", "Valoriser", "Créer un itinéraire", ...

Pour agrémentez votre réflexion, vous pouvez aussi vous aider de la mémoire de chacun : Cette étape vous permet de faire émerger des objets ou des lieux évocateurs, à partir du vécu et des souvenirs de chacun, soit pour vous aider à la recherche d'un sujet partagé, soit, une fois le sujet défini comme ci-dessus, pour enrichir l'approche du terrain.

Cet exercice de mémoire donne à chacun l'occasion de s'exprimer sur le mode sensible, à travers son usage et sa connaissance d'un ou plusieurs lieux, mais aussi de se connaître, de confronter des souvenirs, de partager entre générations et de créer une dynamique de groupe. Les récits peuvent alors se succéder, exprimant des émotions fortes et variées telles que la peur, la monumentalité, la beauté, le malaise, la nostalgie, ... et des notions telles que le symbole, le repère, la simplicité, l'extravagance, ...

## 2. MISE EN ŒUVRE DE L'EXERCICE

Après avoir choisi votre sujet d'étude, vous pouvez mettre en œuvre votre exercice.

Tout d'abord, il s'agit d'expliquer la problématique choisie et s'assurer que tout le monde a bien compris. Ensuite, distribuez une feuille de route aux participants, reprenant le parcours sur le territoire d'étude, et les feuilles de rôle (photographe, journaliste, dessinateur, arpenteur, coloriste, capteur et collectionneur). Il est intéressant d'avoir plusieurs personnes ayant le même rôle pour multiplier les regards sur le parcours. Puis, laissez le temps aux participants de prendre connaissance de leur rôle et du parcours.

Munissez-vous d'un appareil photo pour immortaliser ce moment, et emmenez le groupe sur le parcours : chaque participant doit récolter de la matière en fonction de son rôle.

Enfin, retournez en salle pour la restitution de l'exercice.