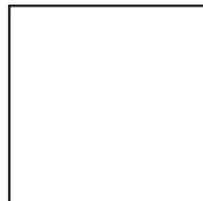
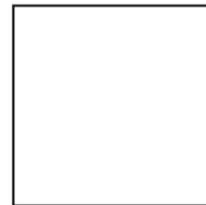
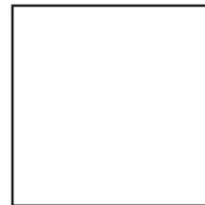


PIERRE ET **P**IERRETTE EN **M**ÉTHODINETTE

- . Les sept personnages
- . La collecte sensible
- . **Imaginons notre ... idéal**
- . Les six familles d'éléments
- . L'enquête
- . Une démarche collective pour un projet d'aménagement

Imaginons notre ... idéal

Avec cet outil, vous porterez un regard contemporain et dynamique sur le patrimoine. Il permet d'exploiter les résultats de la "collecte" par une construction collective basée sur la réflexion, le débat, les initiatives, les expressions individuelles et collectives.



CONTENU

Les étapes de cette construction se déclinent à travers 5 fiches.

1 carte "mode d'emploi et conseils à l'animateur"

1 carte "Définir un sujet"

1 carte "Eléments de programme"

1 carte "Imaginons le scénario et les lieux"

1 carte "Exemple d'une histoire"

1 carte "Réalisons un dessin".

1 carte "Réalisons une sculpture".

1 carte "Réalisons un conte".

1 carte "Réalisons une pièce de théâtre".

BIBLIOGRAPHIE



CAUE du Nord.
98, rue des Stations - 59800 LILLE
Tél. 03 20 57 67 67 - Fax 03 20 30 93 40
Mél caue59@caue59.asso.fr
Web www.caue59.asso.fr

CARTE 1

Imaginons notre ... idéal

PIERRE ET PIERRETTE EN MÉTHODINETTE

Présentation générale

L'approche de l'outil "imaginons notre ... idéal" naît de l'envie de s'exprimer librement et sans contrainte pour créer ensemble une œuvre imaginaire. Les données de la collecte sont alors prétexte à l'invention et deviennent les éléments de définition du sujet.

Inventer autour du patrimoine bâti peut prendre des formes très différentes. Quatre sujets sont développés : dessiner, sculpter, écrire un conte, monter une pièce de théâtre. Ils relèvent d'une méthode en deux temps dont les premières étapes sont "la définition du sujet" et la recherche des "éléments de programme"; les fiches suivantes illustrent l'étape de l'esquisse et du scénario puis celle de la réalisation de l'œuvre.

Déroulement

1. Consultez l'ensemble des cartes du jeu afin d'avoir un aperçu rapide de son contenu.
2. Définissez collectivement le sujet de votre histoire (carte "Définir un sujet").
3. Rédigez les éléments de programme en les classant à l'aide de la carte "Eléments de programme" (verso photocopiable).
4. Utilisez les éléments de programme pour imaginer une histoire en écrivant son scénario et en esquissant les lieux de son déroulement. Pour vous guider dans cette démarche et organiser le fruit de votre travail, appuyez vous sur la carte "Exemple d'une histoire".
5. Choisissez ensuite la forme que prendra la réalisation de l'œuvre finale (dessin, sculpture, conte ou pièce de théâtre). Vous pouvez décider de choisir plusieurs formes qui donneront chacune lieu à une œuvre particulière.
6. Quelle que soit la forme d'œuvre choisie, une fois réalisée, vous réfléchirez aux conditions de sa présentation (quel public, à quelle occasion, dans quel lieu, ...).

