

Mineurs !

Dossier pédagogique

Saison 2020-2021

Des fiches d'activités pour soutenir le développement
de la citoyenneté auprès des enfants, des jeunes,
des adultes dans les associations et les écoles...



Avec le soutien de la
Fédération Wallonie Bruxelles 



Le Collectif pour la Promotion
de l'Animation Jeunesse
Enfance est une Organisation
de Jeunesse reconnue
par la Fédération
Wallonie-Bruxelles

C-paje ASBL
rue Henri Maus 29
4000 Liège
T. 04 223 58 71
F. 04 237 00 31
BE36 0010 7453 5381

www.c-paje.be

Table des matières

5	Introduction
5	Avant de commencer
6	Quelques dates clés
10	Pour questionner, approfondir la thématique du passé minier de Liège
10	Fiche Petite histoire grande histoire
17	Fiche Bien préparer la visite d'un site minier
26	Fiche Biographie d'un objet
32	Pour passer des activités de savoir-froids à celles de savoir-chauds
32	Fiche Explorer le passé et le présent par l'outil théâtral
42	Fiche MoodBoard

48	Pour construire une parole en s'appuyant sur une technique créative :
-----------	--

- | | |
|----|--|
| 48 | Fiche Création de jeux vidéo avec Construct 3 – Version remasterisée |
| 68 | Fiche Création collective d'une vidéo Mapping |

87	Le C-paje
-----------	------------------

89	Annexes
-----------	----------------

Dans le présent document, les termes employés pour désigner des personnes sont pris au sens générique; ils ont à la fois valeur d'un féminin et d'un masculin.

Toute l'équipe de permanents de l'ASBL C-paje a contribué à cette publication.

Toutes Les illustrations ont été réalisées par les participants au projet Mineurs!

Toutes les fiches sont sous licence © – *Creative commons*.

Bienvenue
en
Belgique!

soyez le bienvenu

Quelle est la
vérité de l'émigration?

Vivre et travailler



OUI À L'ACCUEIL DE TOUTES LES MIGRANTES
NON AUX MURS QUI LES TUENT

Introduction

En préparant (des mois et des mois à l'avance) le nouveau projet inscrit dans la campagne triennale **Jeunes, Porteurs de Paroles**, notre intention était d'aborder le passé économique et industriel de la région liégeoise. Plusieurs portes s'ouvraient à nous : les charbonnages, la sidérurgie, le port fluvial... Cela faisait beaucoup. Le risque d'éparpillement était réel. Nous devions réduire notre champ d'investigation. Se limiter. Très vite, les charbonnages se sont imposés. Ils ont rythmé la vie économique et sociale de la région liégeoise pendant de nombreux siècles (les premières houillères ont vu le jour dès le XII^e siècle!). Plus d'une centaine de charbonnages sont sortis de terre. Des dizaines de milliers de personnes ont gravité autour de la pierre noire. Quelques-uns se sont enrichis ; les autres ont survécu tant bien que mal et ont tenté de le faire savoir... tant bien que mal ! Les témoignages qu'il nous reste vont tous dans le même sens : un métier dur, éreintant, inhumain. Mais qui a mis en exergue une notion dont on ne mesure peut-être plus la force : la fraternité. Le dernier charbonnage, en région liégeoise, a fermé ses portes en 1980 ; le dernier en Wallonie en 1984. Ça commence à faire un bail... Pour nos jeunes, c'est plus que cela : c'est une autre époque, un autre temps. Comment les intéresser, les sensibiliser à ce passé qui a tant marqué une région ? Comment leur faire prendre conscience que les impacts de ce passé sur nos modes de vie, notre quotidien résonnent encore de nos jours ? Ce sont les défis que le projet **Mineurs!** a posé sur la table.

Mineurs...

Les 140 mineurs¹ avec lesquels le C-paje a collaboré ont été invités à partir à la redécouverte de leurs racines, de leur culture. Ils ont réfléchi à la vie qu'ont menée ces gueules noires (un aïeul pour certains) ! Ils ont pris conscience que c'était une chance d'être jeune de nos jours. Une chance... ? Heu... Si on fait abstraction de la crise sanitaire, de la planète qui se détériore, de l'économie qui se scinde de plus en plus, de la surpuissance des médias... Stop ! Le passé et le présent ont de tant de choses à partager.

Mineurs! se veut l'écho de cet échange.

N'hésitez pas à l'alimenter, l'amplifier, le développer.

On attend vos retours d'expérience, quels qu'ils soient, majeurs ou... mineurs !

Avant de commencer

Les 7 fiches présentées dans ce dossier ont été menées lors de notre projet « Mineurs ! ». Elles sont présentées sous forme de fiches avec différentes indications (âge, durée, matériel, objectifs opérationnels...). Elles ont été conçues, rédigées et expérimentées par les animateurs du C-paje. Après l'expérience de terrain, nous vous les proposons selon une structuration en trois parties.

1. 140 jeunes issus de 6 établissements scolaires du Grand Liège : les écoles fondamentales Bressoux-de Gaulle, Liberté-Outremeuse et Fernand Meukens d'Ans, le Collège Saint-Joseph de Visé, les athénées royales de Liège 1 et de l'Air Pur à Seraing

La première est constituée des fiches Petite histoire – grande histoire; Bien préparer la visite d'un site minier; Biographie d'un objet.

Elle réunit des animations destinées à sensibiliser, à faire prendre conscience, à faire réfléchir et débattre les jeunes sur la thématique du projet. Elles constituent aussi un tremplin à la construction d'une parole. La deuxième partie, quant à elle constituée des fiches Explorer le passé et le présent par l'outil théâtral et MoodBoard, est à considérer comme une phase de transition vers les pratiques d'expression créatives.

Les fiches de ces deux premières parties peuvent être utilisées indépendamment les unes des autres, mais si vous les menez toutes, nous vous conseillons de les aborder dans l'ordre de présentation, car elles sont liées entre elles et forment une unité.

La troisième partie enfin vise à permettre aux participants d'exprimer le fruit de leurs réflexions générées et stimulées par les activités de questionnements et de découverte en passant par le langage symbolique et par deux moyens d'expression que sont le jeu vidéo et la vidéo mapping. Ces fiches axées sur la création sont autonomes l'une de l'autre.

N'hésitez pas à nous relayer vos questions ou commentaires via info@c-paje.be.

Quelques dates clés

- **Fin XII^e siècle**: début de l'exploitation du charbon en région liégeoise grâce au caractère affleurant des veines de minerais. Il faut creuser de plus en plus profond pour trouver le charbon et, rapidement, les houilleurs voient leurs galeries inondées par les eaux souterraines. Ils mettent alors au point un système de galeries nommées araines qui permettent de drainer l'eau.
- **1355**: formation de la « Cour des Voir-Jurés de charbonnages » qui statue sur les problèmes entre les propriétaires des terrains en surface et les exploitants des houillères en sous-sol (les araines pouvant s'étirer sur plusieurs kilomètres).
- **XV^e siècle**: Liège compte une quinzaine d'araines qui alimentent les fontaines de la ville ou des demeures patriciennes privées. Cette abondance d'eau provoque l'admiration des visiteurs.
- **Début XIX^e siècle**: le charbon devient la clé de la révolution industrielle grâce à son rendement énergétique bien supérieur aux autres sources d'énergie. Grâce au charbon, la Belgique va devenir la deuxième puissance industrielle mondiale (cette hégémonie va durer jusqu'au début du XX^e siècle)
- **1820**: Développement des machines à vapeur
- **1830**: Naissance de la Belgique
- **1840**: Les mines de charbon belges sont les premières valeurs étrangères cotées à Paris.
- **1860**: Travail des femmes: en Wallonie, 9000 femmes sont employées dans les mines.
- **1865**: On exporte principalement le charbon grâce aux trains.
- **1886**: Émigration belge: on compte 482000 Belges émigrés en France pour travailler notamment dans les mines.

- **1886**: Grève des mineurs: dans tout le pays, 100 000 mineurs se mettent en grève. Ils sont en colère à cause du chômage généralisé, de la diminution constante des salaires et des conditions de travail inhumaines. La grève est réprimée dans le sang.
- **1890-1900**: Début de l'utilisation de l'électricité.
- **1889**: Loi du 13 décembre 1889:
 - interdiction de tout travail industriel aux enfants de moins de 12 ans.
 - le travail de nuit est interdit aux garçons de 12 à 16 ans et aux filles de 12 à 21 ans.
 - la durée de travail ne peut dépasser 12 heures par jour.
- **1900**: La production nationale de charbon atteint 23,5 millions de tonnes (contre 18 millions 20 ans plus tôt).
- **1905**: Loi du 17 juillet 1905 – Réglementation du repos dominical, pas de travail le dimanche.
- **1906**: Catastrophe de Courrières: en France, la plus grande catastrophe d'Europe fait 1099 victimes, des mineurs, suite à un coup de grisou (gaz).
- **1909**: La journée de travail est limitée à 9 heures dans les mines.
- **1914**: Obligation scolaire – L'obligation scolaire est fixée à 14 ans.
- **1914-1918**: Première guerre mondiale.
- **1918-1939**: Début de l'immigration pour de la main-d'œuvre: début de l'immigration d'Italiens, de Français, de Polonais et de Tchèques venus pour travailler dans les mines.
- **1921**: Obtention de la journée des 8 heures.
- **1940-1945**: Seconde guerre mondiale.
- **1944**: Création du système de sécurité sociale: obtention du droit de chômage, de maladie-invalidité, d'allocations familiales et de congés payés.

- **1946**: Pacte belgo-italien: un protocole entre la Belgique et l'Italie pour l'échange « d'hommes pour charbon » est signé. Plus de 140 000 Italiens sont recrutés pour travailler dans les mines.
- **1950**: À cause de la vétusté de ses installations, le rendement des charbonnages belges est le plus bas de l'Europe d'après-guerre. Cet état amorce le déclin des charbonnages belges.
- **1953**: Catastrophe minière au charbonnage du Many (Seraing): une lampe servant à détecter le grisou dysfonctionne, fait exploser une poche de gaz et provoque un incendie faisant 26 morts.
- **1956**: Catastrophe du Bois du Cazier: un incendie à Marcinelle (près de Charleroi) fait 262 victimes dont 136 italiens. Cette catastrophe met en lumière les conditions de travail déplorables des mineurs et précipite la fin du pacte belgo-italien déjà affaibli par les retours sur les conditions de vie exécrables des ressortissants italiens en Belgique.
- **1956**: Fin du pacte belgo-italien et de l'afflux de travailleurs italiens. Au vu des conditions de travail, les Belges refusent de descendre dans les mines ce qui crée une pénurie de main-d'œuvre. La Belgique se tourne donc vers d'autres pays.
- **1956**: La Belgique signe un accord avec l'Espagne pour faire venir 3400 travailleurs.
- **1957**: La Belgique signe un accord avec la Grèce pour faire venir 7800 travailleurs.
- **1957**: Suite à la catastrophe du bois du Cazier, les charbonnages les plus vétustes sont fermés: une vingtaine de mines ferment en 4 ans provoquant une vague de chômage chez les mineurs.
- **1960-1970**: Déclin du charbon: le charbon est concurrencé par le pétrole, le gaz naturel et l'énergie nucléaire. Ce déclin se marquera particulièrement dans la deuxième moitié des années 60 alors que les charbonnages belges sont déjà en difficulté.

- **1964:** La silicose est reconnue comme maladie professionnelle: elle est donc indemnisée.
- **1964:** Nouvel accord sur l'immigration: la Belgique signe des accords pour l'immigration de travailleurs turcs et marocains. D'autres secteurs comme la métallurgie vont également être demandeurs de cette main-d'œuvre et les travailleurs vont se compter en dizaine de milliers. Si ces travailleurs ont, en théorie, le même statut que les ouvriers belges, ce n'est pas le cas dans la pratique. Au total, entre 1961 et 1967, c'est plus de 100 000 ouvriers immigrés qui vont débarquer en Belgique.
- **1967:** Après plusieurs abandons partiels, fermeture définitive du Bois du Cazier
- **1967:** Le déclin des charbonnages s'accélère, plusieurs sites ont déjà été fermés et le chômage augmente. Les conditions d'immigration des travailleurs sont resserrées.
- **1969:** Diminution drastique du nombre de permis de travail accordé, le ministre du Travail propose d'expulser les travailleurs étrangers n'étant pas en ordre administrativement.
- **1974:** Crise économique: suite à une crise économique liée au choc pétrolier, la Belgique met fin à l'immigration. (Politique du robinet)
- **1980:** Fermeture du site de Blegny, dernier charbonnage liégeois.
- **1984:** fermeture du Roton de Farciennes dernier charbonnage wallon.
- **1980-1990:** Augmentation du nombre de demandeurs d'asile en Belgique. La Belgique n'acceptant plus de travailleurs étrangers (crise), les étrangers sont contraints de travailler illégalement. S'ils n'obtiennent pas de statut de réfugié, ils sont renvoyés dans leur pays d'origine.

Est-ce que la pollution
dans le monde s'est améliorée ?

Ah ben un peu de bleu !



"(#) C'était mieux
avant,"

Pour moi,
c'est presque
aussi fatigant
que vous!



Petite histoire grande histoire

🕒 **2 × 50 minutes**

👤 **À partir de 12 ans**

👥 **5 à 24 participants**

Principe

Permettre aux participants de comprendre les liens entre des événements marquants de leur histoire personnelle et des événements de l'histoire collective. Comment connecter le « je » au « nous » pour enclencher des dynamiques de réappropriations collectives d'enjeux sociétaux ?

Prérequis

- Savoir écrire
- Savoir situer dans le temps

Matériel

Logistique

- ½ feuilles A4
- Post-it
- Crayons, marqueurs ou feutres colorés
- Tape ou Patafix

Annexes 1 à 6

- **Annexe 1** : ligne du temps individuelle en autant d'exemplaires que de jeunes
- **Annexe 1.1** : stickers en autant d'exemplaires que de jeunes
- **Annexe 2** : grande ligne du temps en un seul exemplaire à afficher dans le local
- **Annexe 3** : feuille A3 avec l'esquisse du fleuve en autant d'exemplaires que de jeunes
- **Annexe 4** : schéma avec des éléments liés au fleuve (torrent, embouchure, confluent, barrage, source...) à titre d'exemple métaphorique
- **Annexe 5** : questionnaire d'investigation en autant d'exemplaires que de jeunes
- **Annexe 6** : feuille A3 avec l'esquisse du fleuve

Objectifs opérationnels

- Être capable de s'exprimer, prendre la parole, se raconter
- Développer l'écoute, la tolérance, l'ouverture, la curiosité
- Mutualiser les vécus, les savoirs ; dialoguer
- Donner du sens, interpréter des liens entre histoire personnelle et histoire collective.

Déroulement

1. « Brise-glaces des prénoms » ou « jeu des présentations délirantes »

🕒 **15 minutes**

Deux brise-glaces sont proposés. Le **jeu des prénoms** est assez impliquant. Il faut donc voir en fonction du groupe, de la dynamique, de la facilité des jeunes à parler d'eux si c'est pertinent. Si ce n'est pas le cas, **le jeu de fausses présentations** peut être plus opportun.

A. Jeu des prénoms

Les participants sont assis en cercle et disposent de 3 minutes pour illustrer leur prénom sur une demi-feuille A4, ou ce qu'ils ont envie de dire par rapport à leur prénom (origine, signification, histoire familiale, surnoms...). Un tour de cercle permet ensuite à chaque participant de montrer sa feuille et d'exprimer tout ce qu'il souhaite au sujet de son prénom en 30 secondes chrono.

B. Jeu des fausses présentations

Le groupe est en cercle.
 Une personne présente son voisin de droite en inventant une première suite d'éléments (ex. : le prénom, l'âge et la profession).
 La personne suivante poursuit la fausse identité de la personne choisie en donnant une deuxième suite d'éléments (situation familiale, prénom, âge des enfants...).
 La personne suivante poursuit la fausse identité de la personne choisie en donnant une troisième suite d'éléments (ses passe-temps...).
 Puis, on passe à la personne suivante ; on suit l'ordre du groupe. Chacun va donc recevoir sa fausse description donnée par 3 personnes.

À la fin de l'exercice, on peut se rappeler de façon aléatoire les différents éléments donnés et confirmer la véracité de ces derniers.

2. Présentation du projet et des lignes du temps

🕒 10 minutes

L'animateur présente dans les grandes lignes la thématique du projet – comprendre l'histoire du charbonnage selon différents axes (scientifique, conditions de travail, immigration, luttes sociales) en proposant un fil rouge :

- Une ligne du temps personnelle **annexe 1** que les participants pourront se réapproprier au fur et à mesure des séances en y insérant des liens temporels avec leur histoire personnelle, des impressions quant aux animations, des mots-clés, des dessins...
- Des stickers « balise » **annexe 1.1** constitués de flèches et champs libres peuvent être distribués aux jeunes pour s'approprier la ligne du temps graphiquement.
- Une ligne du temps collective **annexe 2**, nommée grande ligne du temps qui restera affichée dans le local tout au long du projet pourra quant à elle être alimentée au fur et à mesure des séances, via des dates, des mots-clés, des événements marquants, des images...
- Les lignes du temps sont suivies de consignes d'utilisation.

3. Dessin guidé

🕒 20 minutes

Les participants reçoivent une feuille A3 avec le schéma d'un fleuve **annexe 3** divisé en trois périodes (petite enfance, enfance, adolescence) et en deux dimensions (histoire personnelle et histoire collective). Chaque participant est amené à indiquer sa date de naissance à la source du fleuve.¹

L'animateur invite les participants à se replonger dans leur petite enfance (0-5 ans) et à tenter d'identifier :

- Un ou deux souvenirs, moments qu'ils ont vécus et qui les ont marqués durant cette période. Ils le représentent (mots-clés, dessins, écriture, symbole) sur leur fleuve dans la colonne « histoire personnelle » (rive gauche) et dans la période « petite enfance » en indiquant la date la plus précise possible de ce souvenir.
- Un fait, un événement lié à l'histoire collective (fait d'actualité, sortie de film, de livre, événement public, sport...). Ils le représentent également sur leur fleuve dans la colonne « histoire collective » (rive droite) et dans la période « petite enfance » en indiquant la date liée à cet événement.

1. **L'histoire personnelle** englobe les souvenirs, expériences vécues du participant, qui le touche directement et ne concerne que lui et son environnement proche (naissance, voyage, décès, déménagement, entrée à l'école...) alors que **l'histoire collective** est celle dont se souvient un ensemble d'individus (fait d'actualité, sortie d'un livre, événement public...).

L'animateur répète ce dispositif pour la période de l'enfance, ensuite celle de l'adolescence, en invitant les participants à réfléchir d'abord à un ou deux souvenirs d'ordre personnel, ensuite à un ou deux événements de l'histoire collective. Il propose en cours de route aux participants d'agrémenter leur fleuve avec des éléments symboliques (ex. : les nuages et la pluie peuvent représenter des obstacles, les confluents des grands choix et décisions à prendre, les ponts peuvent créer du lien entre plusieurs expériences. La source pourrait symboliser leur naissance, le cours de l'eau, leur vie, les tournants symboliser des épreuves, voir aussi le document **annexe 4** pour visualiser ces exemples...). À la fin de l'exercice, chacune des 3 tranches de vie du jeune sera abordée sous l'angle d'abord de la petite histoire (rive gauche) ensuite de la grande histoire (rive droite).²

2. Exemples de questions pour guider les participants dans la mise en récit de leur fleuve de vie :

Histoire personnelle – Où et quand es-tu né ? As-tu des frères et sœurs ? As-tu des souvenirs particuliers à l'école ? As-tu voyagé ? Où ? Dans quel contexte ? As-tu déménagé ? Qu'est-ce que ça a provoqué chez toi ? As-tu des moments, anecdotes, à raconter avec des personnes proches de toi ? As-tu une histoire, une anecdote, que tu n'as pas vécue, mais dont tu as souvent entendu parler à la maison ? T'es-tu découvert une passion, un loisir, comment ? Qu'est-ce que tu aimais faire pendant tes temps libres ? Un événement qui fait que tu es toi aujourd'hui ?
Histoire collective – Te souviens-tu avoir entendu parler tes parents ou des instituteurs, des proches d'un événement marquant ? Dans le monde, dans le pays, dans ton quartier ? Quand ? Quelque chose dont on aurait parlé à la radio, dans le journal, à la télé, dans le village ? As-tu un souvenir avec une célébrité ? Te souviens-tu d'un film, une série, un livre, un jeu, un nouveau morceau de musique qui t'a touché ? Te souviens-tu de la sortie du smartphone ?

4. Échange en sous-groupe

🕒 30 minutes

La classe est divisée en groupes de 4 à 5 élèves. Dans chaque groupe, les participants sont amenés à présenter leur dessin (fleuve guidé) aux autres et à expliquer les événements qu'ils ont choisis de représenter (histoire personnelle et collective).³ Chaque jeune choisit ensuite 2 dates de son histoire personnelle et 1 date de l'histoire collective. Il note alors ses 3 dates sur 3 post-its.

5. Clôture et mise en commun

🕒 20 minutes

Chaque jeune va positionner son ou ses post-its sur la grande ligne du temps collective **annexe 2**.

- En dessous: les événements marquants liés à l'histoire individuelle (2 de ses post-its)
- Au-dessus: les événements marquants liés à l'histoire collective (1 post-it)
- L'animateur propose ensuite, au regard des différents post-it, de commenter la ligne du temps:

3. Il peut être utile de rappeler quelques règles de communication, d'écoute, de bienveillance et de non-jugements. Les élèves peuvent être amenés à livrer des expériences vécues très personnelles. Les participants doivent se sentir libres de raconter ce qu'ils veulent de leur histoire et de leurs souvenirs.

- Y a-t-il des redondances au niveau des anecdotes privées (déménagement, découverte d'une passion, voyage, nouvelle rencontre)? Des redondances au niveau des sentiments ressentis, éprouvés (joie, tristesse, peur, liberté, colère...)?
- Y a-t-il des similitudes au niveau des événements de la grande histoire? Des souvenirs communs aux enfants? Liés à leur contexte? À leur époque?

6. Ligne du temps personnelle et questionnaire d'investigation

🕒 5 minutes

L'animateur invite les participants à compléter leur ligne du temps personnelle **annexe 1** en y indiquant les dates de leurs 3 post-its.

L'animateur leur propose d'explorer leur histoire familiale (ancêtres mineurs...), celle du quartier (environnement en lien avec la mine...) ou de l'école via un questionnaire **annexe 5** qui leur permettra d'enquêter auprès de leur famille, voisins... Le résultat de leur enquête viendra alimenter les animations suivantes.

Adaptation pour les élèves du primaire

Constats

La différence entre histoire personnelle et histoire collective peut-être difficile à cerner pour des plus petits et l'exercice du dessin guidé est sans doute trop complexe pour les plus jeunes.

Pistes

Il faut simplifier l'étape du dessin guidé **annexe 6** : ne pas scinder leur vie en trois périodes (petite enfance, enfance et adolescence), mais demander 2 souvenirs de la petite histoire (histoire personnelle) et un souvenir de l'histoire collective. Afin de faciliter la mise en récit des souvenirs, il peut être opportun, tant pour les enfants que pour les ados de faire un petit jeu avant le dessin guidé :

- Divisez le groupe en 2, le premier groupe forme un cercle au centre de la pièce et regarde vers l'extérieur, ensuite les membres du second groupe viennent se positionner en face de chacun des membres du cercle de manière à constituer un second cercle qui regarde lui vers l'intérieur de la pièce.
- Il est alors demandé aux enfants du premier groupe (le cercle du centre) de raconter un souvenir joyeux à la personne qu'ils voient en face d'eux. Après 3 minutes, l'animateur demande aux personnes du deuxième cercle (cercle extérieur) de raconter à leur tour un souvenir joyeux.
- Ensuite, les participants du cercle extérieur se décalent tous vers la gauche et changent donc d'interlocuteur, on demande alors d'échanger un souvenir triste. Ensuite, après s'être encore décalés d'une personne, ils échangent un événement qui les a fort marqués...

Intérêts

- Les jeunes s'intéressent à l'histoire à des échelles différentes : histoire familiale, histoire du quartier, de l'école, de la ville.
- Les jeunes font des liens entre la petite histoire (leur histoire personnelle) et la grande histoire (l'histoire collective).

- Ils développent ainsi l'empathie, découvrent des points communs entre soi et l'autre, s'ouvrent à l'altérité. Ils développent leur citoyenneté, car ils se sentent concernés concrètement par l'histoire, prennent une place d'acteur dans leur présent pour écrire, à leur tour, leur histoire.
- Ils accroissent leur confiance en eux, s'expriment et sont porteurs de savoirs.

Points d'attention

- Nécessite un climat serein et de confiance pour le partage des récits. Importance du cadre.
- Intérêt de prendre un temps lors de l'animation Explorer le passé et le présent par l'outil théâtral, après la mise en récit des témoignages et des résultats du questionnaire d'investigation, afin qu'ils complètent leur ligne du temps personnelle avec les récits et témoignages éventuels de leurs ancêtres.

Retours d'expériences

« Il est parfois difficile pour les jeunes de se souvenir d'événements de l'histoire collective. Le rôle de l'animateur est donc indispensable pour susciter des questions, réactiver des moments importants de leur vie. »

« Les événements marquants de l'histoire collective sont des événements qui ont touché le plus directement les jeunes (COVID 19...). »

« Il y a des constats universels dans la lecture des événements marquants chez les jeunes (voyage, déménagement, décès d'un proche...). »

«Les participants ont déjà beaucoup de connaissances sur la thématique.»

«Il peut être difficile pour certains jeunes de se raconter devant d'autres (timidité, peur de moqueries...), d'où l'importance de créer un climat de bienveillance, de travailler la cohésion et la dynamique de groupe via des brise-glaces.»

«Les éléments de la grande histoire mentionnés sont souvent liés aux préoccupations des jeunes (cela change donc en fonction des publics: COVID 19, tremblement de terre en Turquie, violences policières aux USA, explosions au Liban, défaite de Trump...)»

«Des parties sensibles de l'histoire des jeunes ressortent, en fonction des vécus, des origines, les récits sont très différents et les émotions sont placées différemment.»

Prolongements possibles

- Avec des plus grands (14+), il peut être utile de penser davantage l'articulation entre histoire personnelle, injustices vécues et moteur de mises en action, changement, révoltes. Pour ce faire, un exercice d'écriture sur les injustices vécues peut être proposé afin d'identifier s'il existe des injustices communes au groupe.
- Dans un deuxième temps, une réflexion autour d'une action concrète à mettre en place pour lutter contre cette injustice pourrait mettre les élèves dans une action collective concrète au service de leur émancipation.

Bibliographie et ressources

Livre

- *Histoires de vie collective et éducation populaire*, L'Harmattan, dir. Marie-Jo Coulon et Jean-Louis Le Grand, 2000, 282 p.

Vidéo

- Conférence de Jean-Louis Le Grand sur les histoires de vie à Paris 8:
193.54.168.65/docs/spip.php?article26

Sites Internet

- iteco.be
- blog.ccfid-terresolidaire.org

Riem m' a changé ???



Bien préparer la visite d'un site minier

🕒 4 × 50 minutes + la visite

👤 À partir de 12 ans

👤 Nombre de participants indéfini

Principe

Préparer à la démarche de questionnement à l'aide de techniques plastiques et d'analyse de documents; acquérir des savoirs afin de visiter un site avec un regard avisé.

Prérequis

Comprendre une consigne, se questionner, savoir observer, savoir écouter

Matériel

- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| Logistique | – Stylo, crayon |
| – Ordinateur, tablette | – Une grande affiche |
| – Papier, ciseaux, colle, cutter | Annexes 7 à 8 |
| – Table de découpe | – Annexe 7 : fiches «syn- |

thèses» qui traitent des 4 axes choisis de la thématique (conditions de vie, immigration, luttes sociales et aspects techniques liés au charbon) à desti-

nation des participants.
– **Annexe 8**: vue d'ensemble des documents et classement par axe à destination de l'animateur.

Objectifs opérationnels

- Décrire et questionner différents supports qui racontent l'histoire du charbonnage
- Se projeter dans l'univers du charbonnage
- Créer des liens (similitudes ou oppositions) avec notre époque
- Acquérir des savoirs propres à l'univers du charbonnage au regard de nos différentes sous-thématiques (immigration, luttes sociales, conditions de travail, charbon dans son aspect scientifique)
- Se projeter dans l'avenir et tirer des leçons du passé et du présent
- Se préparer à visiter un site avec un regard critique.

Déroulement

Activité 1: découverte des supports historiques

🕒 3 × 50 minutes

Chaque participant reçoit des post-its. La consigne est: « Vous allez découvrir différents documents. Dès qu'une question ou

quelque chose qui vous interpelle vous vient à l'esprit, notez-le sur un post-it (une question/interpellation par post-it).»

1. **Visionner** tous ensemble les trois vidéos proposées plus loin. Ces dernières, assez généralistes, plantent le décor. De temps en temps, mettre la pause et s'assurer que les participants ont bien tout capté de ce qui se dit, ajouter des compléments d'infos le cas échéant.
 - > **Vidéo 1:** Préparation à la descente
 - > **Vidéo 2:** C'est pas sorcier !
 - > **Vidéo 3:** La catastrophe de Marcinelle
2. Lire à voix haute, pour toute la classe, le récit de vie de Jean Vandekerhove. Lecture collective faite par un animateur afin d'y placer un maximum d'émotions et parce que le texte est trop long pour que chaque participant le lise individuellement. Voici le témoignage de Jean Vandekerhove, 88 ans en 2008, 35 ans de fond à la fosse du Mambourg à Charleroi et qui décrit le fatalisme de la vie des enfants:

«Beaucoup d'enfants, après leur scolarité primaire, même s'ils avaient des dons pour certaines matières, se retrouvaient à travailler, contraints et forcés dans les mines de charbon, car leurs parents, ouvriers exploités et mal payés, leur disaient "Si tu veux manger, il faut travailler!". Mon grand-père était mineur, ma grand-mère était trieuse en surface, mon père était mineur, mon oncle était mineur aussi. En étant jeune, j'entendais toujours parler de la mine. Arrivé à 14 ans, le père vient me voir et me dit: "Mon gars, maintenant qu't'as 14 ans et qu't'as fait ta communion, t'es dev'nu grand. Il est temps qu'tu prennes ta vie en main et qu'tu gagnes ta croûte. J'ai vu l'contremaître hier et j'y ai dit qu't'étais un bon p'tit gars,

costaud et respectueux. Il veut bien t'engager pour 2 francs. Tu s'ras avec l'Jojo. C'est li qui s'ra ton moniteur." Tout était dit. Fils et petit-fils de mineur, mineur je serai à mon tour. C'est la première descente qui est importante. Quand la maman vient vous chercher au lever du lit, vous n'osez lui faire voir que vous avez peur parce qu'elle, elle a peur. Elle vous sert le petit-déjeuner, elle vous donne votre musette, elle vous accompagne à la porte et puis vous partez. Et là, vous n'osez pas vous retourner parce que vous savez qu'elle pleure... Alors ça, c'est un souvenir... Tu arrives à la lampisterie, on t'équipe d'une lampe, d'un casque et puis le Jojo te dit: "Ici, mon gars, c'est du sérieux. Tu me suis. Tu fais ce que je fais, tu vas où je vais. Tu fais pas le con. Ta vie et celle de tous les mineurs en dépendent." Là, on se dit qu'on entre dans un autre monde. C'était ma première descente. C'est inoubliable. J'ai cru que j'allais mourir. La cage descendait à la vitesse de 16 mètres par seconde. C'est impressionnant! J'ai cru que j'allais cracher mon cœur. Arrivé au fond, j'avais les oreilles qui bourdonnaient pire qu'un avion et puis ça siffle, ça bourdonne, j'avais l'impression que j'avais le cœur dans les oreilles, puis en avançant dans les galeries, une demi-heure plus tard, j'avais encore les oreilles qui bourdonnaient. On ne peut pas l'oublier. En quelques minutes, on avait atteint le fond du puits, disant d'environ quatre-cent-cinquante mètres de la surface. Alors, il y a les conditions d'éclairage. Si t'es un petit peu claustrophobe, si t'es pas habitué, tu te sens oppressé, t'as du mal à respirer et je me suis dit: "Là, ça y est, je vais mourir, on appelle ça une fosse et ben, je sais pourquoi!" On quitte la longue galerie longitudinale où on était entré tout

à l'heure. On prend les voies latérales et on monte le long des galeries ascendantes. C'est un vrai labyrinthe. "Je vais me perdre ici, je ne remonterai jamais!" Mon cœur bat de plus en plus fort. J'arrive sur le lieu de travail, dans les tailles où l'on abat le charbon. J'entends le bruit des marteaux-piqueurs. "Qu'est-ce qui se passe? C'est quoi ce bruit?" Ça fore, ça claque, ça pète... un bruit assourdissant. À un mètre de distance, on crie et on ne se comprend pas! Les wagonnets arrivent dans un vacarme de tôles qui s'entrechoquent. À ce moment-là, je me dis: "Mais qu'est-ce que je fais ici? Trop tard... je ne peux pas m'enfuir. Je ne peux pas faire marche arrière pour pas que le père ait honte." Et puis enfin, la remontée, c'est un peu une délivrance parce que tu peux quitter cet endroit cauchemardesque. Quand on arrive à proximité de la surface, on voit poindre le jour. Mais moi, je ne me suis jamais habitué à la descente et à la perte du jour et la remontée a toujours été pour moi une renaissance, même à la fin. J'ai travaillé 35 ans avec la peur au ventre et avec une seule envie: sortir de ce trou.»

3. L'espace d'animation est divisé ensuite en 4 zones. Dans chacune d'elles, des documents y sont exposés. Un type (iconographique, photographique, écrit, graphique) de documents est proposé par zone. Rappelons que l'ensemble des documents recouvrent les 4 axes abordés. **L'annexe 2** donnera à l'animateur une vue d'ensemble des documents et de leur classement par axe. L'ensemble du groupe parcourt les 4 zones (on va là où il n'y a pas trop de monde) à la découverte des documents. Découverte libre... on lit, on observe, on écoute. On note ses questions, ses remarques sur les post-its.

Documents iconographiques

- Document 4 : émeutes à Liège en 1886
- Document 5 : expo universelle de Liège de 1905 « La houillère au vieux Liège »
- Document 6 : tragédie de Marcinelle en 1956

Documents photographiques

- Document 7 : charbonnages de Patience et Beaujonc
- Document 8 : baraquements à Xhendelesse
- Document 9 : glaneuses
- Document 10 : racisme
- Document 11 : catastrophe au charbonnage du Many à Seraing

Documents écrits

- Document 12 : vie des enfants mineurs
Reprendre le récit de vie de Jean Vandekerhove retranscrit et cité plus haut.
- Document 13 : émeutes à Liège en 1886
Un témoin raconte (nous sommes en mars 1886): « Toutes les étroites rues de Tilleur (Liège) étant barrées par les troupes, quelques mineurs s'étaient avancés sur cette passerelle. On leur a fait les sommations; ils ne pouvaient de là faire aucun mal; ils se croisaient les bras et criaient: "Tirez, lâches!" Les officiers commandèrent le feu; les soldats tirèrent trop haut pour atteindre le groupe; les officiers visèrent et abattirent trois personnes: un enfant, une femme et un mineur. Les autres restèrent immobiles et répétèrent leur cri: "Tirez, lâches!". Les soldats avancèrent baïonnette au canon et les grévistes furent refoulés dans la ville et se dispersèrent ».

Documents graphiques

- **Document 14**: exploitation minière
 - **Document 15**: répartition des terrils en Wallonie
La carte présentée indique en vert, les concessions de mines (c'est-à-dire des territoires qui appartiennent à des sociétés qui ont l'exclusivité d'exploitation du sol); et en rouge, les terrils.
 - **Document 16**: sources d'émission du SO₂
 - **Document 17**: consommation mondiale énergie
4. Le grand groupe est reformé autour d'une table. Les documents 4 à 17 sont redistribués aléatoirement à chacun (ou à des duos, selon le nombre de participants). Aussi, 15 synthèses (le document iconographique n° 2 a nécessité 2 synthèses à lui seul) **annexe 7** relatives aux documents sont étalées sur la table centrale. Le but du jeu est de retrouver et d'associer la synthèse qui correspond au document reçu. Ce moment d'activité va engendrer débats, discussions, échanges et ce sera à l'animateur de valider, à un moment donné, les différentes associations.
 5. Des questions/remarques (écrites précédemment sur les post-its) sont tirées au hasard et sont posées à l'ensemble du groupe. Le jeune qui a la synthèse se rapprochant le plus possible de la réponse est invité à prendre la parole et à expliquer avec ses propres mots (cela suppose qu'il a d'abord lu ladite synthèse au préalable). L'animateur complétera, précisera les dires par des infos supplémentaires.
 6. Il est demandé aux participants qui ont, à présent, une vue d'ensemble des différents documents de dégager les 4 axes qui animent ce projet (pour rappel: les luttes sociales, l'immigration, les conditions de vie et

les aspects techniques liés au charbon). À quel axe appartient tel document? Discussions et échanges.

7. Les participants forment des duos. Chaque binôme est invité à écrire (sur des post-its) deux faits retenus lors de cette activité et à les placer sur la grande ligne du temps (proposée dans l'activité « Biographie d'un objet » et « Petite histoire, grande histoire »). À chacun de parcourir et de découvrir les choix des uns et des autres.

Activité 2: corrélation passé présent (activité plastique – individuelle)

🕒 1 × 50 minutes

Choix de 2 photos

- Une en noir et blanc, l'autre en couleurs, sur base d'une banque de données constituée par l'animateur.
- Les participants sont disposés autour d'une table sur laquelle se trouve un ensemble d'images du passé (en noir et blanc). Idéalement, une trentaine de photos sont présentées. Ils en choisissent une.
 - L'animateur dépose à présent des images en couleurs représentant la société actuelle. Ici aussi, une trentaine de photos sont présentées.
 - Les participants en choisissent une qui fait écho avec celle choisie en noir et blanc (celle du passé donc).

Technique de collage

- Chaque participant va devoir relier ses deux images en utilisant la technique du collage afin de mettre en corréla-

tion le passé avec le présent: découper et coller tel ou tel élément des deux photos et les associer (sur une feuille A4 blanche ou noire) pour en faire une seule création.

- Chacun va ensuite inscrire sur sa création une question qu'il se pose – et à laquelle il n'a pas trouvé de réponse – en rapport avec son collage.
- Les différentes productions sont exposées.

Débriefing

- Les questions relevées sont notées sur une grande feuille.
- En fonction du temps restant, les participants pourront présenter au reste du groupe leur collage et expliquer les liens qu'ils ont faits entre passé et présent: pourquoi le choix de ces deux images? Quel est le message? Qu'est-ce que cela pose comme question?

Activité 3: visite d'un site en lien avec la thématique

 ½ journée

- Blegny-Mine: blegnymine.be
- Bois du Cazier: leboisducazier.be
- Maison des terrils (Saint-Nicolas): visitezliege.be
- Genk: c-mine.be

Pistes d'activités pendant la visite

- En arrivant sur le site de la visite, chaque participant reçoit le petit papier sur lequel se trouve la question qu'il a rédigée lors de l'activité précédente. Les ani-

mateurs auront pris connaissance des questions en amont et auront préparé des pistes de réponse.

- La visite sera orientée, en accord avec le guide, sur les 4 axes nominés.
- Un des objectifs pour les participants sera de trouver la réponse lors de la visite et de l'inscrire ensuite sur ce même papier que l'animateur n'oubliera pas de reprendre afin de préparer lui aussi des apports théoriques s'y recoupant.

Pour les enfants du primaire

Pour l'activité 1 «Découverte des supports historiques», toute la partie qui fait référence aux fiches de synthèse pourrait poser problème (trop de documents et d'infos). Voici ce qui a été proposé dans une classe de 5^e primaire sous forme de jeu d'équipe:

- Sélection de certains documents relatifs aux 4 grands axes et ajout des extraits de vidéos supplémentaires.
- Création d'un tableau numéroté en lignes verticales avec le nombre de documents (vidéo et sur papier) et sur les lignes horizontales, 4 colonnes, une pour chaque axe (axe expliqué).
- Constitution de 4 équipes de ± 5 enfants. Chaque équipe reçoit un tableau. Après chaque vidéo ou lecture, chaque équipe est invitée à prendre le temps de réfléchir afin de trouver dans quelle catégorie entre le document présenté et abordé.
- Apport d'infos complémentaires par les animateurs.

Intérêts

- Faire évoluer son regard
- Observer, questionner son environnement
- Intégrer des savoirs
- Anticiper la visite d'un lieu, préparer du contenu

Point d'attention

Cette activité se veut complémentaire de « Petite histoire, grande histoire », attention aux redites dans le choix des documents sélectionnés. Si le temps le permet, une grande ligne du temps est utilisée (comme dans les fiches « Biographie d'un objet » ou « Petite histoire, grande Histoire »), c'est intéressant d'y faire placer les documents qui auront le plus marqué les jeunes.

Retours d'expériences

« Bonne entraide au sein des sous-groupes, l'animation (document-synthèse) s'est déroulée sans faute. Ce qui n'a pas pu être présenté par le jeu a été transmis à l'oral de manière informelle et a bien été reçu. »

« Les jeunes ont apprécié l'animation, ils se sont pris au jeu et ont vraiment acquis la compréhension des 4 axes. Ils se sont intéressés à l'histoire, ont posé une multitude de questions, étaient tous investis et n'ont eu aucun souci à travailler collectivement. »

« Beaucoup d'enfants sont directement liés, via leur famille, à l'histoire du charbonnage. Ils sont très fiers d'en parler. »

« Avec l'activité Collage, nous observons que les jeunes ont pris des portes d'entrée différentes, certains racontent une histoire, d'autres montrent un documentaire, d'autres sont dans la poésie et l'humour aussi. »

« Sans surprise, les élèves sont particulièrement sensibles aux textes et images se rattachant à leur ville. »

« L'animation Collage a fait du bien après toutes celles consacrées à la découverte des savoirs. Le travail plastique apparaît comme une vraie bouffée d'oxygène et offre une belle porte d'entrée à la réflexion collective et individuelle. Le résultat obtenu est de bonne qualité et les nouvelles questions ainsi générées sont réellement pertinentes. »

Prolongements possibles

- Chacun est invité à réfléchir à un mot qui résume son ressenti par rapport à la visite. Tour de table.
- Chacun reçoit une feuille et note la question relevée précédemment ainsi que les éléments de réponses reçus/entendus lors de la visite ou fournis par l'animateur. À illustrer éventuellement par des collages, des dessins... Partages, échanges.
- Sur une grande feuille, chacun vient rédiger un message, un conseil pour les générations à venir, en relation, bien sûr, avec la thématique. Débriefing

Bibliographie et ressources

Vidéos

- *Les Mines*, Collectif, 14 films sur les charbonnages belges, Cinematek, 2012

- *Déjà s'envole la fleur maigre*, P. Meyer, Cinematek, 2016

Livres

- *L'héritage des gueules noires de l'histoire au patri-moine industriel*, Collectif, Archives de Wallonie, 1994
- *Tous mes jours sont des nuits*, J.-M. Binard, Blegny-Mine, 2013
- *Objectif Mine*, D. Deleuze, A. Forti et JJ. Stassen, Éditions du Perron, 1996
- *Anciennes houillères de la région liégeoise*, A. De Bruyn, Éditions Dricot, 1988
- *Histoire du travail des enfants aux 19^e et 20^e siècles*, F. Loriaux, Enfants-Machines, Carhop, 2000
- *Huit siècles de houilleries liégeoise. histoire des hommes et du charbon à Liège*, C. Gaier, Éditions du Perron, 1988
- *Nos terrils, leur vraie nature*, J. Delcourt et P. Hauteclair, Weyrich éditions, 2011
- *Les enfants de la mine*, F. Grégoire, École des Loisirs, 2003
- *Ennemis de sang*, F. Carin et D. Caryn, Glénat, 2014
- *Itinéraire turc ou l'immigration turque dans l'industrie charbonnière belge*, K. Fendyie, Blegny-Mine
- *L'immigration grecque en province de Liège*, G. Pacyna et C. Gierkens, Blegny-Mine, 2006
- *80 ans d'immigration hongroise en province de Liège*, G. Crotteux, Blegny-Mine, 2005
- *La bataille du charbon (1945-1957), livret pédagogique*, Collectif, Blegny-Mine,

Archives incontournables

- Le Centre liégeois d'archives et de documentation de l'industrie charbonnière – CLADIC. «*Il rassemble et met gratuitement à la*

disposition des historiens, chercheurs, enseignants ou amateurs éclairés plus de 100 000 documents de tous types, portant sur l'industrie minière en général et plus particulièrement sur l'exploitation du charbon dans le bassin liégeois. Le fonds, est consultable sur place, et via Internet bibliocladic.be, est constitué de nombreux ouvrages de référence, de monographies, d'affiches, de photos et d'archives (notamment les fonds des Professeurs Stassen) ainsi que d'une collection de plus de 50 000 livrets d'ouvriers mineurs retraçant le parcours professionnel de ces travailleurs au cours de la seconde moitié du 19^e et de tout le 20^e siècle. Il est possible d'effectuer des photocopies sur place et, dans une mesure raisonnable, de recevoir par courrier électronique des scans des documents souhaités.»

Base de données d'images libres

- commons.wikimedia.org
- pixabay.com
- www.flickr.com

Site Internet

Vous trouverez énormément de sites traitant du passé minier. Voici une liste non exhaustive de liens qui nous semblent intéressants.

Photos

- [Portail de la Fédération Wallonie Bruxelles](#) (tapez « mineurs » dans le moteur de recherche)
- [Collection du Musée d'archéologie et d'Histoire de Visé](#)

Vidéos

- [Vidéos d'époque](#) – Belgique (tapez « charbonnages »)
- [Vidéos d'époque](#) – France

Infos générales

- Site très complet sur l'exploitation minière (5 chapitres) et le peuple de la mine (9 chapitres)
- Histoire de Liège, blog de Claude Warzée (tapez «mines», «charbonnages»)

Et plus spécifiquement...

- Conditions de travail: perso.helmo.be
- Travail de la femme: fresques.ina.fr; patrimoine.mines-paristech.fr
- Travail des enfants: perso.helmo.be; ligue-enseignement.be
- Immigration: vivreenbelgique.be; wmaker.net; liegenord.be
- Terrils: environnement.wallonie.be; rtbf.be; terrilsdeliege.11vm-serv.net
- Consommation charbon: notre-planete.info; planete-energies.com



Quel travail de misère!
Tout ça pour
quelques pièces...

Ouais...
J'en ai les
mains
coupées!



LA TECHNOLOGIE
COUPERA-T-ELLE LES VIVRES
DE TOUS LES OUVRIER(E)S
?

Biographie d'un objet

🕒 1 à 2 heures

👤 À partir de 9 ans

👥 De 6 à 39 participants¹

Principe

«En réalisant la biographie d'une chose, l'on pourrait poser des questions similaires à celles posées à propos des personnes: quelles sont, sociologiquement, les possibilités biographiques inhérentes à son "statut" [...] et comment ces possibilités sont-elles réalisées? D'où vient la chose et qui l'a créée? Quelle a été sa carrière jusqu'alors et qu'est-ce que les gens considèrent comme une carrière idéale pour de telles choses? [...] Comment l'usage de la chose change avec son âge et qu'est-ce qui lui arrive quand elle atteint la fin de son utilité?»

– Igor Kopytoff, 1986, pp. 66-67

1. Avec moins de 13 participants: chacun reçoit deux objets, si possible d'axes différents
Avec 13 participants: chacun reçoit un objet
Avec plus de 13 participants: les personnes sont rassemblées en sous-groupe de deux, voire de trois, si le groupe est très nombreux. Chaque sous-groupe reçoit un objet.

À partir d'objets d'un quotidien révolu, il s'agit de pouvoir répondre de manière sourcée aux quatre questions suivantes:

1. D'où vient la chose?
2. Qui l'a créée?
3. Comment et par qui a-t-elle été utilisée par le passé?
4. Quel usage idéal de cette chose ses contemporains imaginent-ils?

Prérequis

Avoir pris connaissance au préalable des grandes lignes du passé industriel liégeois et autres infos historiques qui permettront de cadrer les objets découverts.

Matériel

- De quoi écrire
- De quoi accrocher les fiches biographiques (reprises dans l'annexe 2) aux murs
- **Annexe 9**: plusieurs objets issus du passé (outils, documents...) renvoyant au passé industriel liégeois, au charbonnage, aux générations précédentes... Ces «objets» sont matérialisés par des photos préalablement imprimées en bonne qualité et si possible collées sur du carton-plume. Si l'animateur a à sa disposition de «vrais» objets, il peut bien sûr les utiliser pour remplacer les photos imprimées correspondantes. Les objets sélectionnés sont chacun en lien avec 4 axes de la thématique (luttons sociales, charbon d'un point de vue scientifique, conditions de travail, multiculturalité et immigration). Le set complet d'objets compte 13 éléments (3 par axes, sauf

l'axe « conditions de travail », qui en compte 4) et peut être ajusté en fonction de la taille du groupe (voir « Nombre de participants »). Si l'animateur en a la possibilité, c'est

aussi judicieux de reproduire ces objets sur une A4 auto-collante pour que les jeunes puissent les découper et les coller sur les lignes du temps. En voici la liste exhaustive :

Axe	Objet	Année
Luttes sociales	Corons	Années 1850
	Casque de mineur	1950
	Fiche de salaire	1921
Charbon d'un point de vue scientifique	Charbon	Avant 1800
	Dynamite	1867
	Pioche	Avant 1800
Conditions de travail	Berline	1870
	Canari	1911
	Lampe de sûreté	1815
	Téléphone « yoyo »	1879
Multiculturalité et immigration	Brochure <i>Vivre et travailler en Belgique</i>	1963
	Protocole italo-belge	1946
	Panneau « Interdit aux chiens et aux italiens »	Années 1950

– **Annexe 10** : 13 fiches biographiques (questions et réponses « D'où vient la chose ? Qui l'a créée ? Comment et par qui a-t-elle été utilisée par le passé ? Quel usage idéal de cette chose ses contemporains imaginaient-ils ? ») sont préalablement découpées

pour composer 52 (4 fois 13) bandelettes, quatre par objet (une bandelette par question-réponse pour chaque objet).²

- **Annexe 3** : une grande ligne du temps pour le groupe.
- **Annexe 2** : une petite ligne du temps par jeune.

2. Par exemple, pour la Berline, on obtient les bandelettes suivantes, sans savoir qu'elles concernent la Berline :

- Une bandelette « D'où vient la chose ?
Du fond de la mine, où elle était indispensable ».
- Une bandelette « Qui l'a créée ? Des ingénieurs miniers l'ont créée par nécessité. Les premiers brevets proviennent de Hollerich (Luxembourg) ».
- Une bandelette « Comment et par qui a-t-elle été utilisée par le passé ? Élément majeur du travail de fond, elle est fondamentale pour le travail de tous et de chacun. Elle est l'évolution d'une caisse en bois posée sur 4 roues, en bois également ».
- Une bandelette « Quel usage de cette chose ses contemporains imaginaient-ils ? Elle permettait de transporter de grandes quantités de ressources d'un seul coup puis de les basculer à l'endroit souhaité ».

Avant l'animation, l'animateur aura préparé 13 enveloppes contenant chacune 4 bandelettes associées à un même objet que les participants devront découvrir.

Objectifs opérationnels

Par le monde des choses et leur analyse, découvrir et comprendre les rapports sociaux, les enjeux économiques et politiques, les conditions de travail... liés à l'exploitation des mines de charbon.

Déroulement

Amener en classe différents objets issus du passé qui revêtent des fonctions distinctes, ou des représentations de ces objets **annexe 9**. Pour faciliter leur manipulation, ces objets auront été au préalable imprimés sur papier et collés sur du carton épais (idéalement, du carton plume de couleur noire). Les objets sont répartis parmi les participants (voir «Nombre de participants»). L'animation se déroule en quatre temps:

1. Ligne du temps

 ± 15 minutes

Chaque jeune reçoit une petite ligne du temps **annexe 2** et un objet ou plusieurs s'il y a plus d'objets que de groupes **annexe 9** et est invité à s'interroger sur sa date de création (ou le début de son utilisation). Une grande ligne temps **annexe 3** est en même temps affichée pour l'ensemble du groupe. Chaque groupe peut s'aider des repères présents sur la ligne du temps et des objets distribués aux autres (la dynamite a-t-elle été inventée avant ou après la berline?). Si le groupe est inspiré, il peut aussi estimer une date de disparition.

Une fois que chacun s'est consulté, les groupes tentent à tour de rôle de placer leur objet sur sa petite ligne du temps (la bonne réponse est indiquée sur cette fiche technique, dans le tableau ci-dessus, dans la partie «Matériel»). On alterne entre les différents groupes. En cas de mauvaise réponse, l'animateur le signale et on replace l'objet au bon endroit. L'animateur commente les actions des participants et les met sur la voie en cas d'errance. En cas de bonne réponse, les jeunes concernés écrivent le nom de leur objet ou le dessinent ou le collent (si une version miniature imprimée sur feuille autocollante a pu être préparée par l'animateur) sur leur petite ligne du temps. De même, une photocopie de l'objet est collée sur la grande ligne du temps.

Variantes

- Si l'on est moins nombreux, l'ensemble des jeunes peuvent s'accorder ensemble sur l'ordre chronologique des photos/objets avant de vérifier leur date de création, en les ordonnant de gauche à droite dans l'ordre chronologique pressenti.
- Utiliser l'espace de la salle d'animation comme une ligne du temps grandeur nature: chaque élève possède en main un des objets de l'animation. Ensemble, ils vont occuper l'espace pour tenter de former une représentation de la ligne du temps de manière «grandeur nature», en veillant à la chronologie. Chaque mur de la salle peut représenter une extrémité de la ligne du temps. Les participants doivent ensuite estimer à quelle distance se placer les uns des autres, en fonction de l'objet qu'ils représentent.

2. Méli-mélo de bios

🕒 20 à 30 minutes

Chaque groupe reçoit une enveloppe avec quatre bandelettes contenant une question et sa réponse (une bandelette pour chaque type de question: «D'où vient la chose? Qui l'a créée? Comment et par qui a-t-elle été utilisée par le passé? Quel usage idéal de cette chose ses contemporains imaginaient-ils?»). S'il y a plus d'objets que de groupes, chaque groupe reçoit plusieurs séries de 4 bandelettes. Chacune de ces 4 réponses concerne un même objet. Les jeunes doivent relier le contenu de l'enveloppe au bon objet, en les collant sur la grande ligne du temps à l'endroit correspondant, pour reconstituer ensemble la biographie de chaque chose. Au terme de l'activité, chaque objet s'est vu attribué quatre bandelettes questions et réponses de types différents (mais on ne corrige pas encore!). Attention: pour faciliter la correction (étape 3), les affirmations doivent être placées de haut en bas en suivant cet ordre:

- D'où vient la chose?
- Qui a créé la chose?
- Comment et par qui la chose a-t-elle été utilisée par le passé?
- Quel usage idéal de la chose ses contemporains imaginaient-ils? Autrement dit, quel était l'usage de cette chose pour les gens qui vivaient à l'époque de son utilisation?

L'animateur aiguille et encadre les groupes de jeunes. Il n'est pas dérangentant que plusieurs groupes se retrouvent simultanément autour de la grande ligne du temps, pour

se transmettre des informations et s'aider des avis des autres, tant qu'on n'aboutit pas à une cacophonie.

3. Vérifier et en apprendre plus

🕒 ± 10 minutes

Chaque groupe reçoit une biographie d'objet ou plusieurs s'il y a plus d'objets que de groupe **annexe 10**. Une personne du groupe est chargée de vérifier si la fiche biographique reçue correspond aux affirmations rattachées à l'objet sur la ligne du temps. Les «erreurs» sont signalées: on prend le temps d'en tirer des enseignements, de s'interroger sur l'origine de la confusion, nos idées reçues et nos interprétations divergentes. Par contre, le jeune ne lit pas lui-même toutes les informations (ce serait trop long et fastidieux). À la place, pour chaque objet, l'animateur reformule et synthétise rapidement les informations rassemblées, avec ses mots et sans les lire de manière exhaustive.

Intérêts

Cette activité vise à donner de l'importance (une valeur anthropologique) aux **détails**, qui rendent en définitive **saillant** ce qui aurait pu rester obscur sans eux.

Points d'attention

- Les repères sur la ligne du temps semblent indispensables et doivent être pensés en fonction des connaissances

historiques des jeunes et du programme du cours d'histoire. En fonction de leurs avancées scolaires, ces repères peuvent être plus ou moins précis et imagés.

- Aiguiller les jeunes pour qu'ils ne restent pas « bloqués » trop longtemps sur un même objet.
- Vérifier le lien entre acquis « théoriques » transmis en amont et objets sélectionnés pour l'activité.
- S'il le souhaite, pour livrer des éléments de contexte supplémentaires, des anecdotes d'époque, l'animateur peut bien sûr se constituer des fiches d'informations complémentaires par objet et les transmettre aux jeunes au fil du déroulement.
- La similarité entre les fonctions des objets dit quelque chose de la thématique, et il s'agit de le faire remarquer aux jeunes. Par exemple, le fait que trois objets différents aient pour fonction de communiquer à propos d'un danger ou de le détecter (canari, téléphone yoyo, lampe de sûreté) met en évidence le caractère périlleux du métier de mineur et la nécessité d'employer des objets pour se prémunir de nombreuses catastrophes.

Retours d'expériences

« Cette activité invite à développer la réflexion collectivement. »

« Nous avons souligné l'intérêt et la motivation des jeunes qui se trouvent réellement impliqués dans le processus. »

« Elle stimule la capacité d'analyse. »

« Elle permet l'émergence de savoirs. »

Prolongements possibles

- S'il reste du temps: on fournit aux jeunes des objets dont on ignore tout, ou presque; des éléments à propos desquels nous ne sommes pas parvenus à recueillir d'infos. Ils doivent remplir une fiche d'identité répondant aux différentes questions habituelles... En imaginant l'intégralité des réponses! À quoi pouvait bien servir cet objet? Dans quel contexte est-ce qu'on l'utilisait? Il n'y a pas de bonnes réponses, il faut faire fonctionner son imagination. Les idées les plus originales pourraient être valorisées par la communication autour du projet ou dans un atelier ultérieur (par exemple, un des objets devient un outil dans le jeu vidéo créé en atelier). Ces objets supplémentaires peuvent également avoir été amenés par les jeunes. On peut aussi mettre les objets en situation, à la manière d'une visite de lieu dans laquelle le guide nous fait manipuler certains outils.
- Créer un « Qui est-ce? » avec des photos d'objets relatifs à la mine et une liste de caractéristiques pour aider les jeunes à répondre aux questions.
- Liste d'objets qui pourraient être ajoutés, en fonction des thématiques que l'on souhaite développer: gri-gri, porte-bonheur, pendentif ou amulettes; boîte à tartines ou gourde; foulard; maladie respiratoire (silicose...); uniforme; cheval de trait...

Bibliographie et ressources

The cultural biography of things : commoditization as process,
Kopytoff Igor, in *The social life of things*, Appadurai Arjun, 1986

Pourquoi n'y a-t-il que des
femmes qui travaillent avec
la waste ?



Maeva

Explorer le passé et le présent par l'outil théâtral

🕒 4 × 50 minutes

👤 À partir de 12 ans

👤 De 5 à 24 jeunes

Principe

Le principe de cette activité est de permettre aux jeunes de découvrir et cerner l'univers du charbonnage aux XIX^e et XX^e siècles, et de s'y projeter via l'expression créative théâtrale afin de pouvoir faire des ponts entre le présent et le passé.

Prérequis

Aucun

Matériel

- Un projecteur, câbles, PC
- Grande feuille de papier Kraft
- Un rouleau de tape ou de la patafix
- Quelques feuilles et crayons

Objectifs opérationnels

- Développer l'écoute, l'ouverture, la curiosité
- Se projeter dans un autre univers, contexte
- Raconter une histoire, un événement, une situation de manière créative
- Investiguer sur le passé d'un lieu pour obtenir des clés de compréhension de son présent

Déroulement

1. Séquence 1

🕒 2 × 50 minutes

A. Projection témoignage vidéo (30 min)

Les élèves découvrent la vidéo d'un témoignage d'un mineur. Il est possible d'emprunter au Cladic la vidéo de visite guidée de la Mine de Blegny par Michel Claus, un ancien mineur ou d'accéder à un montage de cette vidéo sur blegnymine.be.

Plusieurs autres vidéos sont disponibles sur le site de la Sonuma. Voici quelques propositions parmi d'autres:

- **Témoignage** du mineur Léonard Dufrasne
- **Témoignage** du chef porion de sécurité, Raymond Michot
- **Témoignage** de mineurs du Roton

Tour du ressenti.

Faire des pauses sur la vidéo et ainsi apporter des infos complémentaires; sélectionner les passages au besoin.

B. Brise-glace (5 min)

Un petit exercice énergisant: le **wizz**, une variante du passage du clap, à savoir un passage de l'énergie:

- Le groupe est en cercle
- Le meneur envoie le wizz à son voisin de gauche en utilisant la main qui est au centre du cercle (en l'occurrence la main droite), celle-ci sera légèrement creuse; tout en faisant le geste, il prononce à haute voix le son « wizz » et regarde ledit voisin dans le blanc des yeux
- Ce dernier fait de même avec son voisin de gauche
- Et ainsi de suite... jusqu'à ce que le rythme de passage du wizz d'une personne à l'autre soit élevé et régulier
- À n'importe quel moment et n'importe qui peut bloquer le wizz en faisant écran avec son corps (faire un petit saut et lever les bras quelque peu) et en prononçant le mot « *chteguedem* »
- Le wizz repart alors vers la droite (on utilisera la main gauche)
- À n'importe quel moment et n'importe qui peut dévier le wizz de sa trajectoire en visant n'importe qui du groupe (sauf ses deux voisins directs – celui de gauche et celui de droite-), en mimant un revolver et criant le mot « pan »
- Celui qui reçoit le pan, ne peut que faire un wizz (à gauche ou à droite)
- Et c'est reparti...

C. Exercices d'initiation au jeu théâtral (15 min)

Les exercices ci-dessous vont induire les notions de construction théâtrale, de réactivité, d'écoute, d'expression, d'occupation scénique et de lâcher-prise. Ces éléments sont indispensables au bon fonctionnement des impros qui suivront. Nous insistons donc pour ne pas lancer directement

des participants (qu'ils soient jeunes ou non) dans la création d'impro. Une préparation minimale est nécessaire.

À vous de choisir un des exercices suivants selon le temps dont vous disposez ou vos affinités.

Impro « 3 répliques »

- Le groupe est en cercle.
- Une personne « A » du groupe se dirige vers une autre personne « B ». Quand A est face à B, il dit une phrase, la première qui lui passe par la tête; ça peut être une affirmation, une question – pas une question fermée!
- Par exemple: « J'ai vu, ce matin, un renard traverser la rue. » B répond à A: « Un jour ou l'autre, si on ne fait rien, il va se faire écraser. » A reprend la parole et conclut: « Tu as raison: adoptons-le! »
 - Attention: B aura souvent envie de prendre encore la parole... non! 3 répliques en tout: A/B/A
 - Encourager les participants à créer d'autres personnages, prendre des accents, changer leur physique. Si on utilise des prénoms, ne pas prendre les vrais prénoms des participants.
 - Ne pas hésiter à « recadrer » le B. Ce dernier ne doit pas refuser la proposition de A (quelle qu'elle soit). En impro, la seule règle qui prédomine, c'est accepter (d'entrer dans l'univers de l'autre).
 - B devient un nouveau A. Il se dirige vers une nouvelle personne (un nouveau B) et entame un nouveau dialogue à 3 répliques. Et ainsi de suite.
 - Le jeu se termine quand chacun a rempli les 2 rôles: A et B

Le gardien de but

- Une personne est seule face au reste du groupe qui est en demi-cercle. C'est le gardien de but.
- Quelqu'un du demi-cercle se dirige vers le gardien et entame avec lui, le début d'une impro. Concrètement, la personne va proposer (imposer!) au gardien une situation, un lieu, une époque. Par exemple: «*Bonjour Germain, mon fidèle écuyer. Êtes-vous prêt à partir à la guerre ce matin?*» Au gardien de s'adapter, de jouer le jeu, d'entrer dans l'univers proposé par le premier (ici, dans notre exemple, le gardien deviendra un fidèle écuyer). L'impro peut démarrer. Elle va durer quelques dizaines de secondes. L'animateur arrêtera quand il le veut, quand il le sent (on ne doit pas arriver à une vraie chute): l'objectif est de présenter un début d'impro avec un univers (ancré dans une époque, un lieu, un style...) déjà palpable.
- Le gardien de but reste sur place.
- Une autre personne du demi-cercle intervient pour un autre début d'impro. Même topo.
- L'idéal est que toutes les personnes du demi-cercle défilent au moins une fois (avec donc le même gardien de but).¹

1. Dans sa version longue, cet exercice donne la possibilité à chacun d'être une fois le gardien de but. Cela veut dire que pour un groupe de 10 personnes, par exemple, cela fera 90 débuts d'impro (9 impros avec un même gardien X 10 gardiens = 90 impros); ce qui prend du temps! Cet exercice nous montre l'importance de ne pas refuser les propositions d'autrui, mais bien de les accepter, de les enrichir; de jouer avec l'autre.

Mots-réflexes

- **Étape 1:** chacun marche dans l'espace (yeux à l'horizontale, bras le long du corps, maintenir une certaine énergie). Chaque fois que l'animateur frappe dans les mains, tout le monde doit s'arrêter instantanément et garder une position figée. On fait quelques essais. Quand cette mécanique est bien assimilée, le jeu peut commencer.
- **Étape 2:** à présent, en plus de frapper dans les mains, l'animateur dira un mot (le premier qui lui passe par la tête): à chacun d'évoquer, en prenant une position figée, le mot lancé par l'animateur de façon immédiate, non réfléchi, intuitive. Il est important de tenter de dépasser la première idée (ex.: si le mot lancé est «*arbre*», cela peut être l'écureuil sur une branche, le bûcheron qui scie la branche, la feuille qui tombe...). Plusieurs mots sont lancés et donc divers univers sont proposés.
- **Étape 3:** on marche dans l'espace par 2. On respecte le silence, on ne se touche pas. Il ne doit pas y avoir de meneur et de mené. Au mot lancé par l'animateur, un premier (celui qui le sent ou le plus rapide) prend une position figée (comme précédemment). Le deuxième doit compléter la proposition du premier en prenant lui aussi une position figée. Ils vont ainsi constituer un tableau vivant à 2. Attention: la tentation sera grande pour la 2^e personne de demander des explications au premier (on ne comprend pas toujours ce que l'autre veut représenter). Que nenni! On respecte le silence, on joue le jeu. Au deuxième d'interpréter ce qu'il croit comprendre. On verra ce que ça donne (et c'est comme ça qu'on obtient des choses très surprenantes et donc intéressantes).

- **Étape 4 :** même principe, mais avec des groupes de 4, 7, 10... personnes. Avec le constat que plus on est et plus il est tentant de demander des explications. Toujours que nenni !
- **Variante :** quand les tableaux se font facilement, on peut demander aux différents sous-groupes de jouer -théâtralement- à un signal donné, c'est-à-dire que chacun est en mode figé (comme le mode « pause » sur une vidéo). Au signal de l'animateur, le sous-groupe désigné se met en mode « play ». Il joue leur proposition, il la concrétise. On peut parler. Cela dure quelques secondes, puis l'animateur remet le mode « pause » et passe à un autre sous-groupe.

D. Saynètes improvisées (50 min)

Impro 1 : éllipses temporelles

- **Situation 1 (1^{re} part.) :** 3 comédiens sont invités à monter sur scène. L'animateur leur explique le contexte : « *L'histoire se passe de nos jours. Un jeune de 14 ans rentre chez lui après, soi-disant, une journée passée à l'école. Sa mère va recevoir à un moment donné un coup de téléphone...* »
L'animateur simulera un coup de téléphone dans lequel il prévient la mère que son fils ne s'est pas présenté à l'école aujourd'hui. Réactions des uns et des autres...
Le 3^e personnage est invité par l'animateur à intervenir dans l'histoire (lorsque la mère et le fils se sont expliqués) : il ou elle est un ami du fils et vient voir s'il peut venir jouer. Réactions des uns et des autres...
- **Situation 1 (2^e part.) :** 3 autres comédiens sont appelés. Ils vont devoir rejouer la même scène, en respectant (autant que faire se peut) la même trame. Mais cette

fois-ci, nous sommes en 1953 (et donc un jeune de 14 ans prétend être revenu de son travail à la mine).

- **Débriefing** en grand groupe : quels sont les points communs entre les 2 impros ? Et surtout, les différences ?
- **Situation 2 (1^{re} part.) :** « *Nous sommes en 2021. Il est 17h30. M., 14 ans, rentre chez lui. Il est sous le choc : un incendie s'est déclenché au sein de son école. On parle de plusieurs victimes.* »
Comment M. s'en est-il sorti ? Qu'a-t-il vu du sinistre ? A-t-il filmé quelque chose ? A-t-il eu l'occasion d'aider des gens ?
- **Situation 2 (2^e part.) :** « *Nous sommes le 24 octobre 1953 : catastrophe minière au charbonnage le Many, à Seraing, 26 morts. Exploité depuis 1826, le charbonnage du Many, à Seraing, avait acquis la réputation d'être l'un des plus sûrs de la région liégeoise. Le 24 octobre 1953, une lampe défectueuse enflamme du gaz rampant au fond d'une galerie : l'éboulement et l'incendie consécutifs à l'explosion emportent 26 mineurs, 14 Italiens et 12 Belges. Le drame est d'autant plus atroce que c'est une lampe destinée à détecter le grisou qui est à son origine ; de surcroît, on savait de longue date que cette mine devait fermer ses portes en décembre... Cette perspective explique peut-être pourquoi des efforts nécessaires n'avaient pas été réalisés pour améliorer la ventilation...* »
M., jeune mineur de 14 ans, rentre chez lui. Il a échappé au drame qui a eu lieu dans le charbonnage où il travaille, le Many.
Comment M. s'en est-il sorti ? Qu'a-t-il vu du sinistre ? A-t-il eu l'occasion d'aider des gens ?

Impro 2: même lieu, 2 points de vue

- L'espace scénique est coupé virtuellement en deux. Un groupe de comédiens occupe la gauche de la scène, un autre la droite.
- Un groupe sera « des mineurs de 14-15 ans. Ils sont dans le fond de la mine durant la pause de midi. Ils sont mécontents; ils veulent obtenir des avantages (hausse des salaires ou avantages matériels ou ...). Ils discutent de leurs conditions de travail, de leur salaire... et surtout d'une manifestation qui doit avoir lieu demain place Saint-Lambert à Liège. Iront-ils? Qu'y feront-ils? Quels seront leurs messages? »
- L'autre groupe représente « les patrons, directeurs. Ils sont dans un beau bureau. Nous sommes dans les années 50. Certains charbonnages doivent fermer leurs portes (pour raison de non-rentabilité). Ils ont entendu parler d'une manifestation à Liège le lendemain qui doit rassembler quelques centaines de personnes. Comment réagissent-ils? Sont-ils favorables ou pas? »

Le principe est le suivant:

- Le premier groupe (donnons la parole aux mineurs qui nous expliqueront l'objet de leur mécontentement) joue; pendant ce temps, l'autre groupe reste figé.
- La convention théâtrale veut que les deux groupes ne s'entendent pas; puisque l'un est, par exemple, dans le fond de la mine et l'autre dans un bureau... Toutefois, les comédiens, eux, bien évidemment, s'entendent et doivent/peuvent donc, d'une manière ou d'une autre, intégrer dans leur jeu les propos de l'autre groupe.
- Au signal de l'animateur, le premier groupe se fige et le focus est mis sur l'autre groupe. Ce dernier fait évoluer l'histoire amorcée par le premier groupe tout

en affirmant son propre point de vue (et en tenant compte de ce qui a été dit précédemment).

- L'animateur passe, quand il le sent, d'un groupe à l'autre. Cela peut se faire après une dizaine de secondes ou plusieurs minutes (plus on avancera dans l'impro et plus les interventions seront courtes).
- On peut donner (au choix donc) comme consigne le fait que les deux groupes se rencontrent et interagissent vraiment entre eux (rencontre physique, par téléphone...) à la fin de l'impro.
- Débriefing en grand groupe: comment ont réagi les patrons? Et les mineurs? Et vous – les spectateurs – qu'auriez-vous fait/dit à leur place?

2. Séquence 2

 2 x 50 minutes

A. Brise-glace théâtral (15 min)

Petits échauffements théâtraux

1. Rassemblement

- Les participants marchent dans l'espace.
- Ils doivent se rassembler le plus vite possible, en deux groupes, selon l'injonction donnée par l'animateur. Par exemple: « *ceux qui ont une montre!* », soit on en a, soit non. Les participants peuvent parler.
- L'animateur fait un décompte « 5, 4, 3, 2, 1... »; à « 0 », les deux groupes doivent être formés à 0.
- Puis, on marche à nouveau dans l'espace.

- De nouvelles injonctions (qui seront de plus en plus « impliquantes ») vont être lancées. Par exemple: « *ceux qui ont 6 lettres dans leur prénom* », « *ceux qui achètent bio* », « *ceux qui pensent que la peine de mort était une bonne chose...* »

2. Gradateurs de sentiments

- Le groupe est parsemé dans l'espace, face à l'animateur. Ce dernier a, face à lui, un rhéostat imaginaire gradué de 0 à 4 (gros bouton que l'on utilisait jadis dans les théâtres, pour varier l'intensité de l'éclairage) .
- L'animateur propose une première émotion (prenons, par exemple, la timidité) et invite donc les participants à se remémorer une situation vécue dans laquelle ils ont connu un sentiment de timidité.
- L'animateur commence à actionner son rhéostat imaginaire (de 0 à 4); le sentiment joué doit s'accorder avec le niveau annoncé: 0 = neutre; 1 = effleuré; 2 = assumé; 3 = appuyé; 4 = paroxysme.
- L'animateur enchaîne ensuite avec d'autres sentiments (le snobisme, la colère... terminer par le rire). Cet exercice permet l'expression des émotions par le corps. Il nous fait prendre conscience que chacun (ré)agit différemment face à des émotions, chacun interprète différemment une même émotion. Il nous permet aussi d'explorer des zones parfois inconnues dans le champ émotionnel.

B. Saynètes improvisées... suite (35 min)

L'animateur propose aux jeunes d'improviser des saynètes qui vont permettre de faire émerger différents points de vue face à une même situation.

Le principe est le suivant: 4 comédiens vont se succéder l'un à la suite de l'autre et auront entre 45 secondes et 1 minute pour jouer, seul, en intégrant le rôle qui leur sera assigné; chacun devra donc faire valoir son point de vue à partir d'un fait commun.

Les rôles peuvent être distribués sur base volontaire ou bien par hasard (cartons).

- **Point de départ:** nous sommes en 1953.
- **Le fait:** une fille de 14 ans veut absolument aller travailler dans la mine, comme son père, ses frères...
- **Point de vue 1:** sa meilleure amie.
- **Point de vue 2:** un journaliste.
- **Point de vue 3:** la grand-mère.
- **Point de vue 4:** le petit frère de 9 ans.
- **Débriefing en grand groupe:** « *Et vous, à la place de..., qu'auriez-vous dit? Comment auriez-vous réagi?* »

Autres situations proposées

- Le fait: il y a encore eu hier un mineur tué lors d'un éboulement.
- Point de vue 1: le maître-mineur (= le porion).
- Point de vue 2: un autre mineur.
- Point de vue 3: le directeur du charbonnage.
- Point de vue 4: le tenancier d'un café.
- Le fait: une mère apprend par hasard que son fils de 14 ans travaille dans la mine.
- Point de vue 1: la sœur de la mère.
- Point de vue 2: le grand frère (21 ans lui aussi mineur).
- Point de vue 3: l'ancien professeur (le fils de 14 ans était un bon élève).
- Point de vue 4: un mineur à un an de la retraite.
- Le fait: un jeune homme, enfant de mineur, refuse de travailler dans la mine et veut continuer ses études.
- Point de vue 1: la mère.
- Point de vue 2: le père (mineur).

- Point de vue 3: son meilleur copain.
- Point de vue 4: le curé.
- Le fait: un mineur d'origine italienne a voulu entrer dans un café après sa journée de travail. On lui a refusé l'accès.
- Point de vue 1: la femme du mineur italien.
- Point de vue 2: le tenancier du bar.
- Point de vue 3: un autre mineur belge.
- Point de vue 4: le propriétaire où loge le mineur italien et sa famille.

C. La fresque tournante (30 min)

Une grande feuille de papier Kraft est déposée à même le sol, les jeunes sont disposés autour. Il leur est demandé d'écrire (ou dessiner!) ce qui les a marqués, interpellés depuis le début du projet, ce qu'ils veulent qu'on retienne. Une fois leurs idées couchées sur la feuille, ils décalent d'un rang vers la droite (ou de deux rangs s'il manque du temps) et complètent, bonifient les mots/dessins des précédents. Nouveau décalage d'un rang vers la droite, nouveaux apports. Idem jusqu'à ce que chacun soit revenu à sa place initiale. Découverte de l'ensemble. En fonction de tout ce qui a été mis, il leur est demandé de dégager les 4 thématiques principales du projet (pour rappel: luttes sociales, immigration, conditions de vie et aspects techniques du charbon)

D. Lien avec leur vie personnelle (15 min)

Chacun reçoit une feuille et s'isole dans l'espace. La consigne est la suivante: «*Et vous? Qu'est-ce qui vous relie à cette thématique du charbonnage? Quel(s) lien(s) pouvez-vous faire entre votre vie et le passé minier liégeois? En quoi cette thématique vous touche, vous concerne? Parlez en je.*» On rassemble tous les écrits.

Deux jeunes volontaires entament un tri: rassembler les phrases qui, selon eux, ont le même sens. Discussion collective: tout le monde est-il d'accord avec les choix des 2 jeunes? D'autres propositions? Ultime étape: posons des étiquettes sur les différentes catégories d'écrits (reconnaissance vis-à-vis des aïeux, prise de conscience des conditions actuelles, évolution technologique...) Les phrases écrites pourront faire l'objet d'un enregistrement et ainsi intégrer la mise en forme des paroles des jeunes lors de la conception du mapping ou du jeu vidéo ou de tout moyen d'expression choisi.

Adaptations pour l'enseignement primaire

Pour l'activité « Fresque tournante » de la séquence 2:

- Faire 4 sous-groupes.
- Sur 4 tables différentes, les 4 sous-groupes échangent sur ce qu'ils ont retenu de la thématique du charbonnage.
- Ils ont, pour les aider, quelques images des charbonnages (illustrant les différentes thématiques) comme support pour se remémorer et une feuille blanche.
- À la manière du brainstorming, ils inscrivent les mots clés sur leur feuille.
- Ensuite, un volontaire de chaque groupe présente oralement aux autres groupes et ces derniers complètent sans répéter les infos déjà énoncées.
- À l'animateur d'ajouter, de clarifier des informations, de compléter par des anecdotes historiques.

Pour l'activité « Lien avec leur vie personnelle » de la séquence 2:

- Individuellement, chaque enfant va avoir une feuille carrée noire avec une bulle blanche et une feuille carrée blanche avec une bulle noire.
- Dans la bulle blanche, ils vont inscrire un message du passé pour le présent. Veiller à les mettre en condition: «*Vous êtes un enfant de la mine. Que voudriez-vous dire aux jeunes d'aujourd'hui?*»
- Dans la bulle noire, ils vont inscrire un message du présent, pour le passé comme s'ils dialoguaient avec l'enfant du passé.
- Chaque jeune ira à son tour coller ses carrés au tableau. Pendant ce temps-là, à l'aide d'une tablette, l'animateur utilise le programme «stop motion +» et photographie le positionnement des carrés image par image. La petite production qui en découlera sera visionnée en fin de séance. Nous obtenons ainsi une fresque collective «à damiers» qui fait ressortir les questionnements, la parole des jeunes.

Intérêts

Les jeunes prennent conscience du vécu d'autres individus à une autre époque. L'outil théâtral permet de se mettre dans la peau de l'autre le temps du jeu et donc de conscientiser des faits, de faire preuve d'empathie. Les jeunes peuvent comparer leur histoire à celle de leurs aînés. Il est possible de les faire réfléchir sur les conditions de changements (tels que l'école pour tous, les journées de 8h...) Les jeunes font des liens entre leurs vécus individuels et des événements collectifs.

Points d'attention

À propos des saynètes

On pourrait diviser la classe en plusieurs sous-groupes et donner à chacun d'eux une situation. Chaque sous-groupe aurait un petit quart d'heure pour préparer sa saynète, puis viendrait la présenter aux autres. Nous y voyons 2 obstacles.

1. Le fait de préparer peut mettre inconsciemment une pression au niveau de la qualité attendue. «*Puisqu'on a eu ¼ h pour préparer, ce sera super bien*» c'est ce que se disent les spectateurs ET les comédiens. Or non! Ce n'est pas en un quart d'heure que l'on va construire une histoire. De plus, durant ce temps de préparation, les différents protagonistes vont se dire des choses, vont identifier différents éléments de la structure de l'histoire et lorsqu'ils vont passer sur scène, inévitablement, tout ne va pas correspondre, tout ne se passera pas comme prévu; cela va déstabiliser certains, de l'incompréhension va apparaître, puis de la déception voire de la frustration. Ce temps de préparation a un vrai effet – négatif! – sur la spontanéité qui est source de surprises et d'étonnements.
2. Tout le monde a préparé sa saynète et est invité à se rassembler afin de regarder la production des uns et des autres. Le premier groupe commence. Qu'est-ce qui va se passer chez les autres? Immanquablement, ceux qui sont en attente de passer ne seront pas disposés à écouter: ils vont parler entre eux afin de préciser des points de leur scénario, ils vont être dans leur bulle et répéter leur rôle.

On est tous passés par ce stade: ce n'est que lorsqu'on a affronté le public, qu'on est passé devant les autres... qu'on aura décompressé... que l'écoute sera optimale. Tant qu'il y a un challenge à relever devant un public, notre attention et notre concentration seront altérées, accaparées. La solution? Donner un thème et inviter des comédiens (2, 3 ou 4 selon les saynètes) à venir jouer directement, sans temps de préparation. Les autres, les spectateurs, seront tout ouïe et profiteront pleinement du spectacle. Ensuite, une autre situation est proposée et d'autres comédiens sont invités à jouer.

Retours d'expériences

«Ce qui était intéressant, c'était d'entendre les réactions des spectateurs après les impros, d'entendre leur point de vue («Et vous, à la place de..., qu'auriez-vous dit? Comment auriez-vous réagi?»). On s'est rendu compte que les réactions pouvaient complètement diverger (certains étaient en colère contre la fille qui voulait travailler dans la mine, d'autres étaient contents, fiers pour elle, car elle faisait ce qu'elle avait envie, elle allait ramener de l'argent...).»

«Leurs retours sont impressionnants et leurs analyses pertinentes.»

«Un étudiant, d'origine irakienne, nous a dit qu'il n'était pas touché par tout ce passé et la souffrance des mineurs... parce qu'il avait connu bien pire en Irak. Une autre étudiante, d'origine syrienne, a embrayé en nous disant qu'elle aussi avait connu et vu les atrocités de la guerre. Émotions.»

«L'outil théâtre est riche mais demande un plus gros travail préalable pour être mené à bien par rapport aux

objectifs c'est-à-dire oser prendre la parole, s'exprimer avec son corps, aller au-delà de sa timidité, développer une idée et porter un message sur la thématique...»

Prolongements possibles

- Théâtre forum (comme étape d'élaboration d'un message).
- Constitution de vidéos de témoignages des jeunes qui mettraient en rapport le passé et le présent (condition de vie des enfants dans les mines il y a 150 ans, conditions des enfants aujourd'hui).
- Micro-trottoir dans certains quartiers industriels liégeois: à la cueillette de témoignages.
- Interventions théâtrales sur la place publique.

Bibliographie et ressources

Pour visionner des vidéos en lien avec la mine et les mineurs

- [Sonuma](#)
- [Cladic](#)
- [Ina](#)



~ Qui vont ces richesses? ~



Moodboard

🕒 2 x 50 minutes

👤 À partir de 12 ans

👥 Entre 5 et 24 participants

Principe

Un **moodboard** est un ensemble de couleurs, d'ambiances, de tons, d'éléments graphiques concrets ou abstraits qui peuvent servir de base à une création visuelle. Choisir des photos de la mine, des charbonnages en général, des *screenshots* de films vus... et se servir de ces photos pour la création collective d'un *moodboard* au format A3, qui permettra de dégager des aspects graphiques principaux (architecture, couleurs, textures, verdure ou pas, couleurs de l'eau, du terril, du béton, de la route...).

Prérequis

Aucun

Matériel

- Feuilles A3 (assez épaisses)
- Cutters + planches de découpe
- Ciseaux, colle, lattes, équerres

- Sélection de photos imprimées (une centaine pour un groupe de 24 jeunes)

Objectifs opérationnels

- Poser un regard individuel et collectif sur l'univers du charbonnage
- Transformer ce regard concret en un regard abstrait et graphique
- Acquérir des compétences manuelles, pratiques et artistiques nouvelles
- Travailler en équipe, se répartir des rôles, laisser une place aux autres, trouver sa place
- Laisser libre cours à son imaginaire, s'approprier la thématique à travers la mise en lien d'éléments graphiques
- Retranscrire les éléments, anecdotes apprises précédemment de manière artistique

Déroulement

1. Présentation du moodboard

🕒 15 minutes

Au travers de l'observation d'exemples trouvés sur Internet où ils existent à foison, dégager avec les jeunes les caractéristiques de ce qu'est un *moodboard*:

- Tableau d'inspiration abstrait

- Un support visuel qui met en lien des textures, des formes pour créer une ambiance, traduire une émotion ou un univers sous forme d'un tableau abstrait.

2. Sélection d'images

🕒 15 minutes

Chaque jeune choisit 3 images parmi des documents photographiques proposés par l'animateur selon les critères suivants :

- Une émotion de leur choix (rappeler qu'elle doit être en lien avec la thématique)
- Une couleur
- Une forme ou une texture

3. Réalisation du moodboard collectif

🕒 40 minutes

Les jeunes sont répartis en groupes de 3 ou 4 et sont invités à réaliser un *moodboard* ensemble selon les consignes suivantes :

- Ils disposent d'une feuille A3 par sous-groupe, et des ciseaux pour chaque jeune.
- Dans chaque photo choisie, chaque jeune sélectionne un élément graphique (cela peut être un objet, une forme, un humain...) et le découpe en arrondi plutôt qu'en ligne droite ou oblique.
- Les formes doivent toutes trouver une place sur le moodboard (et donc recoupées si trop grandes) avant d'être collées.

- Il doit y avoir un espace égal entre les différentes formes, à la manière d'un puzzle.
- Une fois que la composition convient à tout le monde, on colle les différents éléments. Attention, l'animateur ne distribue les colles qu'à ce moment-là !

4. Débriefing

🕒 30 minutes

Les *moodboards* sont affichés et l'on procède à un débriefing en grand groupe. L'objectif étant de sonder les jeunes sur le sens qu'ils ont mis à leur réalisation. Plusieurs types de débriefings peuvent être proposés, l'animateur choisit parmi ceux-ci :

- Chaque jeune écrit sur un post-it un mot lié à l'émotion procurée par un des *moodboard* et le colle à côté de celui-ci.

OU

- Chaque groupe reçoit le *moodboard* d'un autre groupe et doit deviner quelle émotion s'y rattache, en faire une interprétation ; puis le groupe qui a réalisé le *moodboard* explique ce qu'il a voulu exprimer.

Adaptations pour les enfants du primaire

- En début de débriefing, avant l'affichage des *moodboards* réalisés, proposer aux enfants d'exprimer oralement la représentation qu'ils se sont faite de l'histoire du charbonnage, histoire réelle ou fictive, leur imaginaire ayant été nourri de toute la matière, vue précédemment et

- d'une éventuelle visite d'un charbonnage, d'un terril ou d'un musée. Les *moodboards* peuvent ensuite être affichés et on procède à un débriefing en grand groupe.
- Ajouter des activités pour aider les enfants à mieux comprendre ce qu'est qu'une texture, inviter par exemple à sentir les différentes textures dans un sac à l'aveugle, mettre des mots dessus: rugueux, mou, doux...

Intérêts

- Se remémorer la matière apprise lors des animations précédentes.
- S'exprimer avec d'autres médias que la parole.
- Faire part de son ressenti sur le sujet à l'aide d'outils artistiques.
- Concevoir sa représentation graphique de la mine et créer une première base de texture pour le *mapping* ou le jeu vidéo.
- Ouvrir son regard aux multiples possibilités d'interprétation d'une même œuvre et à l'abstraction.

Points d'attention

- L'animateur doit marquer une attention particulière à la répartition des rôles dans chaque sous-groupe (pas toujours les mêmes qui choisissent, donnent des idées, dirigent le regard du groupe...).
- Par souci d'économie, les chutes des découpages peuvent être conservées pour une autre activité collage. De même, l'impression des images peut être réalisée en plus petit format. Ainsi, on peut envisager d'en imprimer 2 par A4, mais cela nécessite un découpage par les animateurs avant l'animation.

- Insister en début de séance que l'idée n'est pas de faire un exposé en images, mais au contraire de s'autoriser à partir dans l'imaginaire et le ressenti.
- L'animateur aura veillé à se constituer un album d'une centaine d'images: des paysages, des gros plans sur des éléments d'architectures, des textures (charbon, rouille, poussière des machines...), des portraits de mineurs, de hercheuses, d'enfants dans les quartiers, des articles de journaux, des éléments graphiques particuliers et typiques des paysages charbonniers... Dans l'idéal, l'album sera constitué des photographies réalisées vous-même ou par les jeunes lors des visites de lieux historiques, des photographies de famille amenées par les jeunes (dans le cas où les enfants seraient concernés vis-à-vis de leur famille, ou de leur quartier). Il faudra imprimer ces photos en couleur en format A4 ou demi A4. Il existe sur Internet des banques de données d'images libres de droits.

Retours d'expériences

Dans plusieurs classes de 5e et 6e primaires, nous avons remarqué que les jeunes ont pris le moodboard comme un « support d'exposé ». Pour certains il était difficile de déconnecter de toute la matière vue précédemment et de s'autoriser à partir dans l'imaginaire. Dans une classe de 5e primaire, le moodboard a servi de support visuel pour raconter une histoire réelle ou fictive en lien avec la thématique. Dans une classe de 5e primaire, la consigne « choisir une émotion, une texture et une couleur » est difficile à comprendre: la possibilité des liens à construire

entre ces 3 éléments n'est pas évidente. Pour les enfants de cette classe, une émotion se voit sur le visage, mais n'a pas de couleur... La matière est fortement abstraite pour eux malgré les exemples verbaux.

Le cadre de l'animation est relativement précis et donne une ligne directrice claire aux jeunes. Les résultats sont globalement cohérents (graphiquement) et en même temps, dégagent des choses assez différentes.

L'animation a permis de mettre en lumière certains liens établis par les jeunes entre la thématique et leur propre vie, leur environnement ou leur époque.

Pour les groupes qui n'ont pas l'habitude de travailler en atelier, l'activité est un défi.

Prolongements possibles

- Proposer à chaque sous-groupe de présenter leur *moodboard* de manière théâtrale.
- Il pourrait être plus intéressant de proposer un panel plus large d'humeurs pour ouvrir à d'autres possibilités que les 6 émotions de base.
- Accentuer le lien entre le passé et le présent, en proposant une banque d'images du présent traitant des 4 axes thématiques du projet.
- Proposer en amont de cette animation une chasse à l'image lors de la visite d'un charbonnage, en donnant à chaque sous-groupe des consignes telles que :
 - Faire une photo d'un élément ancien/récent/nouveau
 - Faire une photo d'une texture
 - Faire une photo qui exprime une émotion ou une humeur.

- Pour développer le sens de l'abstraction, voici quelques pistes qui aideront au décentrage et à la prise de distance pour ne plus être dans la perception et l'action immédiate et qui reposent sur les propos des autres sur sa réalisation; ce qui permet au jeune de se rendre compte des multiples perceptions d'une même œuvre, d'ouvrir le champ de ses conceptions, d'entendre d'autres points de vue :
 - Lors du **débriefing** (p. 43), exposer l'ensemble des *moodboards* dans la classe; chaque jeune prend un temps d'observation silencieuse devant chaque réalisation; il est invité à choisir un *moodboard* autre que celui de son groupe et prend un temps pour l'observer; chaque jeune s'exprime oralement sur ce qu'il perçoit du *moodboard* choisi, non pas sur ce que le groupe a voulu exprimer ou dire, mais sur ce que l'image lui renvoie (le reste du groupe est à l'écoute), ainsi, il est invité à identifier différents éléments graphiques (perception sensorielle: couleurs, textures, formes...), les émotions qu'elle lui procure, ce à quoi elle lui fait penser.
 - Amener une **activité préparatoire** au *moodboard*: «les 7 actions»
 - > Matériel: 7 feuilles blanches par personne, fusain ou pastels, bandeau pour les yeux et vibratone pour rythmer les actions
 - > Déroulement: chaque jeune se bande les yeux. L'animateur distribue 7 feuilles à chaque participant. Placer une feuille devant lui et lui placer un fusain dans la main. Dire une action et frapper le vibratone et le temps du son, le participant trace ce qu'évoque le mot pour lui. Reproduire cette action 7 fois avec 7 mots différents. Lorsque cela est fini, demander aux participants de

retirer leur bandeau. On réunit l'ensemble des dessins par action et les jeunes sont invités à observer ce qu'il y a de différent et de similaire entre les différents dessins.

Bibliographie et ressources

Site sur les moodboards

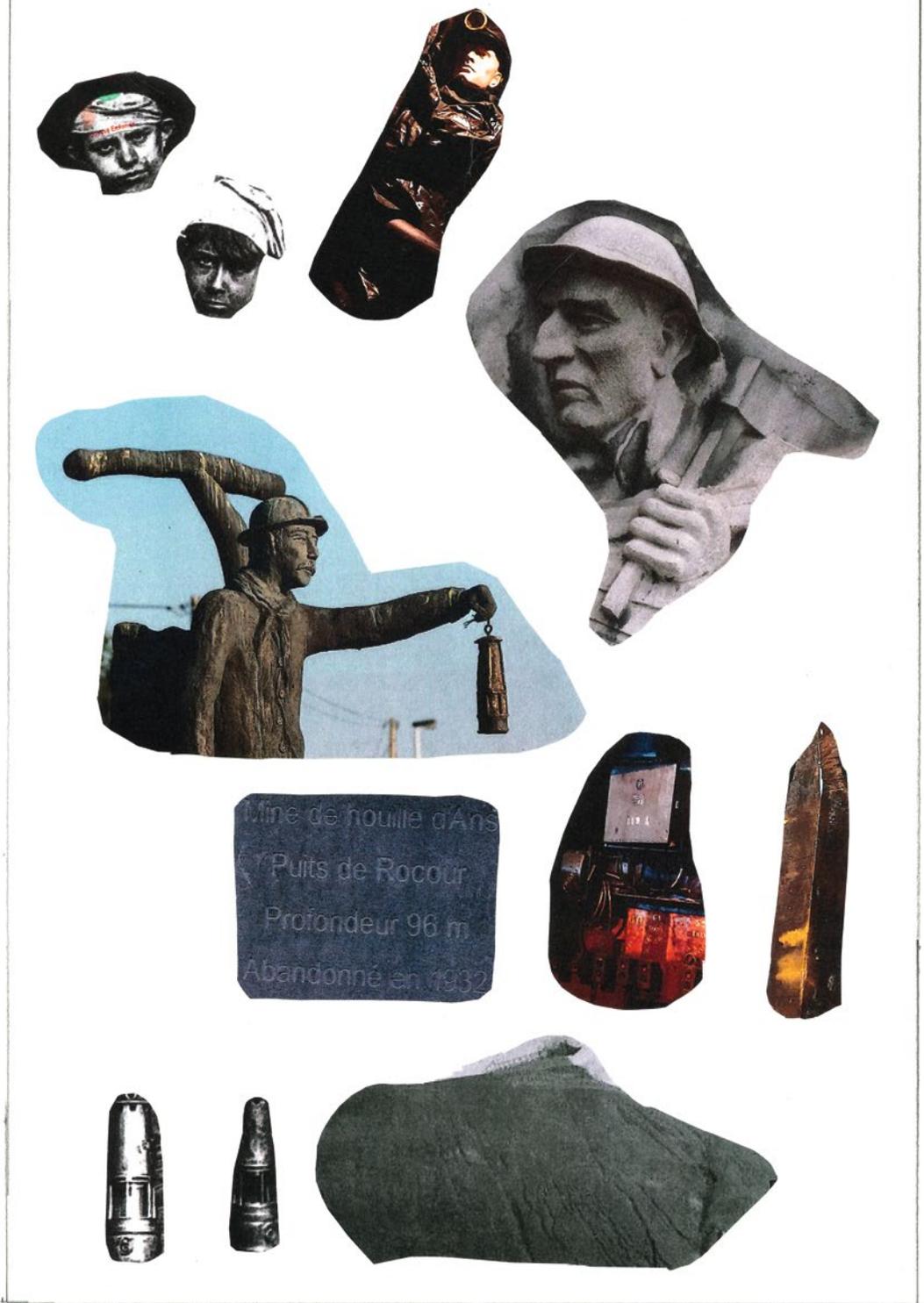
- fr.wix.com/blog/2020/02/20/creer-un-moodboard/
- blog.buddyweb.fr/

Sites d'images libres de droits

- commons.wikimedia.org
- pixabay.com
- www.flickr.com



3# Sofion Aouina Abdullah



Création de jeux vidéo avec Construct 3

 **4 × 50 minutes + la visite**

 **À partir de 12 ans**

 **Nombre de participants indéfini**

Version remasterisée

Cette version remasterisée de la fiche publiée en 2020 amène deux ajouts majeurs, nés de notre pratique de la création de jeux vidéo au cours du projet *Mineurs!* Ce duo de nouveautés est à retrouver au sein du point III « Processus de Création » de la présente fiche (p. 59).

La « To do list »

Courant 2020, nous avons réparti les participants en ateliers, mais nous manquions d'un support visuel dynamique pour garder un œil sur l'avancement du projet et la réalisation des tâches. Pour y remédier, nous avons imaginé un système de « To do list » (liste de choses à faire) tenant compte des priorités et pouvant être amendé au fil du processus. Cet outil permet de mieux organiser le travail en ateliers et méritait de se voir ajouter à la fiche de 2020.

La présentation des techniques plastiques

L'année dernière, nous proposons une sélection de méthodes pour réaliser les éléments visuels qui composent le jeu vidéo, mais nous n'avons pas réfléchi au processus par lequel nous allions les présenter aux participants. Pour cette nouvelle série d'ateliers, nous avons mis en place un déroulement par étapes pour introduire le public aux différentes techniques plastiques qui seront mises à leur disposition au cours de la création. Cette façon de procéder ne constitue probablement pas la seule, mais comme nous l'avons expérimentée et qu'elle a bien fonctionné, nous avons jugé utile de l'ajouter à la fiche de 2020.

I. C'est quoi le jeu vidéo sur Construct 3 ?

Construct, qui en est actuellement à sa troisième version, est un logiciel qui fonctionne sous navigateur Internet (Firefox, Chrome, Safari...) et permet de réaliser des jeux vidéo en deux dimensions (2D) sans qu'aucune maîtrise du langage informatique ne soit requise ! Dans Construct, la programmation s'écrit avec des conditions et des conséquences et donc, en quelque sorte, des phrases en français : « *si* » mon personnage sort de l'écran, « *alors* » la partie est perdue et le jeu recommence ; « *si* » l'héroïne avance sur une pièce de monnaie, « *alors* » elle la ramasse, la pièce disparaît, et une unité est ajoutée à son score, etc. Il est donc possible, pour peu que l'on y passe suffisamment de temps et qu'on se plie aux contraintes du logiciel, de réaliser n'importe quel jeu vidéo, de l'améliorer

rer au fur et à mesure, puis de le partager à d'autres personnes si on le souhaite, y compris par Internet.

Objectifs

Au terme de l'activité, les participants seront capables de:

- Écrire un scénario, élaborer les rudiments d'un *game design* (éléments de conception du jeu), repérer les différents métiers qui contribuent au façonnement d'un jeu vidéo
- Créer un jeu vidéo collectif qui exprime leurs opinions, leurs idées, leurs revendications ou encore leurs ressentis
- S'organiser pour travailler en groupe et réaliser une œuvre collective reprenant les contributions de chacun
- Traduire en mécaniques de jeu des éléments narratifs ou idéologiques
- Comprendre et appliquer les logiques de programmation de Construct
- Apprendre à créer une ligne graphique et s'exprimer par les arts plastiques

Intérêt

Le jeu vidéo incarne un médium puissant en ce qu'il propose au destinataire de jouer, et donc de pratiquer en direct, de manière active, là où la réception d'un film ou d'un livre, par exemple, peut se limiter à une posture passive. En faisant jouer d'autres personnes à notre jeu, elles s'imprègnent de nos messages à travers leur expérience de jeu et l'imbriication des mécaniques qui la régissent. En une minute de jeu vidéo, on peut parfois résumer ce qu'un film ou un documen-

taire prendrait 10 minutes à exprimer. Il s'agit d'une manière originale de formuler ses idées: comment les traduire sous la forme d'un jeu, de règles? La création sous Construct invite à bousculer nos habitudes d'expression et de transmission. En ce qui concerne l'intérêt des créateurs, se frotter à la création de jeu vidéo permet de s'exprimer via un vecteur attractif (la plupart des jeunes aiment les jeux vidéo au sens large, y compris sur smartphone, par exemple) et facilement diffusible, grâce à son format numérique. Dans un second temps, se mesurer à la création permet aux participants de se rendre compte des difficultés qu'éprouvent les créateurs professionnels. Bien sûr, tout est possible... À condition qu'on y consacre suffisamment de persévérance et de travail. Ainsi, la création sous Construct peut aboutir à les rendre moins exigeants envers les œuvres culturelles au sens large, à rendre leur perception plus fine, à prolonger leur regard au-delà du « produit fini » pour s'interroger sur sa conception et les embûches qui l'ont jalonnée. Bien sûr, comme tout projet collectif au long cours, la création de jeu vidéo sous Construct demande d'installer un vivre-ensemble, une transversalité bienveillante. Les systèmes de hiérarchie séculaires ne garantissent pas une œuvre qui recueille la parole et les contributions de chacun, et il faudra les abandonner au profit de modes d'organisation et de participation horizontaux, facilitant la mise en place de compromis et l'acceptation des idées d'autrui.

II. Techniques pour amorcer ou déclencher la création d'un jeu vidéo

Se lancer de but en blanc dans la création de jeu vidéo semble compliqué lorsqu'on n'y a jamais été confronté auparavant. Nous avons élaboré toute une série d'activités préalables, de séquences préparatoires qui devraient aider les jeunes participants à se mettre en jambe. En fonction des possibilités des responsables de l'animation, elles peuvent toutes être pratiquées, de préférence dans l'ordre que cette fiche pédagogique suggère, ou bien certaines peuvent être éludées, principalement lorsque l'on travaille avec des jeunes plus âgés et/ou habitués au numérique.

Jouer, c'est créer !

 **1 à 2 heures**

 **À partir de 10 ans**

Principe

S'essayer à des jeux conçus sous Construct, les modifier puis expérimenter ces transformations

Objectifs opérationnels

Au terme de l'activité, les participants seront capables de :

- Reconnaître le style et le genre d'un jeu vidéo, après avoir joué avec ce dernier, ainsi que d'en décoder certains de ses secrets de fabrication
- Y apporter des modifications
- Identifier les modifications mises en place par les autres membres du groupe et d'observer leurs conséquences

Déroulement

L'animation se passe en deux temps.

1. Jeu

5 jeux sont à disposition sur 5 ordinateurs différents (entre 2 et 4 participants par ordinateur). Après les avoir testés pendant environ 5 minutes, les jeunes sont invités à décrire le style et le genre de leur jeu (« À quoi sommes-nous en train de jouer ? », « Quels sont les objectifs ? », « Le jeu est-il facile ou difficile ? »...)

Les différents jeux prévus sont les suivants, annexes 11 à 15 (11, 12, 13, 14, 15) mais l'équipe d'animation peut en supprimer certains ou en ajouter d'autres.

- Un jeu de plateforme de style « Super Mario »
- Un jeu de collecte de style « Pacman »
- Un jeu de voiture en vue du dessus
- Un jeu de shoot'em up (vaisseau spatial qui doit éviter des ennemis et des astéroïdes)
- Un jeu de tir en vue du dessus, où il faut explorer l'espace et éliminer ses opposants

2. Modification/Programmation

Pendant 5 à 10 minutes, en travaillant sur la «event sheet» (feuille d'événement) ou sur les scènes (qui représentent ce que voit le joueur à l'écran quand il joue au jeu), les participants doivent apporter des modifications simples sur les jeux vidéo existants («*Comment faire pour que le personnage ne puisse plus sauter, pour ajouter des points de vie, pour changer de couleurs de fond, pour supprimer un élément... ?*»).

Ils sont invités à chercher par eux-mêmes, mais l'équipe d'animation peut les aider en cas de blocage. Cette étape de travail doit être ensuite débriefée collectivement («*Quelles difficultés éprouvées ? Quel défi a-t-il été réalisé ? Qu'est-ce que cela change en termes d'expérience de jeu ?*»)

Au fil de l'activité, les participants passent d'un ordinateur à l'autre et découvrent les modifications entreprises par les précédents, puis cherchent à réaliser un défi qui n'a pas encore été accompli, et ainsi de suite. Voici la liste complète des défis imaginés en fonction des styles de jeu. Encore une fois, certains peuvent être supprimés et d'autres ajoutés, selon les objectifs d'apprentissage du groupe.

Jeu de plateforme

- Ajouter un double saut
- Déplacer les plateformes
- Changer les couleurs des plateformes
- Augmenter la vitesse du personnage
- Ajouter des nouveaux ennemis

Jeu de collecte

- Faire démarrer le score à 100
- Colorer des billes en rouge et en bleu
- Afficher le texte «mange toutes les gommes» quelque part sur l'écran
- Faire en sorte que le clavier déplace les fantômes
- Empêcher Pac Man de bouger grâce aux flèches de direction

Jeu de voiture

- Élargir la route
- Le joueur passe à travers les voitures oranges
- Les ennemis apparaissent plus souvent
- Rendre les voitures roses très lentes
- Faire tourner la voiture du joueur sur elle-même

Jeu de shoot'em up

- Retirer la musique mais garder les bruitages
- Détruire un astéroïde rapporte 1000 points au lieu de 10 points
- Faire un mode difficile avec une seule vie pour le joueur
- Quand on touche une étoile, on perd une vie
- Taguer l'arrière-plan du décor

Jeu de tir en vue du dessus

- Retirer des trousse de soin
- Rendre le boss très difficile à battre
- Descendre les points de vie du héros à 1
- Modifier la touche de tir
- Augmenter la taille des projectiles du héros

Matériel

- Un minimum de 5 ordinateurs avec Construct 3, un minimum de 5 jeux
- Une liste préalablement conçue « Défi de modification »

Intérêt

Permet aux participants :

- D'avoir une vision précise de la façon dont est conçue quelques éléments particuliers d'un jeu vidéo donné
- De découvrir une partie de l'éventail des possibles en la matière
- De visualiser et donc d'appréhender le logiciel Construct 3
- De s'amuser, jouer et modifier

Points d'attention

- Essayer que les participants trouvent un maximum la solution de chaque défi par eux-mêmes, mais ne pas hésiter à les aiguiller une fois qu'ils stagnent
- Veiller à ce que les jeux vidéo modifiés ne deviennent pas injouables

Retour d'expérience

« L'activité est très chouette, commencer par jouer d'entrée de jeu fonctionne extrêmement bien. Les jeunes sont à l'aise avec les ordinateurs et trouvent assez vite des solutions. Cela rend Construct 3 bien moins intimidant que face à une page blanche. »

Prolongements possibles

- Reprendre un jeu existant et les modifications qui y ont été apportées pour démarrer un nouveau projet de création collective
- Chercher à reproduire l'un des genres de jeux explorés dans Construct, en modifiant l'un des aspects pour apporter la patte du groupe

Bibliographie

- Articles scientifiques sur les notions de « capital ludique » et de « littéracie vidéoludique » :
- Walsh Christopher, Apperley Thomas, *Gaming capital: Rethinking literacy, in Proceedings of the AARE 2008*, International Education Research Conference (Université de Queensland), 30 novembre > 4 décembre 2008.
 - Zimmerman Éric, *Gaming literacy: Game design as a Model of Literacy in the Twenty-first century*, in Perron Bernard, Wolf Mark (dir.), *The video game Theory Reader 2*, Routledge, pp. 23-31, 2009.

- Gilson Gaël, *L'expérience virtuelle des joueurs comme situation d'apprentissage informel*, Mémoire de Master, Université Catholique de Louvain, 2016.
- Voir aussi cet article scientifique, qui propose une redéfinition de la notion: Dozo Björn-Olav, Krywicki Boris, *Les livres de journalistes francophones spécialisés en jeu vidéo: du capital ludique au capital journalistique*, Colloque «Penser (avec) la culture vidéoludique» (Université de Lausanne), 5-7 octobre 2017. [Accès en ligne](#)

Les cartes « rôles »

 **30 minutes à 1 heure**

 **Dès 8 ans¹**

Principe

Découvrir et appréhender la création de jeux vidéo à partir de cartes représentant les métiers qui la réalisent.

Objectifs opérationnels

Au terme de l'activité, les participants seront capables de:

1. Quelques termes sont en anglais et peuvent être traduits si nécessaire

- Connaître et reconnaître les différents acteurs qui composent une équipe de création de jeu vidéo, de comprendre et d'appréhender la mission de chacun d'entre eux.
- Se projeter dans au minimum un de ces rôles.

Déroulement

L'équipe d'animation présente aux jeunes un paquet de huit cartes « rôle » qui représentent les noms des différents métiers du jeu vidéo (scénariste, directeur artistique, sound designer, testeur, level designer, character designer, programmeur, concepteur de jeu). Ces cartes sont distribuées au groupe (une pour un ou deux jeunes). Ils les lisent, en prennent connaissance et réfléchissent à la mission que pourrait bien désigner ce rôle. Sur un tableau visible de tous sont affichés des textes qui énoncent chacun une mission différente d'un des rôles de l'équipe de développement. L'équipe d'animation énonce ces textes un à un à voix haute; les participants qui pensent que l'énoncé correspond à la carte rôle qu'ils ont reçue lèvent la main. Le groupe vérifie ensemble leur réponse. Si c'est correct, ils viennent coller la carte sur le tableau à côté du texte adéquat. Si c'est incorrect, on réfléchit ensemble à la bonne réponse. Au fil de l'animation, les encadrants ajoutent des informations de contextualisation sur ces rôles et interrogent les participants sur leur bonne compréhension. Si l'activité « Jouer, c'est créer » a été vécue au préalable, le lien peut être réalisé facilement avec cette dernière, en indiquant par exemple aux participants « *à ce moment-là, quand vous avez modifié la musique, vous avez endossé le rôle de sound designer* ». Les cartes sont placées en cercle pour éviter toute idée de hiérarchisa-

tion. Des flèches peuvent être dessinées d'un rôle à l'autre pour représenter les collaborations entre les rôles d'une équipe.

Les textes à relier aux cartes sont les suivants (pensez à retirer la bonne réponse, indiquée entre parenthèse, avant de les reproduire):

Concepteur de jeu

(Il choisit le genre du jeu. Il définit comment on gagne, comment on perd. Il choisit les règles, ce que le joueur peut faire et ne pas faire).

Scénariste

(Il écrit l'histoire du jeu, la mission du héros ou de l'héroïne. Il imagine le méchant, l'objectif à remplir, ce qu'il faut faire pour résoudre l'histoire).

Directeur artistique

(Il est responsable de tous les éléments visuels: décors, arrières-plans, objets... Il s'assure de la cohérence entre les différents éléments pour que le joueur reconnaisse tout au premier coup d'œil).

Sound designer

(Il conçoit tout ce que l'on entend pendant que l'on joue au jeu: bruitages, musiques, bruits de récompense et de défaite...)

Testeur

(Il essaie le jeu plusieurs fois pour repérer ses problèmes, voir s'il est trop facile ou trop difficile, si on comprend bien le but du jeu...)

Level designer

(Il imagine, conçoit et dessine les niveaux que le héros ou l'héroïne va devoir traverser. Il réfléchit à comment ces niveaux commencent et à comment ils se terminent. Il essaie d'équilibrer les dangers que contiennent ces différents niveaux).

Character designer

(Il imagine les personnages, leurs compétences, leurs forces et faiblesses. Il les dessine, les représente et crée ses animations).

Programmeur

(Il encode dans Construct toutes les règles, toutes les possibilités d'action et leurs conséquences. Il est responsable de la technique et des corrections des problèmes du jeu pour qu'il fonctionne bien).

Matériel

- Des cartes « rôles » **annexe 16** et des fiches « textes » (rédigés ci-dessus)
- Un panneau pour pouvoir afficher les cartes

Intérêt

Permet aux participants:

- D'avoir une vision large et concrète des différentes étapes de travail et métiers associés à l'élaboration d'un jeu vidéo
- De définir les rôles et les tâches de chacun

Points d'attention

- Écrire les cartes « textes » en grand et ne pas hésiter à simplifier leur vocabulaire
- Autre possibilité si le groupe est plus âgé : on part de la carte et on doit retrouver le texte (inverse de la consigne originale)

Retour d'expérience

« Les différents rôles ont été bien appréhendés et les jeunes sont très motivés à l'idée de créer un jeu vidéo (la forme de la création leur paraît attractive). Néanmoins, il faut veiller à leur rappeler que chaque tâche sera réalisée ensuite petit-à-petit, par ateliers, pour éviter qu'ils ne se dispersent et extrapolent déjà leur réalisation sous une multitude d'aspects simultanés. Chaque chose en son temps. »

Prolongement possible

Les cartes peuvent être utilisées tout au long du processus de création. Les jeunes peuvent les garder avec eux ou retourner les chercher aux moments qui leur paraissent opportuns, de manière à ce qu'elles constituent un vrai fil rouge.

Bibliographie

- Dossier JV Le Mag consacré au métiers du jeu vidéo – [Annexe 6](#), dans laquelle il suffit de découper les images pour obtenir les cartes rôles

- Hurel Pierre-Yves, *Le passage du jeu à la création: le cas du jeu vidéo amateur*, in *Sciences du jeu*, vol. 7, journals.openedition.org,

Tempête d'idées en groupe

 **30 minutes à 1 heure**

 **Dès 8 ans**

Principe

Mélanger ses idées en groupe, sur papier, et/ou se remémorer des activités vécues précédemment pour faire émerger les concepts : on ne se limite pas ici ni à la thématique ni à l'imagination de l'histoire mais on réfléchit aussi au genre du jeu, à l'objectif, au héros...) de jeux vidéo à créer.

Objectifs opérationnels

Au terme de l'activité, les participants seront capables de :

- Se remémorer des activités vécues (ou échanger à partir d'une thématique donnée)
- Développer l'imaginaire en tension ou en accord avec les contraintes techniques d'un outil de création
- Jongler entre différentes thématiques et en discuter collectivement

- Mener des réflexions et prendre des décisions collectives

Déroulement

- L'équipe d'animation dispose des fiches au sein du local. Si l'objectif de l'activité consiste à se remémorer les ressentis vécus lors d'animations antérieures, les fiches renvoient à ces séquences du passé. Cette activité peut également servir à réfléchir collectivement sur des nouvelles thématiques. Dans ce cas, les fiches représentent ces sujets inédits.
- Des sous-groupes sont constitués de manière arbitraire (un sous-groupe par fiche). Une fiche est attribuée à chaque sous-groupe, à nouveau de manière arbitraire.
- Les participants sont invités à venir remplir les fiches en y inscrivant les sujets dont ils se souviennent « le mieux ». En se posant la question : « *Qu'est ce qui m'a le plus marqué ?* » ou, le cas échéant, « *Qu'est-ce que cette nouvelle thématique m'évoque le plus ?* ». Au centre de chaque fiche, un post-it est placé : il représente l'élément le plus important aux yeux du sous-groupe. Il s'agit de débattre préalablement pour définir ce qui sera inscrit sur ce post-it central.
- Au bout de quelques minutes, les fiches remplies « tournent » d'un sous-groupe à l'autre, de façon à ce que chaque groupe agisse sur chaque feuille permettant ainsi de hiérarchiser (classer ou « étager ») les souvenirs.

Matériel

- Des fiches représentant les différentes activités vécues/ thématiques à explorer
- Des Post-it
- De quoi écrire

Intérêt

Permet aux participants :

- De prendre la parole au sein d'un groupe dans le but de véhiculer un message, un point de vue, un avis
- De faire appel à leur propre répertoire de connaissance, à travers leurs ressentis, leur culture, leur vision du monde
- De se souvenir de moments vécus préalablement ensemble ou d'échanger de nouvelles idées de manière horizontale, rapide et exhaustive

Points d'attention

- Veiller au bon équilibre du temps de parole entre les partenaires au sein du groupe.
- S'assurer de la bonne répartition des décisions entre les partenaires afin d'éviter un absolutisme des décisions.
- Respecter un temps similaire pour remplir chaque fiche, pour éviter les déséquilibres et les disparités entre les souvenirs/thématiques.

Retour d'expérience

«L'activité fonctionne étonnement bien. L'astuce du post-it encourage les jeunes à trancher et hiérarchiser leurs idées/souvenirs.»

Prolongements possibles

Le processus peut être employé dans de nombreux autres contextes, avec d'autres finalités. Pendant les échanges, l'équipe d'animation peut également noter les idées intermédiaires, non retenues par les sous-groupes en définitive, pour ensuite revenir dessus et interroger leur abandon.

Plans de travail sur papier

🕒 **1 à 2 heures**

👤 **Dès 10 ans**

Principe

Préparer le bon déroulement de la création collective de jeux vidéo sous Construct en trois temps : choisir un rôle, traduire les idées du groupe sur papier, anticiper son rôle individuel au cours du processus de création.

Objectifs opérationnels

Au terme de l'activité, les participants seront capables de :

- Apprendre à planifier son travail individuel en même temps que celui de son groupe
- Être capable de compartimenter les phases successives d'un projet
- Mener des réflexions et prendre des décisions collectives
- Définir son apport au groupe sur la durée
- Distinguer les différents rôles d'un projet collectif, en choisir un qui convient selon des critères qui leur sont propres

Déroulement

Il s'opère en trois temps :

1. Plan de travail collectif

Il s'agit d'un plan créatif à remplir en groupe, de l'ossature schématique du jeu [annexe 17](#). Sur ce document type, on établit les grandes lignes du game design (conception du jeu) de notre future création à travers les sous-points suivants, connectés sous forme de mind map (carte mentale) :

- Le jeu (titre provisoire)
- Genre (plateformes ? Course ? Tir ? etc. cf. activité « Jouer, c'est créer »)
- Thème et univers
- Comment on gagne
- Comment on perd
- Héros/héroïne
- Capacités du héros/de l'héroïne

- Ennemis du héros. de l'héroïne
- Autres (sons, logos, etc.)
- Deux lignes de scénario

Ces différentes rubriques doivent être remplies collectivement, en arrivant à des compromis de groupe pour que les idées de chacun soient entendues et questionnées.

2. Choix des rôles

Pour chaque projet de jeu vidéo, et donc chaque tableau collectif, les participants qui travaillent sur ce projet vont maintenant sélectionner un rôle parmi les huit auxquels ils ont été introduits préalablement (cf. activité « Les cartes rôles », annexe 6). Si cette introduction n'a pas eu lieu, l'équipe d'animation doit prendre le temps d'expliquer ces différentes fonctions aux participants, afin qu'ils puissent être maîtres de leur choix et endosser pleinement leur responsabilité.

Nous proposons que, dans la mesure du possible, les rôles ne soient pas définis de manière arbitraire mais bien choisis par les participants et répartis de manière équitable entre eux (si le groupe accueille plus de huit participants, plusieurs d'entre eux peuvent éventuellement choisir la même fonction). Cet impératif permet de mieux impliquer les participants par la suite mais nécessite un certain temps d'échange, de négociations et d'organisation.

3. Tableau individuel (ligne du temps)

Dans chaque projet, tous les participants reçoivent leur propre ligne du temps individuelle annexe 18. Cette dernière représente le projet de jeu vidéo sur la durée, à travers diffé-

rentes phases, des débuts de la conception à sa finalisation. Ces phases sont les suivantes, dans l'ordre chronologique :

- Pré-production
- Production
- Prototype
- Premiers essais
- Modifications
- Finalisation

Chaque participant commence par indiquer sa fonction en en-tête de sa ligne du temps. Ensuite, il réfléchit aux moments lors desquels il pense que sa fonction sera la plus sollicitée pour le bien de la création collective. Pour matérialiser ces prévisions, il coche les cases respectives attribuées à ces phases d'intervention.

Matériel

- Annexes 16 à 18 (16, 17, 18)
- De quoi écrire

Intérêt

Permet aux participants de :

- Apprendre à réaliser des compromis
- Prévoir son apport au groupe sur la durée
- Prendre plaisir au jeu de l'imaginaire, rêver
- Développer une meilleure connaissance de soi et de ses qualités, de ses points forts, de ses points faibles
- Établir, dans les grandes lignes, un document de game design
- Apprendre une méthode de travail

- Apprendre à construire et comprendre les priorités organisationnelles du projet
- Comprendre l'intérêt de travailler en utilisant la méthode des priorités

Points d'attention

- Veiller à ce que chaque groupe puisse se mettre d'accord autour d'un seul et unique plan de travail
- S'assurer que chacun ait bien compris son rôle
- Garder un œil attentif sur la complémentarité des uns et des autres pour éviter les redites et garantir l'homogénéité

Retour d'expérience

« À l'étape du choix des rôles, il n'est pas évident pour les jeunes de comprendre la teneur et la spécificité du rôle choisi. Les plus connaisseurs en matière de jeu vidéo choisissent en premier les rôles qui leur semblent les plus évidents. Ce qui amène à ce que les tâches les moins comprises soient distribuées à celles et ceux qui s'y connaissent le moins. »

Prolongement possible

Il est possible de revenir à ces différents tableaux (collectif et individuels) tout au long du processus de création pour les amender, les questionner, se remémorer ce qui était prévu originellement, se recentrer sur des objectifs essentiels, etc.

Bibliographie

- L'ouvrage de référence concernant le game design: *The Art of Computer Game Design*, Crawford Chris, Osborne, 1984.
- Vidéo de vulgarisation sur le sujet: *Merci Dorian, Le game design*
- Communication scientifique sur le sujet: *La ludification comme langage*, Bonenfant Maude

III. Processus de création

Une fois que les grandes lignes du projet de jeu vidéo ont été établies, il s'agit de débiter la création proprement dite à l'aide d'une « to do list » qui nous aiguillera dans la priorisation des différentes étapes de travail. La to do list est constituée en suivant ces quatre étapes:

1. De quoi avons-nous besoin ?

Sur base du document préparatoire (plan de travail collectif – Annexe 17) établi précédemment, l'équipe de développement du jeu, composée de huit rôles liste les différents éléments graphiques (personnages, décors, objets...) mécaniques (possibilité de sauter, d'ouvrir des portes, d'augmenter son score...), textuels et sonores nécessaires à la réalisation du jeu. Pour l'instant, elles sont juste répertoriées sur une feuille de brouillon.

2. Épingler des « fiches élément » au fur et à mesure

Une fois la liste du point 1 terminée, le groupe la passe en revue. À chaque fois qu'un élément est cité, si le groupe le trouve toujours pertinent, une fiche correspondante (Annexe 21) lui est

associée. Pour plus de visibilité, ces fiches peuvent être épinglées à un mur que tout le monde visualise aisément au sein de l'espace de travail. Pour l'instant, le groupe se contente de numéroter les fiches, de les nommer (à droite de la priorité), de définir la catégorie de l'élément (Personnage, objet, décor, mécanique, texte, son) et de leur donner une priorité de 1 à 3 («1» désigne les éléments les plus urgents; «2» renvoie à ceux qui peuvent être réalisés plus tard; «3» est à réserver aux tâches qui peuvent attendre la finalisation du projet). Les fiches sont affichées en pyramide en fonction de cette priorité: les «1» vont au sommet, les «2» au milieu et les «3» en dessous. Au fil du projet, les fiches peuvent être déplacées, voire archivées une fois que la tâche qui leur est associée est terminée.

3. Compléter la description des « fiches élément »

Maintenant que le groupe a une vue d'ensemble des éléments qu'il va falloir réaliser, chaque fiche peut voir sa description complétée par les rôles qui lui correspondent. Par exemple, un élément de décor sera plutôt imaginé par le level designer et le directeur artistique, tandis qu'un son devra être pensé par le sound designer. Le champ «description» doit être rempli avec toutes les informations aiguillant la création: ce personnage est-il capable de sauter? Doit-il être animé? Cet objet nécessite-t-il la programmation d'une mécanique particulière (le cas échéant, cette dernière devra également faire l'objet d'une fiche élément). Pour les éléments visuels (catégories Personnage, Objet et Décor), un style graphique doit également être défini (voir «Les éléments visuels»).

4. Réalisation des « fiches élément » au sein des différents ateliers (+ modifications et ajouts éventuels)

Une fois que l'ensemble des «fiches élément» ont été complétées pour les trois types de priorité, leur réalisation peut commencer à être répartie au sein des différents ateliers. Ces derniers sont détaillés ci-dessous. Le principe général est le suivant: dans chaque atelier, les participants commencent par travailler sur les fiches de priorité 1. Lorsqu'un élément est finalisé et validé (si possible, par l'ensemble du groupe et l'équipe d'animation), les participants de l'atelier peuvent passer à l'élément suivant, voire à la priorité suivante le cas échéant. La fiche correspondant à l'élément terminé peut être archivée. Bien sûr, il est possible que le groupe identifie en cours de route de nouveaux éléments à réaliser. Dans ce cas, il convient d'ajouter une ou plusieurs nouvelle(s) fiche(s) en reprenant le processus de la to do list à partir du point 2.

Voici les différents ateliers qui serviront à réaliser les éléments prédéfinis par la to do list:

A. La programmation (fiches élément «Mécanique»)

Il s'agit d'utiliser le logiciel en ligne **Construct** pour réaliser le jeu du groupe. En version gratuite, le logiciel reste relativement limité mais permet de façonner des petits prototypes. Si le projet se révèle ambitieux en termes de possibilités (plus de 40 actions programmées dans la «feuille d'événements»), l'équipe d'animation peut envisager l'achat d'une **licence**. Nous renvoyons également vers la version antérieure du logiciel, **Construct 2**, qui ne fonctionne pas dans un navi-

gateur mais comme un programme. Cette ancienne version est plus permissive en version gratuite, mais elle est en anglais, ce qui constitue parfois un frein pour certaines personnes. Ce document ne peut pas faire office de tutoriel exhaustif à Construct 3 : il serait bien trop fastidieux à suivre. De plus, il existe déjà une quantité immense de ressources en ligne pour s'initier aux logiciels, y compris en français :

- Le laboratoire Liège Game Lab a réalisé un tutoriel pas-à-pas en vidéo pour s'essayer aux bases de Construct 3, gratuitement et en une demi-heure. Il est [disponible ici](#).
- Le site de Construct lui-même propose un [guide du débutant](#) extrêmement complet, détaillé et pédagogique.
- Enfin, il existe une multitude de vidéos en ligne, qu'elles soient générales ou s'attardent sur un genre ou un aspect [spécifique](#).

Nous conseillons bien sûr à l'équipe d'animation de s'essayer au logiciel avant de le présenter aux jeunes, mais il n'est pas nécessaire de le maîtriser complètement pour réaliser un jeu vidéo ensemble. Lorsqu'un problème survient au cours de la programmation, il suffit de le laisser de côté le temps de l'atelier – en avançant sur autre chose – et de chercher à le régler plus tard, grâce aux ressources en ligne ou en expérimentant plusieurs pistes par soi-même. Dans le pire des cas, il existe souvent une façon de contourner un problème technique, par exemple, en réalisant de petits ajustements à ce qui avait été prévu à la base. Il s'agit d'avancer par à-coups : se fixer un objectif (par exemple, je souhaite que, quand mon personnage saute sur la tête d'un ennemi, ce dernier disparaisse) puis essayer de le traduire dans la feuille d'événements :

→ heros	Lors de la collision avec	mechant	Détruire
heros	mechant	Ajouter une action	
	Plateforme est en train de chuter		

Une fois que l'on pense que cet objectif a été rempli, il faut absolument le tester ! Est-ce que cela fonctionne comme on l'avait imaginé ? Sinon, comment résoudre le problème ? Une fois satisfaits, les programmeurs passent à l'objectif suivant, en accord avec ce qui a été défini par l'ensemble du groupe (cf. Plan de travail collectif). Évidemment, les programmeurs doivent régulièrement dialoguer avec le reste du groupe pour s'assurer que le résultat leur convient, chercher de nouvelles idées... Et gonfler le moral des autres, qui seront sûrement ravis de voir le jeu prendre forme sous leurs yeux !

B. Les éléments visuels (fiches élément « Personnage », « Objet » et « Décor »)

Il s'agit de récupérer ou de fabriquer l'intégralité des éléments visuels que mobiliseront le jeu. Ces derniers peuvent être piochés sur Internet, sur Google Images ou sur des banques de données (par exemple, [spritdatabase.net](#), [kenney.nl](#), [open-gameart.org](#), [jeux.developpez.com](#), [spriters-resource.com](#)...). Lorsque les images que l'on sélectionne ont un fond que l'on souhaite retirer, les participants peuvent les « détourner » (éliminer tout ce qu'il y a autour du personnage) en utilisant des logiciels comme Gimp, ou avec le site Internet [remove.bg](#), qui réalise l'opération en deux clics. Si le jeu n'a pas vocation à être diffusé et reste dans un cadre privé, il n'y a pas besoin de s'inquiéter des ayants-droits et de la liberté d'utilisation des images.

Dans le cas d'une diffusion, tant qu'elle reste gratuite, il existe un flou juridique en la matière... Si les ayant-droits sont américains, il faut se référer au droit des États-Unis, et il est dès lors possible de revendiquer son droit au *Fair Use* (« usage raisonnable », fr.wikipedia.org/wiki/Fair_use). Normalement, tant que vous ne cherchez pas à vendre une création qui mobilise des images appartenant à autrui, il ne devrait pas y avoir de problème juridique. Dans le pire des cas, l'ayant-droit peut vous demander de retirer les images qui lui appartiennent de votre jeu et il sera alors encore temps de le modifier pour satisfaire sa requête.

Autre possibilité : utiliser les filtres « Réutilisation et modification autorisée » de Google Images (dans Outils > Droits d'usage) ou bien... réaliser les images par soi-même ! Les participants de l'atelier éléments visuels peuvent très bien dessiner eux-mêmes des personnages, des décors, des bonus... Pour ce faire, vous pouvez utiliser la technique plastique qui convient le mieux au groupe (décalquage, feuilles de plexis et coloriage au Posca, collages...) tant qu'elle aboutit à une production sur papier que l'on peut ensuite scanner et intégrer dans le jeu. Bien que les possibilités de création soient larges, il nous semble favorable de fonctionner comme ceci :

1. Regarder ensemble des images montrant des exemples de réalisation de jeux sur Construct 3

Cette première étape permet de nourrir l'esprit, de voir la réalisation finale que les outils (le logiciel et les outils plastiques) permettent d'obtenir. Nous fournissons en annexe un exemple de jeu réalisé en atelier avec l'outil Construct 3 ([Annexe 19](#)), et les logiciels fournis pour l'activité « Jouer, c'est créer » (annexes 11 à 15 [[11](#), [12](#), [13](#), [14](#), [15](#)]) peuvent également servir d'inspiration.

2. Présentation et explication des techniques d'art plastiques mis à disposition

Il s'agira de décrire les différentes étapes de travail qui ont permis d'obtenir tel ou tel résultat plastique. Chacune des techniques sera définie et expliquée en quelques minutes. La boîte à outils sera suffisamment large pour couvrir l'ensemble des besoins. Il sera ici tout à fait important de comprendre pourquoi et comment les matériaux ont été et seront sélectionnés en lien avec la thématique. Par exemple, dans le cas d'un jeu vidéo dont la thématique est le charbonnage, on pourrait privilégier les moyens d'expression suivants :

- la technique du fusain pour la ressemblance parlante fusain/charbon ...
- le travail en noir et blanc pour marquer l'absence de couleur, de lumière au sein de l'univers minier.
- l'utilisation du filtre Comica pour jouer avec la réalité et valoriser un travail photographique ([Annexe 20](#))
- le recours au papier carbone et aux stickers en bande pour travailler sur les noirs associés au monde du charbonnage

Chaque thématique peut amener ses techniques propres en fonction de l'univers et des matériaux qu'elle convoque. Les animateurs doivent également veiller à sélectionner des techniques plastiques avec lesquelles ils se sentent à l'aise.

3. S'installer et réaliser des éléments visuels

Chaque élève vient ensuite s'installer autour d'un espace de travail préétabli : une table a été prévue pour chaque technique plastique. Ainsi, si un jeune veut créer un personnage au fusain, il s'installera à la table prévue uniquement à cet effet. Avec l'aide de l'animateur présent, le jeune fonctionnera par essai et erreur. Une fois qu'un élément est terminé, si l'ensemble

de l'équipe de création le valide, il n'y a plus qu'à le scanner et à l'intégrer au jeu vidéo. Le cas échéant, on peut également archiver la fiche qui lui avait été associée au préalable ([Annexe 21](#)).

D. Écriture (fiches élément « Texte »)

Dans cet atelier, les participants rédigent toute forme de documentation écrite à propos de leur projet: scénario, contexte et univers, règles du jeu, éléments à intégrer... Voici un exemple issu du projet « Iconic People », réalisé avec des jeunes d'une école partenaire:

- Type de jeu: plate-forme
- Thème: le harcèlement sur les réseaux sociaux
- Scénario: on incarne un personnage célèbre (star des réseaux sociaux) qui doit éviter les commentaires haineux des « haters » et les convertir en internautes plus positifs. Au fur et à mesure de sa progression, on collecte des « likes » parce qu'on devient de plus en plus célèbre, ce qui nous permet de recruter d'autres stars dans notre groupe.
- Objectif: éliminer les haters
- Personnages: Bob l'éponge, Gaara (Naruto), Rick (Rick et Morty), Krusty le clown (Les Simpsons), Bart (Les Simpsons), Ennemis: haters (icônes à capuches)
- Décors: le décor change en fonction du personnage
- Règles du jeu: éliminer les haters qui apparaissent sur la route. Plus le personnage avance plus la difficulté augmente (plus de haters et tirs plus rapprochés). Quand on tue un haters, on récupère des pièces (likes). Grâce à celles-ci, on peut débloquent des personnages et le décor change. Des likes sur le passage vous permettront de reprendre une vie.
- Projectiles des ennemis: Dislikes et commentaire

- Moyen de défense: Bob l'éponge (spatule), Gaara (sable), Rick (pistolet laser), Krusty (hamburger), Bart (skate). Comme dans les autres ateliers, les participants qui s'affairent à l'écriture doivent régulièrement échanger avec le reste du groupe pour être certains que les idées de chacun sont prises en compte et respectées. Une fois le travail terminé, il faut s'assurer qu'il soit bien traduit dans les autres ateliers (la programmation suit-elle bien les règles prévues? Les différents personnages ont-ils tous été récupérés ou fabriqués par l'équipe des éléments visuels? etc.)

E. Éléments sonores (fiches élément « Son »)

Ici, les participants devront récupérer ou fabriquer tous les sons que l'on entendra en jouant à leur création. Ils peuvent être de deux ordres: musique et bruitages. La musique n'est pas indispensable, mais permet d'habiller l'expérience de jeu. Par contre, l'absence de bruitages se fait souvent cruellement ressentir, en ce que ces petits sons aident le joueur à comprendre si ce qu'il est en train de faire est « positif » (éliminer un ennemi, ramasser un bonus...) ou « négatif » (perdre une vie, se cogner contre un mur...). Pour les musiques, la logique est la même que pour les éléments visuels: il est possible de la piocher sur internet. On peut veiller à ce qu'elle soit libre de droit, via des banques de données comme [La musique libre](#), [EpidemicSound](#), etc. Ou bien reprendre des musiques existantes, issues de jeux vidéo ou non, avec les mêmes précautions en tête que pour l'atelier des éléments visuels. Si vous avez la chance de disposer de compétences et du matériel pour réaliser votre propre musique, nous vous encourageons évidem-

ment à suivre cette piste, plus chronophage mais davantage personnelle et réjouissante pour les participants. Pour les bruitages, là encore, ils peuvent être repris sur Internet, sur des bases de données comme sounds-resource.com. Cette récupération peut produire des effets de citation, par exemple en utilisant les sons de la série Mario, qui sont familiers de nombreuses personnes: themushroomkingdom.net/wav.shtml. Ils peuvent également être enregistrés «à la bouche», avec des sons produits par les jeunes eux-mêmes, ou des objets de l'entourage, comme les «vrais» bruiteurs de cinéma! Pour ce faire, pas besoin d'utiliser du matériel professionnel: n'importe quel dictaphone de smartphone peut faire l'affaire. Une fois le son récupéré, il peut être édité dans le logiciel libre de montage audio Audacity pour être raccourci, rendu plus grave ou plus aigu, amplifié, répété, etc. Encore une fois, cette fiche n'a pas pour objet d'apprendre à utiliser Audacity, mais de nombreux tutoriels existent en ligne (par exemple, support.libcast.com) et son utilisation se révèle très intuitive.

Intérêt

- Apprendre à créer une ligne graphique (cohérence graphique ou esthétique)
- Apprendre à multiplier les techniques graphiques d'illustration tout en travaillant sur la cohérence
- Valorisation du travail d'art plastique dans la construction d'un jeu vidéo
- Permettre au jeune de s'exprimer par les arts plastiques

Points d'attention

- Pour la programmation, nous conseillons qu'un ou deux participants maximum soient autour de l'écran en même temps. Au-delà, il est difficile de se concentrer sur cette tâche. Nous conseillons de prendre le temps de bien faire comprendre aux participants la logique de programmation de Construct (condition > conséquence) afin qu'ils puissent devenir petit-à-petit autonomes.
- L'équipe d'animation doit veiller à ce que chaque élément visuel soit nécessaire au projet, pour éviter que les participants ne travaillent sur des productions qui ne seront pas intégrées (gaspillage de temps et frustration de l'auteur). Avant de se lancer dans une production, il convient de consulter le groupe sur ce qu'il est nécessaire de réaliser (si on a déjà 10 types d'ennemis différents, probablement qu'il n'est plus nécessaire d'en dessiner).

Retours d'expériences

Le chercheur Pierre-Yves Hurel documente les ateliers de création vidéoludique sur son blog. Nous recommandons chaudement la lecture des billets suivants:

- [Faire créer des jeux sur la migration à des jeunes concernés](#)
- [Découvrez 7 jeux vidéo sur le dialogue des cultures et réalisés en ateliers](#)
- [#JVDEBOUT & #J2SDEBOUT: les initiatives en cours](#)

- Dans le même esprit, nous conseillons le jeu parodique **Chômeur Blasteur**, créé en ateliers par des débutants totaux en création de jeu vidéo, en partenariat avec Pierre-Yves Hurel

VI. Finalisation et présentation des créations

Lorsque vous pensez que le jeu est terminé, cela vaut la peine de le faire essayer à des personnes extérieures pour s'en assurer. Avant d'exporter votre jeu à grande échelle, le fichier « .c3p » de votre projet peut être envoyé à d'autres personnes (par mail ou autre canal d'échange de fichiers) qui pourront l'ouvrir dans Construct à leur tour et constater si tout leur semble bien clair et fonctionnel : comprennent-elles l'objectif ? Sont-elles confrontées à des « bugs » (erreurs de code) ? etc. En fonction des retours, prenez le temps de modifier les détails qui vous paraissent importants, de rééquilibrer la difficulté et tous ces paramètres qui peuvent rendre la première expérience de jeu très négative en cas de négligence. Une fois que vous êtes satisfait et disposez d'une version finale, vous pouvez alors l'héberger sur une plateforme en ligne pour que les jeunes et vous la transmettiez au monde entier. Nous vous conseillons la plateforme **itch.io**, qui permettra à votre projet de se trouver dans un écosystème accueillant de nombreux jeux vidéo amateurs comme professionnels.

- Commencez par exporter votre jeu en HTML 5, via le menu (projet > exporter) :
- Ensuite, prenez tout le contenu du dossier exporté et rassemblez-le en un fichier « .zip » (sélectionnez tout,

effectuez un clic droit sur la sélection > envoyer vers > dossier compressé). Lorsque vous uploadez votre jeu dans **itch.io**, il suffit de sélectionner directement le dossier compressé et la plateforme fait le reste.

- Voici un **tutoriel en ligne**, pour des explications plus détaillées.

Points d'attention

Nous recommandons de bien veiller au « poids numérique » du jeu que vous créez. En effet, si vos images sont trop volumineuses, par exemple, il se peut que vous ayez des soucis pour mettre votre création en ligne. Si cela vous arrive, voici quelques conseils :

- Il vaut mieux mettre les images à la bonne taille dans l'éditeur de sprite plutôt que de les rétrécir dans la scène, sinon le jeu doit les charger dans leur taille originale (trop importante, ce qui ralentit le processus de chargement)
- Les différents éléments doivent afficher une taille de 100% au sein de la liste des propriétés. Si ce n'est pas le cas, corrigez ces images une par une, pour toutes les animations et toutes les frames (nous conseillons entre 120 et 130 pixels de haut, en cochant « garder les proportions »)
- Les musiques doivent être importées dans le dossier correspondant (« musique »), pour être « streamées » (chargées petit-à-petit, comme une vidéo Youtube), et non chargées entièrement au démarrage.
- Ne vous découragez pas, et n'hésitez pas à poser vos questions au sein des **forums** de Construct :

Retour d'expériences

Maxime Verbesselt, d'Action Média Jeunes, a réalisé des dizaines d'ateliers de création de jeux vidéo avec des jeunes. Il en parle lors d'une **communication** à un colloque organisé par le Liège Game Lab (laboratoire liégeois d'étude sur le jeu vidéo).

La création de jeux vidéo sur le charbonnage a donné lieu à une **présentation de notre démarche** et des jeux vidéo réalisés avec les jeunes.

Liste des annexes

- Annexes 11 à 15 (**11, 12, 13, 14, 15**) : différents styles de jeux vidéo à utiliser pour l'activité « Jouer, c'est créer » (les fichiers sont à ouvrir dans Construct)
- **Annexe 16** : double-page sur les métiers du jeu vidéo (et images à découper pour obtenir les cartes de l'activité « Les cartes rôles »)
- **Annexe 17** : plan de travail collectif (pour l'activité « Plans de travail sur papier »)
- **Annexe 18** : plan de travail individuel (pour l'activité « Plans de travail sur papier »)
- **Annexe 19** : exemple de jeu réalisé sur Construct 3 (attention : le fichier doit être ouvert avec l'outil Construct 3. D'autres exemples se trouvent sur la page **Itch.io** du C-Paje)
- **Annexe 20** : exemple d'un résultat obtenu en testant les différentes techniques plastiques (ici, grâce au filtre « Comica »)
- **Annexe 21** : fiche élément dont est composée la to do list pyramidale

SARAH



Pourquoi
étaient-ils
Nacistes ?

Pourquoi le
sont ils
toujours ?

INTERDIT
AUX CHIENS ET AUX ITALIENS

Création collective d'une vidéo mapping

🕒 6 séances de 2 × 50 min

👤 À partir de 10 ans

👥 20 participants max
pour 2 animateurs

Qu'est-ce qu'un mapping ?

Le **mapping** est une animation vidéo et sonore projetée sur des structures en relief : panneaux, murs, fenêtres, surfaces en 3 dimensions... Les vidéos interagissent avec le son : des images apparaissent en fonction des sons émis.

Cette forme d'expression nécessite de la part de l'animateur de se familiariser avec des logiciels : **Adobe**, **Madmapper** et **Audacity**.

Madmapper (payant) offre la possibilité de positionner avec précision une projection vidéo sur une surface tridimensionnelle.

Audacity (gratuit) est un logiciel de traitement et d'édition audio. Il permet notamment de modifier des fichiers audio pour leur appliquer des effets, d'en changer les paramètres ou encore de les raccourcir. **Audacity** permet notamment de prendre en charge les formats de fichiers suivants : WAV, AIFF et MP3.

Il existe de nombreux tutoriels accessibles sur la toile, mais vous trouverez en **annexe 22** un guide d'utilisation conçu à l'occasion du projet *Mineurs* !

Intérêts

Le *mapping* est un mode d'expression dans l'ère du temps. Basé sur la projection de vidéos, par son rythme soutenu et dynamique, il utilise des codes qui parlent notamment aux jeunes. Une projection de *mapping* sur une façade, un pan de mur... est quelque chose d'imposant, ça en met plein les yeux. On est loin du format intime et figé d'un écran. Enfin, le fait d'avoir différentes surfaces de projection permet un « dialogue » entre ces dernières ; les messages que l'on veut véhiculer auront une lisibilité plus aisée, plus percutante.

Objectifs

- Créer collectivement une réalisation qui soit porteuse des questionnements citoyens des jeunes.
- Utiliser les outils artistiques en vue d'exprimer un message commun, explicite et sensé ; développer une esthétique qui a du sens et grâce à laquelle les jeunes se sentiront valorisés.
- Inclure l'ensemble des questionnements du groupe dans le processus de réalisation, s'assurer que les idées de chacun soient retenues.

Mode d'emploi

Cette activité de création peut se mener avec des jeunes dès l'âge de 10 ans.

Dans l'idéal, les groupes ne seront pas constitués de plus de 20 participants pour 2 animateurs. Cette activité se décline en 6 séances minimum, de 2 × 50 minutes chacune.

- **Séance 1:** faire des liens concrets entre le passé et le présent
- **Séance 2:** écriture
- **Séance 3:** faire de l'effet!
- **Séance 4:** effets corporels
- **Séance 5:** écriture animée
- **Séance 6:** œuvre collective pour clore le *mapping*

Au préalable, nous avons fait des choix: sensibiliser les jeunes à la thématique des charbonnages.

- Diviser chacun des *mappings* en 3 projections (indépendantes l'une de l'autre... ou pas), en format carré¹
- Traduire la démarche de réflexion en une composition des 3 carrés:
 - carré de gauche = une vidéo du passé
 - carré de droite = une vidéo du présent
 - carré du milieu = «réactions» des participants qui s'expriment sur une des thématiques abordées (immigration, conditions de vie, luttes sociales, pollution) dans le projet *Mineurs!* et de ce fait font le lien entre la vidéo du passé et celle du présent.

1. La superficie idéale d'un carré est de 4 m². Plus c'est grand, mieux on voit!

- Insérer des effets sur les 3 types de vidéo. Ces effets ont pour but de donner de la consistance aux vidéos, d'insister sur les émotions que les participants veulent transmettre.
- Intégrer du son (musique, bruitages, paroles) à chaque *mapping*.

Pour avoir une idée des créations vidéo *mapping* des jeunes du projet *Mineurs!*, nous vous renvoyons à notre [site](#).

Montage / Postproduction

Après les séances d'animation, les animateurs devront assurer une étape fondamentale, celle du montage des différentes matières créées par le jeune. C'est un travail assez long, il faut donc prévoir du temps. N'hésitez pas, dans les mesures de vos possibilités, à recourir à l'aide d'un spécialiste dans ce domaine. Voir [annexe 22](#)

Conseils

1. Le *mapping* demande une organisation particulière vu la quantité de matières générées (vidéos, sons, dessins, photos...). Avant le début des animations, il est fortement conseillé d'avoir préparé des dossiers informatiques par école, classe et groupe et d'y sauvegarder progressivement les réalisations au fil des animations qui serviront de matières aux différents *mapping* finaux; prévoir un classement logique et cohérent.
2. Dans la mesure du possible, il est souhaitable de montrer, au début de chacune des six séances, l'avancement des différents *mapping* afin que les participants aient une vision concrète de ce sur quoi ils

travaillent. Inévitablement, des réactions émergeront, ces dernières influenceront la suite de la création.

Séance 1

Faire des liens concrets entre le passé et le présent

Principe

Par le dessin, aiguïser la réflexion passé/présent.

Matériel

- | | |
|---|--|
| Matériel logistique | – Plexi A3 |
| – Feuilles A3 blanches | – Posca |
| – Marqueurs de couleur de base (pas de nuances) | Documents à préparer et compiler: |
| – Scotch | – <i>Screenshots</i> du passé, tirés de vidéos |
| – Colle | |

Déroulement

- Quatre sous-groupes sont constitués de façon aléatoire. Chacun est face à 1 des 4 axes thématiques du projet *Mineurs!* (immigration, luttes sociales, conditions de vie, aspects techniques du charbon). Le nom de la thématique est indiqué sur une grande feuille (A3).

- **Les consignes:** «*Que se passe-t-il à l'heure actuelle à ce propos?*» Par exemple: que peut-on dire à propos de l'immigration en 2021 en Belgique? Et les conditions de vie? Etc.
- À la manière d'un brainstorming, chaque sous-groupe complète à l'aide de marqueurs la feuille A3.
- Mise en commun par un rapporteur de chacun des sous-groupes.
- Les feuilles sont affichées à des endroits différents de la pièce.
- Chacun, individuellement, se positionne auprès d'une des 4 affiches, en fonction de ce qu'il ressent. De plus, chacun exprime, par une simple phrase, pourquoi il s'est placé là (= faire des liens avec sa vie personnelle).
- En fonction de qui se place à tel endroit, on fait les sous-groupes de travail (2 à 4 personnes par sous-groupe). Les participants sont donc regroupés selon leurs affinités de pensée.
- Une multitude de *screenshots* sont disposés sur une table²
- Chaque sous-groupe nouvellement constitué choisit un *screenshot* (A3) du passé (en lien avec les idées qu'ils veulent défendre et qui ont été exposées dans une des 4 feuilles A3). Ce choix est primordial, car la vidéo choisie (par l'intermédiaire du *screenshot*) se retrouvera dans le *mapping* (sur le carré de gauche).
- Le sous-groupe reçoit un plexi (A3). Il leur est demandé de transformer la photo-*screenshot* en une photo prise de nos jours... (le plexi est posé sur la photo *screenshot*, les dessins

2. Montrer une vidéo correspondant à un *screenshot*.
Nous n'allons pas évidemment montrer toutes les vidéos.
Avec un exemple, les participants auront compris le principe que chaque *screenshot* exposé provient d'une vidéo.

se font aux Poscas sur le plexi) : qu'est-ce qui ne change pas sur la photo d'origine? ET... qu'est-ce qui change? En quoi?

- Les dessins sont exposés. Découverte, partage et commentaires (les participants sont invités à noter ceux-ci sur des post-its et les placer sur les dessins ad hoc).
- À l'issue de cette étape, chaque sous-groupe est invité à proposer des vidéos contemporaines (déjà vues... ou pas) en lien avec la thématique dégagée, mais aussi avec le dessin sur plexi (qui, de toute façon, est, lui aussi, en lien avec la thématique). À l'animateur de rechercher, pour la prochaine séance, sur le net une vidéo suggérée (une par sous-groupe!) et de la télécharger (cette ultime étape peut, évidemment, être réalisée en collaboration avec les participants... si le temps le permet). Cette vidéo se trouvera sur le carré de droite du *mapping*.

Intérêts

- Faire le choix d'un thème pour la base du *mapping*
- Arriver à créer du lien passé présent
- Cohésion de groupe, travail collectif

Points d'attention

- Être bien attentif à la demande des jeunes vis-à-vis de la vidéo relative à un fait actuel.
- Trouver les vidéos actuelles choisies par chaque sous-groupe sur internet et en faire un *screenshot* à imprimer pour la prochaine séance. Voir **annexe 22** pour l'explication des programmes afin de télécharger, découper, couper le son, mettre en noir et blanc la vidéo et en faire un *screenshot*.

- Scanner tous les *screenshots* superposés des plexis.
- Avant le début des animations, avoir préparé des dossiers informatiques par école, classe et groupe : y sauver progressivement les réalisations au fil des animations qui serviront de matières aux différents *mapping* finaux ; prévoir un classement logique et cohérent. Ainsi, chaque école ou groupe aura son propre dossier. À la fin de chaque animation, il faut vider la tablette et placer les réalisations des élèves dans leurs dossiers respectifs par sous-groupe. Lors de la première animation, nous vous invitons à prendre une photo des jeunes de chaque sous-groupe, à la mettre dans son dossier respectif et à noter les prénoms afin de ne pas se retrouver avec des vidéos que l'on ne sait plus situer. Attention, préciser que les jeunes disent leur nom de groupe avant de tourner chaque vidéo et/ou prise de son!
- Veiller que chaque document puisé sur internet, *screenshot*... contienne le nom du sous-groupe et des participants.
- Veiller aux autorisations pour l'utilisation des images et des vidéos extraites ; utilisez de préférence des images libres.

Retours d'expériences

« Chaque animateur a pris un groupe sous son aile pour les guider dans la réflexion liée aux 4 axes thématiques et les liens à créer avec le temps présent. C'est très compliqué pour eux (NB: ici, enfants de 10-11 ans) de parler de ces différents faits présents, ils ont peu de connaissances de ces sujets. Il faut les guider et leur donner beaucoup de pistes. Cela a donc pris plus de temps que prévu. »

« En 5e primaire, il était compliqué que les groupes se créent en fonction des affinités de point de vue, les pro-

fesseurs ont créé les différents sous-groupes afin d'avoir de bonnes dynamiques de groupe et éviter des conflits éventuels. Une fois les groupes formés, ensemble ils ont choisi leur thématique et cela a porté ses fruits.»

« Cette animation a très bien fonctionné: les jeunes (N. B., ici, ados de 14-15 ans) se sont super investis dans les différentes réflexions autour des 4 axes (et des liens à faire avec des faits actuels). Ils n'ont pas trop hésité pour se diriger vers la thématique qui les interpelle. Quant à l'activité plastique, nous avons été bluffés par leurs idées. Visiblement, les liens entre le passé minier et le présent sont très clairs à leurs yeux.»

« Nous sommes agréablement surpris par la facilité qu'ils ont de switcher du passé au présent; chacun des 6 sous-groupes n'a eu aucune difficulté à trouver rapidement une idée (intéressante qui plus est) de transformation de leur photo. Ils ont vraiment pris du plaisir à travailler sur le plexi avec les Poscas.»

Prolongements possibles

Les dessins réalisés au Posca sur un plexi, outre le fait qu'ils permettent de faire des liens entre passé et présent, peuvent parfaitement trouver leur place dans le *mapping*. Ils constituent dès lors un des nombreux effets recherchés (Séance 3: faire de l'effet).

Séance 2

Écriture

Principe

Produire du texte en relation avec un certain contexte et les enregistrer

Matériel

Matériel logistique

- Ordinateur
- Projecteur
- 3 maquettes de *mapping* construites par l'animateur, voir plan **annexe 23**
- Micro
- Casque audio
- Contrôleurs midi
- Multiprise et rallonge
- Baffle
- Feuilles A4 blanches
- Bics

Documents à préparer et compiler

- Impressions des images *screenshots* issues de la

vidéo passée (utilisées lors de la séance 1).

- Vidéos du passé choisies par les jeunes en fonction des *screenshots* choisis en séance 1.
- Vidéos du présent que l'animateur aura pris soin de sélectionner entre la première animation et celle-ci.

Déroulement

- Projection, par sous-groupe, des différentes vidéos du passé (choisies sur base des *screenshots*) et du présent (que l'animateur aura sélectionnés à la séance précédente) sur les 2 carrés extérieurs des maquettes. Réactions. Commentaires. Chaque sous-groupe redécouvre son dessin sur plexi ainsi que les commentaires apposés.
- Chaque sous-groupe est invité à écrire un texte qui fera le lien entre les images du passé et celles du présent.
 - Le texte prendra la forme d'un dialogue (comme une petite pièce de théâtre) entre un jeune d'ici et maintenant qui rencontre quelqu'un qui a eu un lien avec la mine (mineur, femme de mineur...). Le dialogue est la forme la plus percutante. Il propose plus d'accroches, il offre plus d'empathie. L'écoute est plus facile.³
 - > Pour les plus jeunes, si l'écriture du dialogue pose problème, une structure plus basique peut être proposée: à savoir la description ou la mise en récit de l'image du passé et celle du présent
- Enregistrement des textes avec un micro (de qualité!).
 - À réaliser dans une autre pièce
 - Enregistrer en premier le nom du groupe avant de parler
 - Exportations de ces textes sur l'ordinateur dans les dossiers associés à chaque sous-groupe (dossier « SONS »).

3. Contextualiser les personnages: donner des prénoms, dire vers quelles années le mineur a travaillé (donner des infos temporelles « *À mon époque* », « *En ce temps-là* »...), dans quel charbonnage. S'assurer que le message à faire passer est explicite.

Intérêts

- Fixer les liens entre passé et présent
- Créer un contenu sonore basé sur la parole des jeunes

Points d'attention

- Bien nommer les groupes autant sur papier que sur le micro
- Sauver tout le matériel réalisé par les jeunes qui servira aux *mapping* finaux

Retours d'expériences

« Enregistrement sous-groupe après sous-groupe. Leurs phrases sont percutantes. Nous passons de groupe en groupe; nous en aidons certains parfois un peu, mais on sent qu'ils se sont approprié le travail: c'est leurs idées qu'ils veulent défendre. »

« Leurs idées sont claires, ils vont à l'essentiel. Et c'est très bien ainsi. »

« Pour les plus jeunes, il faut prévoir plus de temps à la réflexion, car cela nécessite un accompagnement de la part de l'animateur. »

Séance 3

Faire de l'effet !

Principe

Ateliers tournants qui permettent via différentes techniques de créer des effets de matière à filmer (ou à scanner ultérieurement) afin de les intégrer au *mapping*.

Matériel

- 3 outils de prises de vues vidéo et photo (dont 1 outil avec une application ou un programme d'images animées: tablette, appareil photo, ordinateur, smartphone...)
- Protections plastiques pour les tables
- Papier collant
- Papier essuie-tout
- Un minuteur
- Éponges
- Liquide vaisselle
- Atelier A – Peinture sur verre**
- Table lumineuse
- Feuilles plexi A4
- Rouleau encreur
- Encre lino noire, lavable à l'eau
- Objets tels que cure-dent, coton-tige, peigne...
- Tablette +programme de Stop Motion + pied
- Atelier B – Volutes**
- Deux grands récipients en plastique transparent
- Seringues sans aiguilles
- Eau
- Liquides miscibles et non miscibles (écologiques: couleurs primaires, huiles, peinture, lait, sirop de grenadine)

- Appareil photo avec mode vidéo + pied
- Atelier C – Sel animé**
- Feuilles A3 noires
- Sel
- Filtres à café
- Ciseaux
- Papier collant
- Bac/contenant pour mettre la feuille A3 dedans
- Tablette, programme de Stop Motion, pied
- Atelier D – Empreintes**
- Feuilles «emballage de frites» coupées préalablement
- au format paysage (coupée en deux dans le sens de la longueur). Une par participant au minimum.
- 3 supports pour étaler l'encre (plexi A3)
- Encre noir lino lavable à l'eau
- 3 rouleaux encreurs
- Différentes matières (tissus, objets...)
- Gants en latex
- Ciseaux
- Papier journal
- Rouleau à pâtisserie

Déroulement

Aménager le local en 4 espaces de travail (avec tables et chaises par espace)

1. Explications collectives sur :

- l'objectif de cette séance, l'intérêt de créer des effets par rapport aux *mapping* (montrer des exemples déjà existants).
- Le déroulement de chacun des 4 ateliers: managements du matériel, résultats escomptés, manipulation de l'outil prise de vue atelier par atelier.
- Les consignes générales:
 - > 15 minutes pour chaque atelier
 - > On veille à laisser le matériel propre pour le prochain groupe

- > À chacun de se répartir les rôles au sein du sous-groupe: qui réalise les prises de vue? Qui fait quoi?
- > Attention, on va travailler avec du matériel fragile et du matériel salissant!

2. Ateliers tournants :

A. Peinture sur verre/plexi

- La tablette est positionnée en plongée.
- Recouvrir, à l'aide d'un rouleau, un plexi A4 d'encre lino lavable à l'eau.
- Fixer le plexi sur la table lumineuse à l'aide de papier collant afin qu'il ne bouge pas durant la prise de vue.
- Un participant réalise les prises de vue via une application de stop motion (*Stop Motion plus*, par exemple).
- Les autres interviennent sur le plexi en dessinant en réserve, c'est-à-dire en retirant l'encre, à l'aide de mouchoir en papier, de cure-dents (un peigne, coton-tige ou autres objets). Ils peuvent faire des formes, des lignes, des « craboutchas » ou des dessins figuratifs. Attention à intervenir par petites touches afin d'avoir un effet de mouvement (1 action, 1 photo).
- 2 participants interviennent simultanément sur la plaque, le troisième prend une photo. Attention également à faire la mise au point avant chaque prise de vue (sur la tablette, appuyer sur l'écran à l'endroit où l'on souhaite faire la mise au point).
- Avoir un maximum de photos, vu qu'il faut au minimum 12 images pour avoir 1 seconde d'animation.
- Il est important que les jeunes communiquent bien entre eux pour se mettre d'accord sur le moment de la prise de vue et sur le rythme de l'animation vidéo.

- Une fois le temps écoulé, les jeunes jettent le plexi à la poubelle, rangent les outils et passent à l'atelier suivant.

B. Volutes

- L'appareil photo en mode caméra est placé face au récipient.
- Dans un récipient en plastique transparent rempli d'eau, à l'aide de différentes seringues (sans aiguille!), les participants injectent différentes matières miscibles et non miscibles dans l'eau (encre, huiles, peinture, lait, sirop de grenadine).
- Le troisième filme (de près) de courtes séquences des mélanges qui s'opèrent.
- L'opération peut se faire plusieurs fois en changeant l'eau une fois que les liquides se sont trop mélangés.
- Veiller à attendre un peu avant d'injecter tous les liquides, laisser le temps à chaque liquide de faire des volutes dans l'eau.
- Il est intéressant de verser l'huile en premier.
- Une fois le temps écoulé, les participants jettent l'eau qui se trouve dans le récipient et rincent ce dernier. Ils rangent les outils et passent à l'atelier suivant.

C. Le sel animé

- La tablette est positionnée en plongée.
- Poser une feuille A3 noire dans le bac prévu à cet effet.
- Deux ou trois participants réalisent chacun une forme en sel à l'aide des filtres à café qu'ils auront découpés sur un coin en bas pour laisser passer le sel. À chaque prise de vue, ils agrandissent leur forme en venant y ajouter des éléments avec le sel. Le but est qu'à la fin de l'atelier, les formes se touchent d'une façon ou d'une autre.

- Lorsque les formes se touchent, on peut étaler et dessiner dans le sel avec ses doigts. Les formes abstraites peuvent devenir figuratives.
- Un participant réalise les prises de vues via une application de stop motion (Stop Motion plus).
- Attention à intervenir par petites touches afin d'avoir un effet de mouvement. Attention également à faire la mise au point avant chaque prise de vue (sur la tablette, appuyer sur l'écran à l'endroit où l'on souhaite faire la mise au point).
- Avoir un maximum de photos (vu qu'il faut au minimum 12 images pour avoir 1 seconde d'animation).
- Une fois le temps écoulé, les participants récupèrent le sel et le remettent dans la boîte prévue à cet effet. Ils rangent les outils et passent à l'atelier suivant.

D. Empreintes

- Mettre à la disposition des participants différentes matières (tissus, objets multiples et variés...).
- Chacun réalise, individuellement, sur une feuille "emballage de frite" coupée préalablement au format paysage (coupée en deux dans le sens de la longueur) une composition tel un inventaire d'objets en encrant ces derniers à l'aide de rouleau encreur.
- Il est préférable d'utiliser de l'encre noire pour le contraste.
- Possibilité de mettre à disposition des tampons encreurs avec des chiffres et des lettres.
- Une fois le temps écoulé, les jeunes font sécher leur création dans un endroit prévu à cet effet. Ils rangent les outils, lavent les objets récupérables et passent à l'atelier suivant.

5. Nettoyage et rangement du matériel et de la classe

6. Débriefing de l'animation

Intérêts

- Apport d'un certain nombre de matières premières pour le *mapping* final.
- Mélange de travail collectif et individuel.
- Préparer à l'atelier suivant au niveau de la manipulation des outils de prises de vue et de la technique d'animation vidéo.

Points d'attention

- Il est préférable que chacun des 4 ateliers soit encadré par un adulte.
- Possibilité de filmer au lieu d'utiliser le programme de Stop motion.
- S'il y a plus de sous-groupes que d'ateliers, regrouper 2 sous-groupes à un atelier (un sous-groupe effectue la prise de vue pour l'autre et vice versa)
- Selon le matériel et/ou le temps imparti et/ou le nombre d'encadrants, possibilité de faire sauter un atelier
- Activités d'art plastique qui demandent un local adapté et/ou un temps de nettoyage et de rangement et une tenue adaptée.
- Sauver (scanner les « empreintes ») tout le matériel réalisé par les jeunes qui servira aux *mappings* finaux.

Retours d'expériences

« Installation des 4 différents ateliers pour cette séance. Cela fait peur. »

« Atelier empreintes: ils ont envie d'écrire leur prénom avec les tampons, ils adorent et s'amuse bien. Beaucoup nous

surprennent, résultats intéressants. Cet atelier se prête bien à la thématique: noir comme le charbon. Beaucoup de bazar et salissant, heureusement que l'encre est lavable à l'eau!»

«Atelier volutes: les jeunes adorent voir ces différents liquides se mélanger! Magique! Beaux effets. Par contre, l'huile ne donne pas trop d'effet, il faut plutôt utiliser de l'huile d'olive que de tournesol.»

«Atelier sel animé: atelier qui va vite. Les participants avaient souvent terminé avant les autres ateliers (ce qui n'a pas posé problème en soi, ils ont pu explorer d'autres idées et recommencer l'atelier).»

Bibliographie et ressources

- upopi.ciclic.fr
- www.onf.ca/selection/24-idees-seconde
- La série des frottages de Max Ernst
- *Mémoire tampon*, Gianpaolo Pagni, Édition Homecooking/Maison rouge, 2012

Séance 4

Effets corporels

Principe

Ateliers tournants qui permettent à travers différentes techniques, essentiellement corporelles et théâtrales, de faire émerger des émotions et ainsi de créer des effets à filmer afin de les intégrer au *mapping*.

Matériel

Documents à préparer et compiler

Les 2 vidéos, passé et présent, choisies précédemment par les participants et projetées à la séance 2.

Matériel logistique

- PC
- Projecteur
- Rallonge
- Multiprise
- 3 cadres destinés à la projection (maquettes *mapping*)
- Atelier A – Théâtre d'ombres**
- Structure pour faire tenir un drap blanc (étendu!)

- Spot
- Pied de tablette
- Tablette ou appareil photo
- Rallonges
- Multiprise
- Accessoires choisis par les animateurs en fonctions des thématiques de chaque sous-groupe
- Atelier B – Capsule temporelle**
- Drap
- Punaises
- Appareil photo
- Pied d'appareil photo

Atelier C – À la manière de Picasso

- Plexi A3 épais (minimum 5 mm) sur pied (Attention: protéger le plexi avec du papier journal pour le ranger, il se griffe très vite)
- Feuilles plexis transparentes A3 (2mm)
- Tape
- Gouaches de couleur noire, blanche et grise (plus salissant)
- Pots
- Pinceaux ou Poscas noirs et gris de grande et petite taille
- Appareil photo (si activité à l'aveugle) avec pied ou tablette (si utilisation du mode selfie), avec pied

Déroulement

1. Travail sur les émotions, la construction d'histoires et la transmission de messages

Exercice de passage d'énergie

Le groupe est en cercle. Le but est d'utiliser une partie précise du corps (coude, bout du nez, deux doigts...), définie par l'animateur pour faire passer l'énergie le plus vite possible d'une personne à l'autre. Importance de bien regarder, dans le blanc des yeux, le voisin à qui on envoie l'énergie. Cet exercice est une variante du « clap », exercice bien connu.

Regard qui tue

Le groupe est en cercle. Chacun ferme les yeux et décide en son for intérieur quel partenaire il s'apprête à regarder. Au signal de l'animateur, instantanément, chacun ouvre les yeux et regarde, rapidement et de façon décidée, droit dans les yeux, la personne à laquelle il avait pensé. Si deux personnes

se regardent, ils s'élancent l'un vers l'autre pour se saluer, puis se retirent du cercle. Aux autres de poursuivre en pensant (puis en regardant) chaque fois une personne différente.

Émotions de 1 à 10

Le groupe marche dans l'espace (en respectant les consignes suivantes: ne pas toucher quelqu'un ou quelque chose, ne pas suivre quelqu'un, se taire, avoir le regard à l'horizontale et les bras le long du corps). L'animateur donne une émotion puis entame un comptage jusque 10 (puis un décomptage jusque 0): au fur et à mesure qu'on se rapproche de 10, faire monter l'intensité de l'émotion suggérée. On recommence avec une autre émotion.

Miroir émotionnel à deux

Les participants forment des duos, ils se regardent. L'un sera le modèle, l'autre le miroir. Ce dernier devra donc reproduire le plus fidèlement possible les propositions du modèle. Attention si le modèle ferme l'œil gauche, le miroir devra fermer le droit puisque nous sommes en symétrie orthogonale. Nous nous focaliserons sur le visage: au modèle de varier, qualitativement et quantitativement, ses expressions. Après quelque temps, on inverse les rôles (au nouveau modèle d'explorer des émotions qui n'ont pas encore été suggérées).

Conte « malheureusement heureusement »

Le groupe est en cercle. Le premier commence une histoire de façon neutre, le deuxième enchaîne en commençant par « *malheureusement* », le troisième par « *heureusement* », le quatrième par « *malheureusement* », et ainsi de suite.

Ensuite, quelqu'un du groupe raconte l'entièreté de l'histoire créée (du moins ce qu'il en a retenu), puis le groupe joue l'histoire théâtralement parlant (on ne raconte plus, on le fait!)

2. Projection des vidéos (passé et présent)

Réflexion au niveau des émotions qui émergent chez les participants:

- Qu'est-ce que l'on ressent en voyant les vidéos?
 - Comment transmettre ces différentes émotions avec le corps?
- Chaque sous-groupe définit une liste d'émotions durant quelques minutes. Il leur est demandé d'en choisir 3 qui correspondent le mieux, selon eux, aux messages transmis par leurs vidéos.

3. Les ateliers

Présentation succincte des différents ateliers par l'animateur et rappel de quelques consignes:

- Utilisation du matériel et des outils de prise de vue
 - 15 minutes par atelier, puis on change d'atelier
 - On veille à laisser le matériel propre pour le prochain groupe
 - À chaque sous-groupe de définir les rôles, qui fait quoi!
 - Attention on va travailler avec du matériel fragile!
 - Attention, au début de chaque prise, les participants doivent dire le nom de leur groupe!
- Les participants se répartissent, par sous-groupe, dans les différents ateliers tournants:

A. Théâtre d'ombres

Les animateurs auront déjà préparé une structure prévue à cet effet: drap bien tendu dans un endroit sombre, avec un spot blanc derrière.

Quelques questions à se poser au préalable:

- Quelle(s) idée(s), quel(s) message(s) veut-on faire passer?
- Mouvant ou statique?
- Une personne ou plusieurs?
- Y a-t-il besoin d'un accessoire ou pas?
- Y a-t-il une interaction entre les différentes personnes?

La tablette (ou appareil photo) est positionnée face au drap, sur un pied, avec le recul adéquat.

Les participants, après répétition du mouvement ou de la scène voulue, filment une capsule vidéo courte (ou prennent quelques photos selon l'effet désiré).

Pour un meilleur rendu, tout le corps doit être mis en évidence. Attention à être le plus près possible du drap, sinon l'image est très floue.

B. Capsule corporelle

Devant un fond blanc et à l'aide d'un appareil photo – en mode caméra – (plus facile pour zoomer), faire un gros plan sur une partie du corps en mouvement.⁴

Que ressent-on? Comment le traduire? Quelques suggestions peuvent être émises:

si je ressens de la peur, je vais peut-être axer la vidéo sur les yeux ou la bouche. Si je ressens de l'angoisse, peut-être que je vais filmer la bouche et quelqu'un qui ronge ses ongles. Si je ressens de la colère peut-être que je vais filmer mon pied qui tape au sol...

4. Mieux vaut un cadrage trop large qu'un trop gros plan: nous pourrons, par la suite, avec le logiciel de *mapping*, cadrer l'image à la zone souhaitée.

C. À la façon de Picasso

Voir [YouTube](#) – Un grand cadre de plexi est posé, verticalement, sur une table. Une feuille de plexi A3 est collée dessus grâce à du tape; c'est sur cette feuille que sera réalisé, au Posca, le dessin.

Une tablette est posée sur son pied face au cadre, à ± 50 cm de ce dernier (bien vérifier le cadrage sur la feuille plexi A3).

Derrière le cadre et face à l'objectif, les participants (un à la fois ou plusieurs en même temps) viennent peindre/dessiner/écrire (symboles, mots en faisant attention à l'effet miroir, de l'abstrait...) quelque chose ayant rapport avec leurs émotions. Ils peuvent aussi se dessiner (et intégrer des expressions) en mettant, alors, la tablette en mode selfie.

Une fois la capsule vidéo créée, ils décollent le plexi de la surface pour laisser place aux suivants qui recollent à leur tour un nouveau plexi.⁵

4. Rangement et débriefing

Intérêts

- Créer du contenu, des capsules vidéo qui font ressortir les émotions des participants liées aux 2 vidéos, passé et présent, pour la base du *mapping*.
- Travail et réflexion collective
- Mettre des images sur ses émotions
- Utiliser son corps pour exprimer des messages

5. Attention : la luminosité de la tablette risque de créer du reflet sur le plexi. Il faut trouver le bon angle lors de l'installation de la tablette et baisser la luminosité de l'écran au maximum.

Les Points d'attention

- Ces ateliers nécessitent un accompagnement de la part des animateurs.
- Importance d'avoir un local adapté, il faut de l'espace.
- Préparer le local avant l'animation.
- Certains participants ne sont pas à l'aise avec leur image; ce n'est pas grave: il y a toujours moyen qu'on ne voit pas leur visage.
- Sauver tous les contenus créés par les participants qui serviront aux *mapping* finaux.

Retour d'expériences

« Les exercices de théâtre, en début de séance, ont fait un bien fou. Beaucoup de participants se sont décoincés. Une foule d'émotions a émergé. »

« À la manière de Picasso: attention aux reflets sur le plexi... »

« Capsules corporelles: judicieux! Bonnes prises. Une participante a réussi à faire couler une larme pour évoquer la tristesse! »

« Théâtre d'ombres: tous emballés par cet atelier! Un conseil: prendre des accessoires qu'ils pourraient utiliser en fonction des thématiques. Le rendu est vraiment chouette et le fait qu'on ne voit pas leur visage leur permet de se lâcher. »

« La bonne humeur régnait partout, les jeunes étaient ravis de participer aux 3 ateliers. Les résultats sont très chouettes. »

Séance 5

Écriture animée

Principe

À partir d'un atelier d'écriture, créer, lors d'ateliers créatifs, du contenu vidéo textuel

Matériel

Documents à préparer et compiler

- Les phrases enregistrées lors de la séance 2
- Des photocopies de panneaux routiers diversifiés
- Des photocopies de typographies diversifiées

Matériel logistique

Activité 1:

- 1 tablette (et son pied), des plexiglas, des poscas, un cadre, du tape

Activité 2:

- 1 tablette (et son pied), des magazines et journaux, ciseaux, tubes de colle, papiers A3 blanc

Activité 3:

- 1 tablette (et son pied), du papier carbone, des bics, des feuilles A3 blanches, des typos préalablement imprimées.

Déroulement

1. Tour de table

Chacun des sous-groupes relit les phrases enregistrées lors de la séance 2 et rappelle aux autres le contenu de son message. Échanges, partages, discussions, réactions, précisions.

2. Atelier d'écriture

- Chaque participant reçoit, individuellement, une feuille avec des panneaux routiers. À chacun de découper les panneaux qui l'interpellent, de les détourner de leur sens premier et de les transposer aux messages qu'il veut faire passer; à chacun de donner son point de vue en utilisant des panneaux et d'écrire une petite phrase à côté des panneaux choisis.⁶
- Les participants se remettent en sous-groupe de travail et comparent leurs créations: convergence, divergence, complémentarité?
- Il est demandé ensuite à chacun individuellement de choisir son coup de cœur, la phrase/panneau dont il est le plus fier.⁷
- On forme un grand cercle et chacun partage aux autres son coup de cœur.

3. Trois ateliers d'écriture animée

Explications sur le fonctionnement des 3 ateliers par l'animateur. Les participants choisissent leur atelier, ils vont donc là où la technique leur parle le plus. Si le temps le permet, ils pourront se rendre à un autre atelier.

6. Ne pas hésiter à donner des exemples concrets

7. Un coup de cœur peut comprendre plusieurs phrases (on ne veut frustrer personne)!

L'objectif est d'écrire selon une technique proposée une phrase (voire un mot pourquoi pas...) traduisant leur pensée. Ce message devra être suffisamment explicite pour que le futur spectateur comprenne bien le lien entre la vidéo du passé et celle du présent. Les participants s'inspireront de ce qu'ils viennent d'écrire dans l'atelier d'écriture (panneaux routiers).⁸

A. Transparent/tablette/selfie

La tablette est placée sur la table et l'application « photo » est ouverte en mode vidéo selfie.

Un plexiglas transparent est scotché sur un cadre conçu au préalable (il est attaché avec du tape pour tenir et délimiter la surface sur laquelle les participants interviennent). Le cadre, avec le plexi, est positionné au-dessus de la tablette. On démarre l'enregistrement de la vidéo et on écrit le mot ou la phrase sur le plexi.

B. Style lettre anonyme

Des magazines et vieux journaux sont disposés sur la table. Chacun découpe des lettres afin de recomposer un mot, des mots, une phrase. On filme la mise en place des lettres avec la tablette en mode vidéo. On met l'enregistrement en pause

8. Seul ou en sous-groupe ? Soit chacun des membres d'un sous-groupe écrit une partie d'un message commun au sous-groupe, soit chacun écrit son propre message (pour peu qu'il soit en cohérence avec les autres messages de son sous-groupe).

après chaque placement de lettre de sorte qu'au bout de l'écriture de la phrase entière, on obtienne une vidéo complète.⁹

C. Papier carbone avec typo imprimées

Des typographies préalablement imprimées sont disposées sur la table. À l'aide d'un papier carbone (placé sous la typographie choisie) et d'un bic, les participants repassent chaque lettre de leur mot (et phrase). L'ordre est le suivant, en commençant par le bas : feuille blanche A3, papier carbone, feuille de typographie. Comme dans l'animation B, on utilise la tablette en mode vidéo pour filmer le développement de la phrase. Il faut donc faire une pause entre chaque lettre.

4. Retour en grand groupe, rangement

Intérêts

- Faire émerger des mots (et donc une pensée) par un jeu
- Créer un contenu visuel et textuel de façon créative

Points d'attention

Pour les ateliers B et C, cette façon de procéder suppose d'avoir une tablette par participant. Ce qui n'est guère évident. L'alternative est que chacun écrive sa phrase en entier selon la technique proposée. Ensuite, à l'aide d'un logiciel de traitement d'images – par exemple GIMP, un logiciel libre – l'animateur

9. Afin de veiller à la lisibilité du message, attention de ne pas utiliser des lettres trop petites

ou les participants créent l'effet stop-motion escompté en faisant apparaître les différentes lettres les unes après les autres.

Retours d'expériences

«De chouettes phrases lors de l'atelier Panneaux de signalisation, beaucoup d'imagination, du contenu très intéressant par rapport à leurs messages. Nous étions donc très contents d'avoir mené cet atelier.»

«L'atelier A va beaucoup plus vite que les 2 autres. À tenir en compte...»

«Le silence régnait par moment dans le local. Grande concentration et application des participants!»

Séance 6

Œuvre collective pour clore le mapping

Principe

Réalisation d'une fresque collective représentant un message et les signatures de chacun

Matériel

Matériel logistique

- Projecteur
- Ordinateur
- Rallonge
- Papier Kraft blanc
- Scotch Tesa
- Petits récipients
- Écoline noire ou écoline de différentes couleurs selon le rendu voulu
- Pinceaux larges et moyens
- Bâtons de paraffine ou pastels gras de couleurs selon le rendu voulu
- Matériel de prise de vue vidéo : appareil photo, caméra ou tablette + pied

Maquettes de projection pour le mapping

Activité travail typographique:

- Papier A4
- Feutres, crayons, gommes
- Des exemples de différentes typographies

Activité fresque collective:

- Nappes plastiques

Déroulement

En grand groupe, visualisation de ce qui a été fait jusqu'à présent sur les 3 maquettes *mapping* à l'aide du logiciel de *mapping* (Madmapper). Discussions, réactions.

1. Temps de réflexion

Collectivement, prendre un temps de réflexion sur l'expérience vécue à travers les différentes animations. Le but est de trouver ensemble une phrase, une revendication, un message commun. Plusieurs pistes à exploiter sont possibles:

- Se baser sur les différents écrits réalisés lors des activités plastiques précédentes et réaliser un brainstorming.
- Réaliser un cadavre exquis.
- Formuler une question sur le futur.
- Développer une thématique qui a plus particulièrement touché les jeunes (la solidarité, l'écologie, le travail des enfants, l'économie, les conditions de travail, l'immigration avec permis de travail...)

2. Travail typographique

L'objectif est d'écrire son prénom en reproduisant ou en créant une typographie créative. Trouver une typographie qui me ressemble. Cela servira, par la suite, à signer la fresque collective.

L'animateur présente quelques exemples variés de typographies et explique les notions de base afin de les reproduire ou d'en créer une nouvelle (lisibilité, géométrie, alignement, œil, effet 3D, manuscrites, à la latte...).

Sur base de ces exemples, chaque jeune réalise un ou plusieurs essais sur un format A4 et en sélectionne un.

3. Réalisation de la fresque collective

Aménagement de l'espace de travail. Selon le nombre de participants, créer un espace confortable à l'activité. L'idéal est d'associer plusieurs tables afin d'obtenir une longue table et de la recouvrir de papier Kraft. Au centre de l'espace de travail, à l'aide d'un bâton de paraffine (d'une bougie ou éventuellement d'un pastel gras blanc), écrire la phrase rédigée collectivement au début de l'animation (si les phrases sont petites, on peut imaginer en mettre 2 ou 3 pour qu'il y en ait une dans chaque carré pour la projection finale du *mapping*).

L'utilisation d'un bâton de paraffine ne permet pas de bien visualiser ce que l'on écrit. Mais c'est cela qui permet de renforcer l'effet « d'apparition » à la fin de l'animation.

Sur base de son travail typographique préalable, à l'aide d'un bâton de paraffine, chaque participant vient inscrire son prénom sur les bords en faisant attention à ne pas recouvrir la phrase principale.

L'animateur positionne l'appareil de prise de vue vidéo, le plus en hauteur possible de façon à pouvoir cadrer la fresque dans son entièreté.

Des récipients contenant de l'écoline noire (ou de couleurs) sont disposés à différents endroits stratégiques autour de la table. Les participants se positionnent autour de la table, chacun dispose d'un pinceau.

L'animateur filme et à son signal, chacun étale l'écoline noire (ou de couleurs) sur l'ensemble de la surface de papier Kraft, y compris sur les écrits.¹⁰

Tel le principe des liquides non miscibles, l'écoline (liquide non gras) ne recouvre pas la paraffine ou le pastel gras (corps gras). Ce qui a été écrit apparaît, au fil des coups de pinceau, en contraste avec la surface noire de l'écoline.

Clôturer la vidéo lorsque l'ensemble du papier a été recouvert d'écoline et que le texte en entier est apparu.

Cette activité vient clore le *mapping* des jeunes telle une signature collective agrémentée du message.

4. Rangement et nettoyage du matériel

Intérêts

- Créer collectivement une vidéo qui servira à clôturer le *mapping* qui permet aux jeunes de signer leur réalisation.
- Faire émerger une revendication, un message collectif.
- Créer un contenu visuel et textuel de façon créative.

Points d'attention

- On peut remplacer le bâton de paraffine par des pastels gras, mais attention, il faut alors remplacer l'écoline noire par de l'écoline de couleur sinon les pigments vont recouvrir la pastel et l'effet ne sera pas assez visible.

10. Si on utilise plusieurs tons d'écoline différents, au fur et à mesure que les jeunes avancent, changer les pots de place pour créer de beaux mélanges.

- Lors de la prise de vue, si c'est impossible de cadrer la fresque dans son entièreté, possibilités d'accrocher la peinture au mur et de prendre différentes photos qui seront recoupées et assemblées avec un logiciel d'images par la suite.
- Sur la fresque, possibilité de compléter « les signatures » des jeunes par des éléments graphiques, des dessins. Veiller à être attentifs à la lisibilité finale (éventuellement, utiliser différentes couleurs de pastels gras qui correspondent aux différents éléments).
- L'écoline passe au travers du papier Kraft, protéger les tables avec du plastique ou en dédoublant la surface de papier Kraft.

Retours d'expériences

« Les participants ont émis des slogans et après un vote, nous en avons choisi deux, ceux qui avaient fait quasi l'unanimité. »
 « Nous avons protégé le sol sur les contours de la surface de travail. »
 « Ici nous n'avons pas fait l'exercice de typographie pour l'écriture de leur prénom, car nous avons préféré garder un temps après la fresque pour faire une évaluation collective finale. »
 « Nous avons mis de la musique lors de l'étape de la peinture à l'écoline. »
 « Ils ont adoré l'animation... sauf ceux qui ont peur de se salir. Du coup, prévoir des tabliers. »
 « Nous avons un groupe (23 participants). L'idéal aurait été de faire 3 îlots de tables différents, mais l'unité aurait été moins présente. »

INTERDIT AUX CHIENS ET AUX ITALIENS



Le C-paje

Une organisation de jeunesse

Le C-paje est une Organisation de Jeunesse reconnue par la FWB qui se consacre, depuis plus de 40 ans, à la formation, à l'animation et à la mise en réseau d'acteurs et de structures du monde de l'animation et de l'éducation.

Une volonté d'alliance éducative

Dans tous ses axes d'action, le C-paje témoigne d'une volonté de construire des passerelles et des synergies entre les acteurs socio-éducatifs et culturels. Cette alliance éducative a déjà pu aboutir à de multiples projets en écoles et en associations.

Valeurs et méthodes éducatives

Travail en collectif et pluralisme

Fort de la conviction que la citoyenneté s'apprend au contact des autres, le C-paje promeut le travail collectif dans le respect des convictions de chacun. Inviter un jeune à s'exprimer et prendre sa place dans un projet commun, c'est lui offrir une occasion de s'intégrer dans un groupe et dans la société en général.

Démocratie culturelle

La démocratie culturelle propose à chacun de prendre une part active dans la constitution de la culture commune. La culture est alors dynamique, vivante, puisqu'elle se renouvelle au gré de la participation de tous. Chacun est acteur de l'évolution et de la continuité de la culture commune. Dès lors, le rôle de l'animateur C-paje est de créer et de multiplier les horizons et de mettre en œuvre des techniques telles que les bénéficiaires de l'animation puissent s'exprimer de manière créative.

Méthodologie

Le C-paje privilégie des méthodes de réflexion et d'action participatives en restant au plus proche des besoins et réalités des participants. Dans un premier temps, nous sommes attentifs à ce que les jeunes prennent conscience de certaines réalités sociales, politiques ou économiques. Il s'agit ensuite pour eux de se positionner de manière critique sur ces questions qui les touchent, directement ou indirectement. Les animations, dans un second temps, suscitent l'expression artistique et créative des jeunes dans le but de diffuser leurs opinions au sein de l'école ou de leur association... et, si l'occasion se présente, également vers l'extérieur.



FABRICE Emilia.

Consignes d'utilisation

La ligne du temps (LDT), déclinée en deux formats et deux usages, permet de tracer le fil rouge entre les différentes animations. L'animateur doit être attentif à attirer l'attention des participants sur les repères de la LDT: dès que la situation le permet, il ne doit pas hésiter à annoter la GLDT avec les éléments historiques qui vont apparaître et inviter les jeunes à faire de même sur leur PLDT. Les LDT (petite et grande) peuvent constituer un outil dynamique et une sorte de rituel au fil des animations.

Petit format, PLDT individuelle

1. Qu'est-ce que c'est? Quelle période couvre-t-elle? À quoi ressemble-t-elle?

- Une petite ligne est distribuée à chaque participant, imprimée sur un papier A3.
Dans un premier temps, elle devra être plastifiée et rognée par les animateurs. Dans un second temps, chaque participant sera invité à assembler les 4 parties ainsi obtenues en collant l'arrière du document avec du papier collant.
- Chaque participant au projet la gardera dans un petit porte-document et lui servira de document référent tout au cours des animations.
- La PTDT est une copie conforme de la grande (sans le zoom sur les années 2000), elle est née d'un souci de lisibilité par tout un chacun du grand format en simultané.
- Le format étant plus petit, toutes les grandes dates ne pourront pas y apparaître.

Cette ligne du temps est graduée. Pour y placer les différents éléments, il faudra bien entendu respecter l'échelle: 3 cm = 10 ans; 1,5 cm = 5 ans...

2. À quoi sert-elle? Comment l'utiliser?

Outil individuel, elle permet lors de chaque animation de:

- replacer les grandes balises temporelles qui vont apparaître régulièrement au fil des animations en une version personnalisée grâce aux stickers BALISE constitués de flèches et champs libres qui permettront ainsi à chaque élève de s'approprier la ligne du temps graphiquement. (Ces événements marquants seront aussi apposés sur la GDLT par l'animateur)
- apprécier son vécu, noter ses impressions lors des animations grâce aux stickers BALISE
- noter des mots-clés, faire un petit dessin avec un marqueur indélébile

Au-delà de cette utilisation commune et générale, il est prévu des stickers supplémentaires pour certaines activités.

Ces utilisations spécifiques sont indiquées

dans les fiches d'activités concernées:

- des stickers BALISE pour PHGH, chacun des participants sera amené à identifier 2 dates de son histoire personnelle (2 événements marquants) et 1 date de la grande histoire (ex: sortie d'un film, attentat Belgique, COVID, sortie d'un jeu..) et à les noter sur leur petite ligne du temps personnelle. Ces annotations peuvent se faire aussi au marqueur indélébile.
- chacun des objets dont la biographie aura été réalisée y sera apposé (en collant des reproductions réduites des objets ou en les dessinant ou en les nommant): Les

objets du mineur apparaîtront ainsi sur la ligne de manière à mettre en avant la chronologie de leur invention.

Grand format, GLDT collective

1. Qu'est-ce que c'est? Quelle période couvre-t-elle? À quoi ressemble-t-elle?

- Une ligne du temps grand format par groupe est à imprimer sur du papier 115 gr transformant ainsi le support en un réel outil de travail.
- Affichée sur un des murs du local, elle permet à l'ensemble du groupe de visualiser en un coup d'œil les grandes balises temporelles liées au charbonnage reprises en fin de ce document.
- Divisée en deux parties distinctes, y apparaissent des éléments graphiques nous permettant d'appréhender à la fois ce qui se passe sous terre ainsi que ce qui s'érige à la surface de celle-ci.
- Elle couvre une période allant de 1800 à 2020. Du développement des machines à vapeur en passant par la fermeture des charbonnages en Belgique et jusqu'à nos jours.
- Le format étant assez grand, toutes les grandes dates pourront y être visibles.
- Cette ligne du temps est graduée: échelle: 50 ans = 40 cm; 10 ans = 8 cm; 5 ans = 4 cm; zoom de cette grande ligne du temps de 2000 à 2020 > 5 ans = 20 cm; 1 an = 4 cm

1. À quoi sert-elle? Comment l'utiliser?

De manière générale, l'animateur veillera à noter des infos historiques incontournables qui seront évoquées au fil des animations. Les événements majeurs de l'His-

toire du charbonnage et de l'histoire collective y apparaîtront. Pour que cela puisse être réalisable d'un point de vue technique, un zoom a été réalisé sur la ligne, grossissant ainsi la période qui s'écoule entre 2000 et 2020.

Il est possible et conseillé aussi que son usage soit adapté en fonction des animations.

Petite et grande histoire

Il s'agira pour les participants d'identifier 2 dates de son histoire personnelle (2 événements marquants) et 1 date de la grande histoire (ex: sortie d'un film, attentat Belgique, COVID, sortie d'un jeu..) et de **les noter sur 1 post-it** qui sera collé sur la GLDT:

- en dessous: les événements marquants liés à l'histoire individuelle
- au-dessus: les événements marquants liés à l'histoire collective

Cela permettra de repérer les redondances et les similitudes...

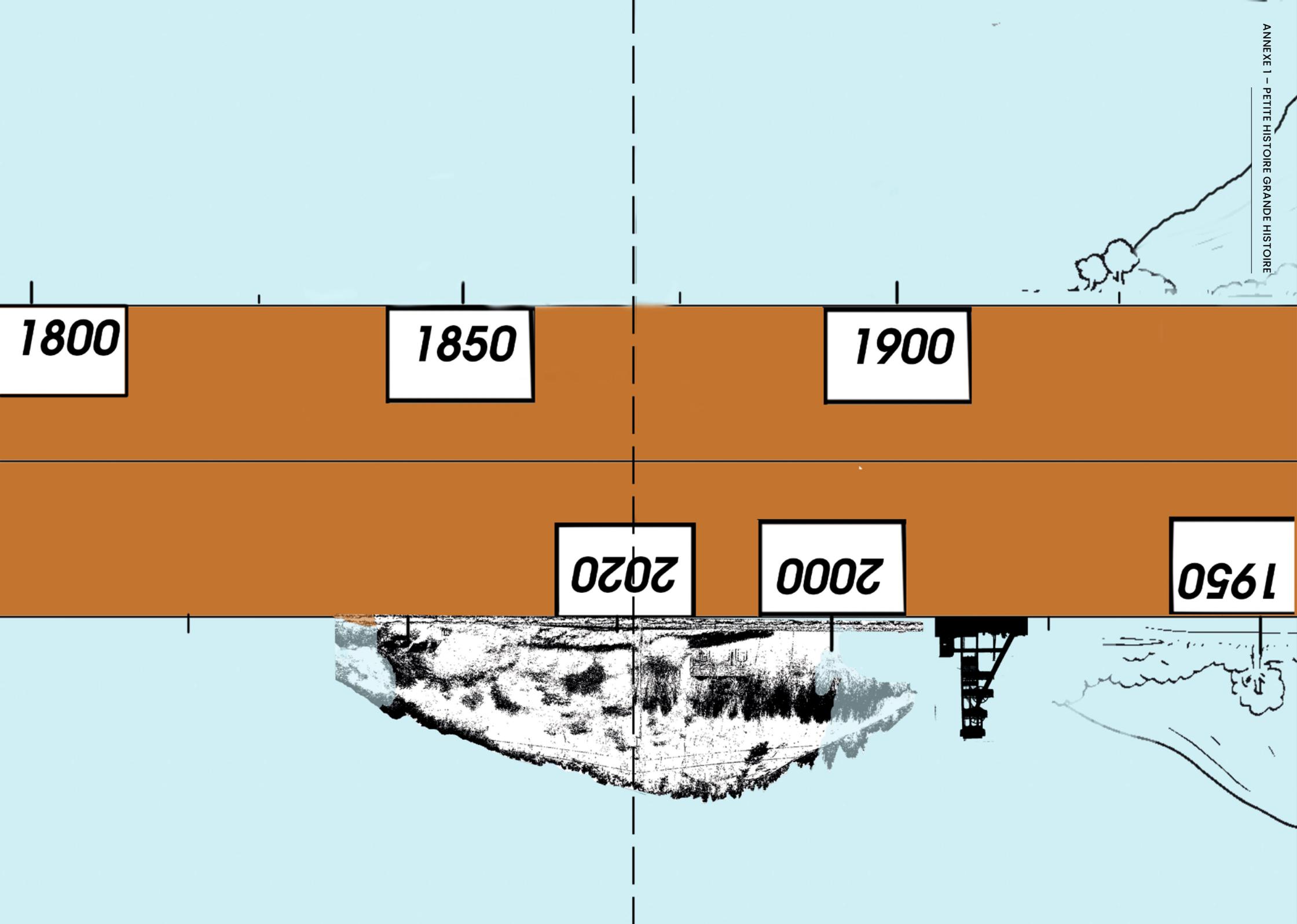
Bio objet

La photocopie de chaque objet ainsi que sa biographie seront apposées.

Bien préparer la visite d'un site minier

Les images décryptées et analysées durant l'animation « Découverte des supports historiques » et qui auront le plus marqué les jeunes pourront y être placées.

L'animateur pourra inviter les participants à indiquer dans l'axe individuel (bas de la LDT) les liens personnels qu'ils auront établis avec le passé minier liégeois si c'est possible de les dater.



1800

1850

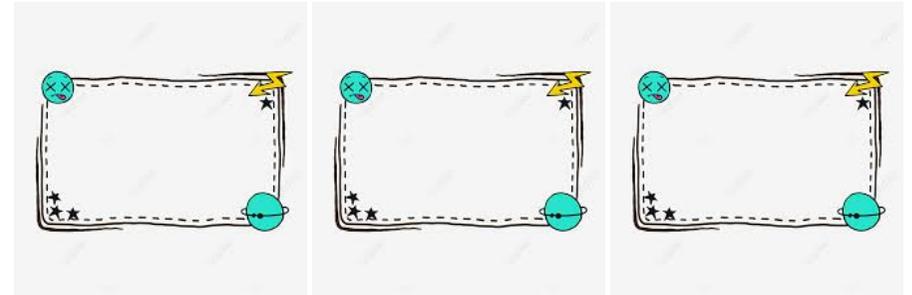
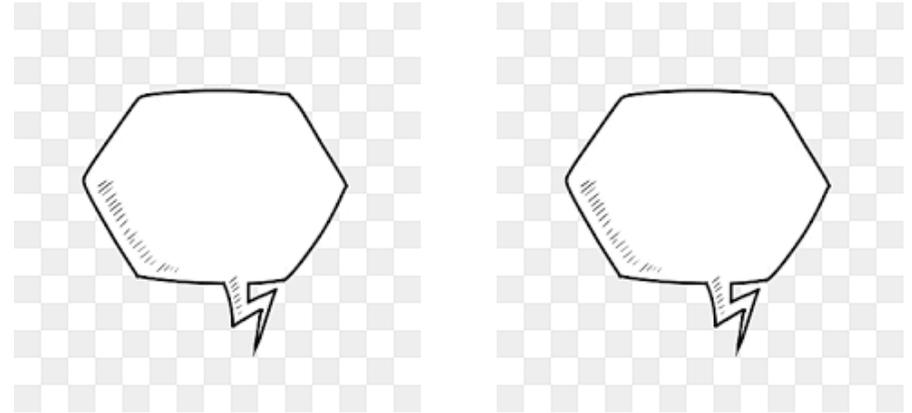
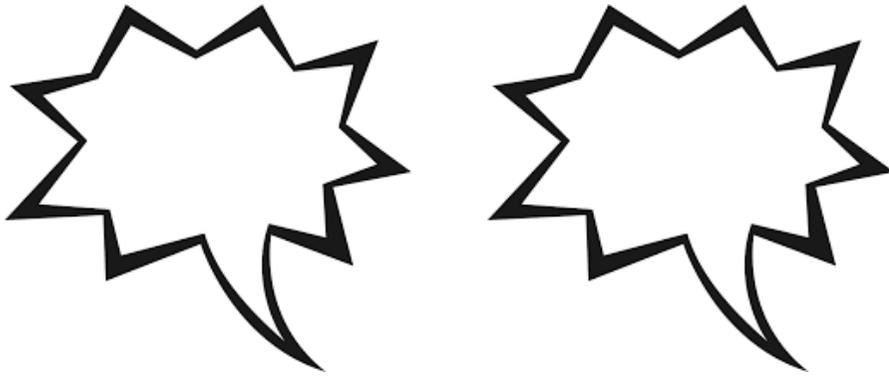
1900

2020

2000

1950

Balises



Consignes d'utilisation

La ligne du temps (LDT), déclinée en deux formats et deux usages, permet de tracer le fil rouge entre les différentes animations. L'animateur doit être attentif à attirer l'attention des participants sur les repères de la LDT: dès que la situation le permet, il ne doit pas hésiter à annoter la GLDT avec les éléments historiques qui vont apparaître et inviter les jeunes à faire de même sur leur PLDT. Les LDT (petite et grande) peuvent constituer un outil dynamique et une sorte de rituel au fil des animations.

Petit format, PLDT individuelle

1. Qu'est-ce que c'est? Quelle période couvre-t-elle? À quoi ressemble-t-elle?

- Une petite ligne est distribuée à chaque participant, imprimée sur un papier A3.
Dans un premier temps, elle devra être plastifiée et rognée par les animateurs. Dans un second temps, chaque participant sera invité à assembler les 4 parties ainsi obtenues en collant l'arrière du document avec du papier collant.
- Chaque participant au projet la gardera dans un petit porte-document et lui servira de document référent tout au cours des animations.
- La PTDT est une copie conforme de la grande (sans le zoom sur les années 2000), elle est née d'un souci de lisibilité par tout un chacun du grand format en simultané.
- Le format étant plus petit, toutes les grandes dates ne pourront pas y apparaître.

Cette ligne du temps est graduée. Pour y placer les différents éléments, il faudra bien entendu respecter l'échelle: 3 cm = 10 ans; 1,5 cm = 5 ans...

2. À quoi sert-elle? Comment l'utiliser?

Outil individuel, elle permet lors de chaque animation de:

- replacer les grandes balises temporelles qui vont apparaître régulièrement au fil des animations en une version personnalisée grâce aux stickers BALISE constitués de flèches et champs libres qui permettront ainsi à chaque élève de s'approprier la ligne du temps graphiquement. (Ces événements marquants seront aussi apposés sur la GDLT par l'animateur)
- apprécier son vécu, noter ses impressions lors des animations grâce aux stickers BALISE
- noter des mots-clés, faire un petit dessin avec un marqueur indélébile

Au-delà de cette utilisation commune et générale, il est prévu des stickers supplémentaires pour certaines activités.

Ces utilisations spécifiques sont indiquées

dans les fiches d'activités concernées:

- des stickers BALISE pour PHGH, chacun des participants sera amené à identifier 2 dates de son histoire personnelle (2 événements marquants) et 1 date de la grande histoire (ex: sortie d'un film, attentat Belgique, COVID, sortie d'un jeu..) et à les noter sur leur petite ligne du temps personnelle. Ces annotations peuvent se faire aussi au marqueur indélébile.
- chacun des objets dont la biographie aura été réalisée y sera apposé (en collant des reproductions réduites des objets ou en les dessinant ou en les nommant): Les

objets du mineur apparaîtront ainsi sur la ligne de manière à mettre en avant la chronologie de leur invention.

Grand format, GLDT collective

1. Qu'est-ce que c'est? Quelle période couvre-t-elle? À quoi ressemble-t-elle?

- Une ligne du temps grand format par groupe est à imprimer sur du papier 115 gr transformant ainsi le support en un réel outil de travail.
- Affichée sur un des murs du local, elle permet à l'ensemble du groupe de visualiser en un coup d'œil les grandes balises temporelles liées au charbonnage reprises en fin de ce document.
- Divisée en deux parties distinctes, y apparaissent des éléments graphiques nous permettant d'appréhender à la fois ce qui se passe sous terre ainsi que ce qui s'érige à la surface de celle-ci.
- Elle couvre une période allant de 1800 à 2020. Du développement des machines à vapeur en passant par la fermeture des charbonnages en Belgique et jusqu'à nos jours.
- Le format étant assez grand, toutes les grandes dates pourront y être visibles.
- Cette ligne du temps est graduée: échelle: 50 ans = 40 cm; 10 ans = 8 cm; 5 ans = 4 cm; zoom de cette grande ligne du temps de 2000 à 2020 > 5 ans = 20 cm; 1 an = 4 cm

1. À quoi sert-elle? Comment l'utiliser?

De manière générale, l'animateur veillera à noter des infos historiques incontournables qui seront évoquées au fil des animations. Les événements majeurs de l'His-

toire du charbonnage et de l'histoire collective y apparaîtront. Pour que cela puisse être réalisable d'un point de vue technique, un zoom a été réalisé sur la ligne, grossissant ainsi la période qui s'écoule entre 2000 et 2020.

Il est possible et conseillé aussi que son usage soit adapté en fonction des animations.

Petite et grande histoire

Il s'agira pour les participants d'identifier 2 dates de son histoire personnelle (2 événements marquants) et 1 date de la grande histoire (ex: sortie d'un film, attentat Belgique, COVID, sortie d'un jeu..) et de **les noter sur 1 post-it** qui sera collé sur la GLDT:

- en dessous: les événements marquants liés à l'histoire individuelle
- au-dessus: les événements marquants liés à l'histoire collective

Cela permettra de repérer les redondances et les similitudes...

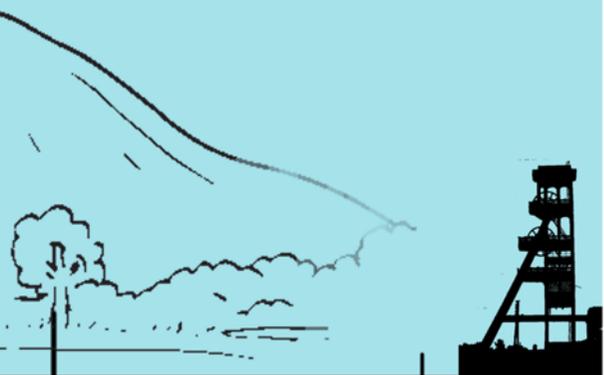
Bio objet

La photocopie de chaque objet ainsi que sa biographie seront apposées.

Bien préparer la visite d'un site minier

Les images décryptées et analysées durant l'animation « Découverte des supports historiques » et qui auront le plus marqué les jeunes pourront y être placées.

L'animateur pourra inviter les participants à indiquer dans l'axe individuel (bas de la LDT) les liens personnels qu'ils auront établis avec le passé minier liégeois si c'est possible de les dater.



1950

2000

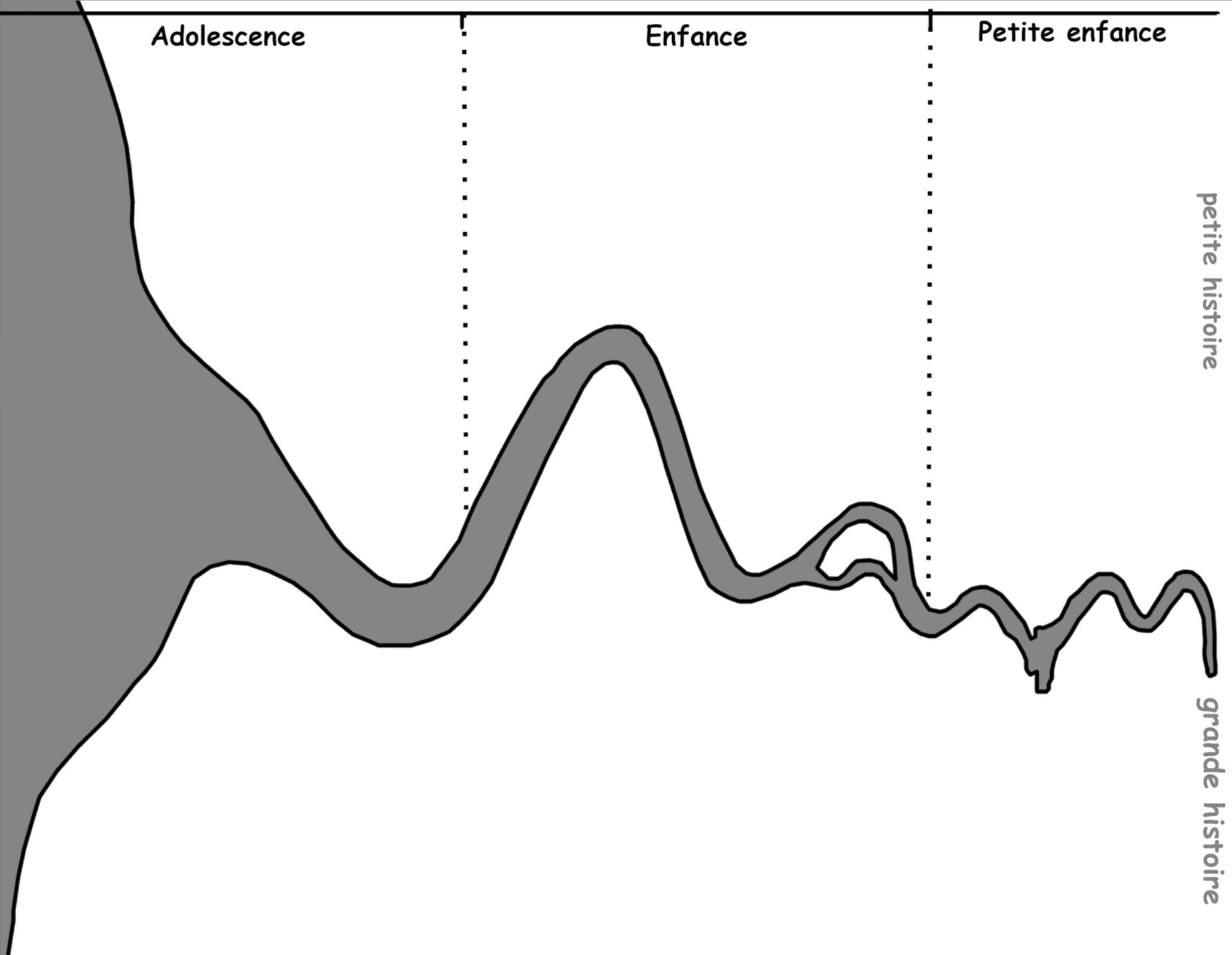
2020

1900

1850

1800





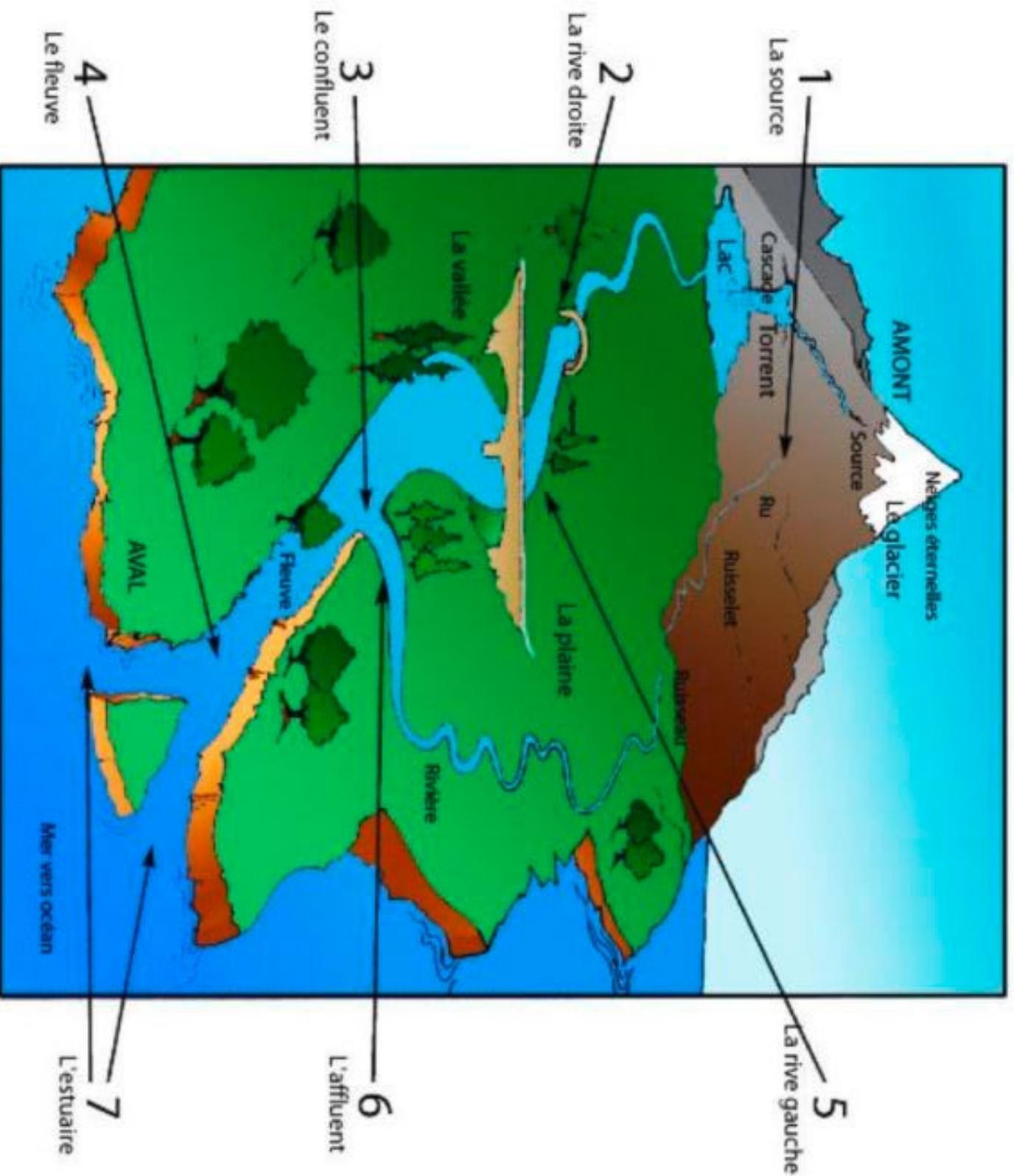
Adolescence

Enfance

Petite enfance

petite histoire

grande histoire



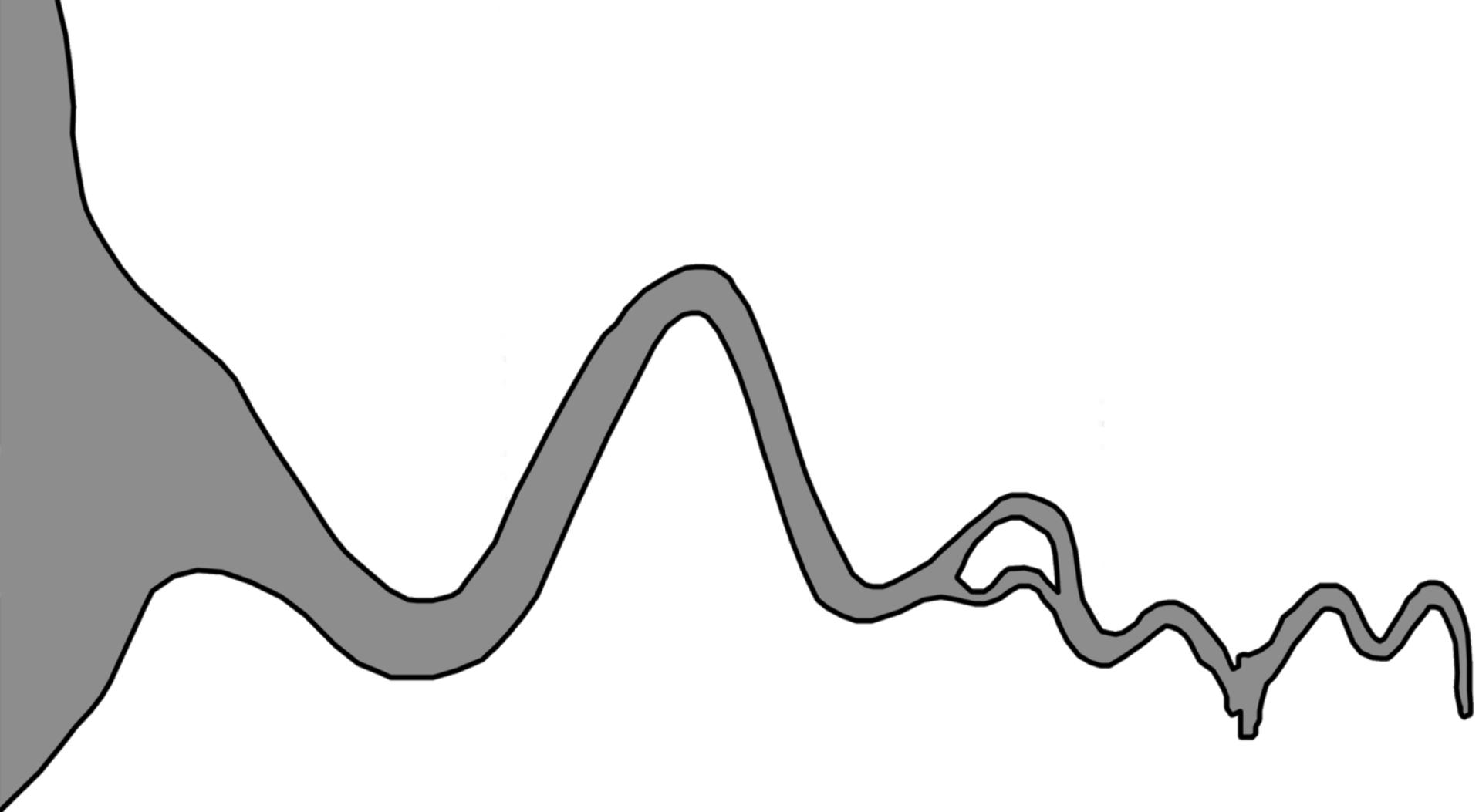
Questionnaire d'investigation

- Dans quel quartier habites-tu?
- Comment te chauffes-tu? As-tu déjà vu un poêle à charbon?
- Y a-t-il des soupiraux dans ta maison ou ton quartier?
- Y a-t-il un terril près de chez toi? Si oui, sais-tu qu'il y avait une mine tout près? Laquelle était-ce? Quand était-elle en activité? Quand a-t-elle fermé?
- As-tu des objets en rapport avec le charbonnage chez toi ou dans ton entourage (article de journaux, casques, lampes, photos...)
- Connais-tu des personnes dans ton entourage ou ceux de ta famille qui ont travaillé dans les mines? (grands-parents, voisins, connaissances...)?
 - Dans quel charbonnage travaillaient-ils? Quand? Pendant combien de temps?
 - Que faisaient-ils dans les mines?
 - Quel métier?
 - Quels outils utilisaient-ils?
 - Quels étaient leurs horaires de travail?

- À quel âge ont-ils commencé à travailler dans les mines et jusqu'à quel âge?
- Se souviennent-ils du montant de leur salaire?
- Où vivaient-ils?
- Étaient-ils en bonne santé?
- Ont-ils dû quitter leur pays pour venir en Belgique travailler dans les mines?

Petite histoire

Grande histoire



Fiche-synthèse 1: axe luttes sociales

Les manifestations de 1886

Nous sommes en 1886. Le bourgmestre de Liège autorise l'organisation d'une manifestation au centre de la ville. Le commissaire en chef de police estime que la classe ouvrière liégeoise est calme. Son esprit était même « *considéré comme excellent* ». La police est confiante. Vu le calme apparent de la manifestation, le bourgmestre se contente d'envoyer relativement peu de policiers.

Le 18 mars 1886, c'est entre 2000 et 3000 ouvriers qui se retrouvent sur la place Saint-Lambert de Liège.

Le groupe anarchiste de Liège n'avait prévu qu'un petit cortège d'une demi-heure suivi d'un meeting dans une salle de trois cents personnes en Outremeuse, place Delcour. Ceux que l'on n'attendait pas, les voilà. Des milliers d'ouvriers venus d'Ougrée, de Seraing, de Tilleur, de Herstal, de Wandre, des hauteurs de Saint-Nicolas. À 19 heures, la place Saint-Lambert, lieu de concentration de la manifestation, est noire de monde. Et l'on y entend des cris nouveaux, comme « À bas les capitalistes! » À bas les bourgeois! » Cette journée se termine à Liège dans le désordre, des bagarres et des boutiques dévastées. Les forces de l'ordre passeront toute la nuit à rétablir le calme.

Le 19 mars, la grève générale s'étend dans le bassin industriel de Seraing, Jemeppe et Flémalle...

Le 21 mars, trois jours après la première manifestation des ouvriers, la grève est totale dans les charbonnages. Une femme est gravement blessée par balle lors d'une confrontation entre

les grévistes et la police. Les ouvriers ne sont pas seuls lors des manifestations et des grèves. Leur famille est bien souvent présente. Les jours et les nuits qui suivent, des incidents éclatent un peu partout dans la région liégeoise. La tension est lourde. Du 22 au 28 mars, des émeutes éclatent dans le bassin liégeois: Seraing, Jemeppe, Flémalle. Pendant deux à trois jours, de violents affrontements vont opposer ici et là des groupes de grévistes et les forces de l'ordre. Bilan des émeutes et grèves de Liège: 3 morts, 67 blessés et 165 à 200 arrestations. 10 000 à 11 000 mineurs et ouvriers métallurgistes ont fait la grève et se sont trouvés face à 6 000 soldats. De nombreuses condamnations ont été prononcées par le Tribunal correctionnel de Liège. La grève va gagner la Wallonie (Le Borinage, le Namurois, Dinant, le Tournaisis, Sprimont)

La colère du printemps 1886 était celle des travailleurs wallons écrasés par la loi du marché: le chômage généralisé, la diminution constante des salaires.

Fiche-synthèse 2:

axe conditions de travail

L'Exposition universelle de 1905

Elle s'est tenue à Liège en Belgique à l'occasion du 75^e anniversaire de l'indépendance belge.

Liège accueille une quarantaine de nations au parc de la Boverie et dans le quartier des Vennes avec pour objectif **de montrer la puissance économique de la Belgique et spécialement de l'industrie wallonne (et minière donc).**

L'entrée des halls d'exposition est décorée de gigantesques statues représentant mineurs et métallurgistes. Il est vrai qu'une importante partie de cette zone est consacrée au travail de l'acier, spécialité de la région liégeoise. 7 000 000 de visiteurs défilèrent entre le 27 avril 1905 et le 6 novembre 1905.

N.B.: houillère = charbonnage

Fiche-synthèse 2 bis :

axe conditions de travail

Le travail des femmes dans les mines

Si la mine fut principalement un métier masculin, elle fut aussi celui de nombreuses femmes.

Les femmes sont employées dans les mines à des travaux très divers. Les principaux sont le transport, le chargement des wagons, le remblayage, la manœuvre des treuils. Leur travail était très pénible et ne s'unissait nullement avec d'une part, leur morphologie plus frêle que celle de leurs conjoints, et d'autre part, avec leur rôle de mère et d'épouse.

En Belgique, le travail **souterrain** des femmes est bel et bien présent et plus répandu, qu'en France par exemple.

La Wallonie compte environ 9000 femmes employées dans les mines à la fin des années 1860.

Malgré de nombreuses protestations, certains patrons veulent qu'elles continuent leur travail souterrain.

Heureusement, à la fin du XIX^e siècle, on constate néanmoins que la tendance de ne plus employer les femmes au fond des mines se généralise. Plusieurs charbonnages *« ont pris la détermination de les supprimer peu à peu »*.

Toutefois, elles restent très présentes pour effectuer les tâches à la surface. Ainsi dans les mines belges, le long de la Meuse, elles représentent entre 27 à 40% des ouvriers qui travaillent « au jour ».

Fiche-synthèse 3:

axe Immigration

La catastrophe de Marcinelle

Le matin du 8 août 1956, la plus grande catastrophe minière de l'histoire de la Belgique se produisait au Bois du Cazier à Marcinelle (Charleroi), faisant 262 morts de 12 nationalités différentes, principalement d'origine italienne (136) et belge (95) et laissant derrière eux des centaines de veuves et d'orphelins. Malgré de nombreux actes de bravoure et une mobilisation générale de tous les moyens de sauvetage, seuls six survivants sont arrachés à cet enfer.

Cette catastrophe va à nouveau mettre à l'avant-plan les pénibles conditions de travail et de vie des mineurs, et déboucher sur l'arrêt de l'envoi de travailleurs italiens vers la Belgique pour travailler dans les mines; 50.000 mineurs italiens avaient jusqu'alors déjà fait le voyage. La réglementation concernant la sécurité du travail va être également renforcée par la suite.

Fiche-synthèse 4:

axe Conditions de travail

Des charbonnages de Patience et Beaujonc à l'hôpital du Mont-Légia

À l'emplacement de l'actuel hôpital du Mont-Légia, dès le XVI^e siècle. Le charbon est ramassé là où il affleure le sol ou extrait dans de petites fosses peu profondes. C'est au XVIII^e siècle que les houillères se développent sur ce site. La Société des Charbonnages de Patience et Beaujonc, constituée en 1839, gèrera 7 sites d'exploitation (dont la Bure aux Femmes et Beaujonc... qui étaient situés au niveau du Mont-Légia). Trois sites d'exploitations sur les 7 furent encore actifs au XX^e siècle. La société sera également à l'origine en 1909 de la création d'un dispensaire, qui deviendra la Clinique de l'Espérance. En mars 2020, son activité et celles des cliniques Saint-Joseph et Saint-Vincent ont été transférées à la Clinique CHC Mont Légia.

Fiche-synthèse 5: axe immigration

N. B. : Xhendelesse est un petit village situé au cœur du Pays du Herve, à proximité de Herve et de Soumagne

Arrivée de mineurs italiens

Les futurs mineurs italiens partaient de Milan vers la Belgique, en train, encadrés par des policiers en civil. Après deux jours de voyage, dès leur arrivée à Bruxelles, ils étaient dirigés par trains ou par autocars dans les divers charbonnages et hébergés dans les fameuses **cantines**¹.

Parfois aussi, les nouveaux arrivants étaient logés dans des caves. Ces cantines ne jouissaient d'aucun confort: glaciales en hiver, étouffantes en été, elles hébergeaient chacune plusieurs dizaines d'hommes qui y mangeaient, y dormaient et s'y lavaient dans une promiscuité (= le fait d'être les uns sur les autres) totale.

Les mineurs étrangers étaient systématiquement engagés comme simples manœuvres ce qui permettait de les payer au salaire minimum, alors qu'ils effectuaient les travaux les plus durs et les plus dangereux au fond de la mine. Mal logés, surexploités, les immigrés italiens devaient encore subir le **racisme** ambiant: celui des contre-

1. Ce terme désignait, en fait, des hangars infects, dont des anciens bâtiments de charbonnages fermés depuis 1930, ou bien des baraquements construits par les Allemands pour les prisonniers russes, et récupérés ensuite par les Autorités belges pour les prisonniers de guerre allemands. Certains étaient encore entourés de barbelés.

maîtres ou des collègues qui les traitaient de « macaroni » et en général celui de la population belge qui les considérait souvent comme des gens infréquentables.

Lorsque l'immigré, pour échapper à son odieuse cantine, cherchait un logement décent, il se heurtait le plus souvent au refus catégorique des propriétaires.

En 1956, la catastrophe minière de Marcinelle, qui avait coûté la vie à 136 mineurs italiens, déclencha un scandale en Italie. Les journalistes, unanimes, dénoncèrent les conditions inhumaines de vie et de travail que subissaient leurs compatriotes en Belgique. Sous la pression de l'opinion publique, le gouvernement italien dut annuler le Protocole de 1946. Cette décision mettait fin à l'immigration massive de travailleurs italiens dans notre pays.

Après la bataille du charbon...

À partir de 1957, la Belgique se tourna vers d'autres pays européens (Espagne, Portugal, Grèce), puis extraeuropéens (Maroc, Turquie) jusqu'à la fin des années 60 pour alimenter en main-d'œuvre bon marché non seulement les mines, mais aussi la métallurgie, la construction, les services, qui manquaient de « bras ».

Fiche-synthèse 6 :

axe conditions de travail

Glanage sur le terril de Seraing

Le glanage consiste à ramasser sur le sol ce qui reste après la récolte (paille, épis, grains, pommes de terre).

Il s'agit d'un droit coutumier qui apparaît au Moyen Âge et subsiste au fil des siècles. Le glanage est donc autorisé et tout à fait distinct du maraudage qui est un vol de récoltes non détachées du sol. Les glaneurs sont en général à cette époque des paysans pauvres de la localité qui obtiennent ainsi un complément alimentaire gratuit.

Dans les terrils (ou crassiers), beaucoup de personnes glanaient (= ramassaient) sur les terrils les morceaux de charbon qui avaient échappé à la vigilance des trieuses (= personnes qui trient le charbon et les stériles).

NB) pour rappel, les terrils sont l'accumulation des stériles (= roches qui ne sont pas du charbon et qui sont dès lors peu ou pas exploitables) que l'homme a remontés des mines de charbon.

Fiche-synthèse 7:

axe immigration

La bataille du Charbon (1945 -1958)

En 1945, la Belgique connaissait une situation économique difficile. Pour en sortir, il fallait relancer les industries, notamment la sidérurgie. Or celle-ci est grande consommatrice de charbon.

Aussi le gouvernement belge élaborait-il un plan pour augmenter considérablement la production des charbonnages: ce fut «la bataille du charbon». Mais les patrons charbonniers, refusant toujours d'assurer de bonnes conditions de travail et de salaire, ne parvenaient pas à recruter assez de mineurs belges.

Aussi, tout comme elles l'avaient fait vingt ans plus tôt, les autorités belges se tournèrent-elles vers la main-d'œuvre étrangère: celle de l'Italie. Ce pays sortait de la guerre complètement ruiné et connaissait un chômage et une misère épouvantables, surtout dans les régions du Sud.

C'est pourquoi le gouvernement italien n'hésita pas à entamer, dès janvier 1946, des négociations avec la Belgique pour inciter un maximum de ses jeunes chômeurs à s'expatrier et à venir travailler dans nos charbonnages.

C'était aussi, pour l'Italie vaincue à la guerre 40-45, une façon de montrer sa volonté de participer à la reconstruction de l'Europe.

Le 20 juin 1946 était signé à Rome un Protocole, c'est-à-dire une convention entre les 2 pays qui prévoyait le recrutement régulier de travailleurs italiens: il s'agissait de groupes de plusieurs milliers d'hommes qui arrivaient par trains entiers en Belgique, au rythme de 2.000 par semaine.

Pour l'aide apportée au recrutement, l'Italie recevait une certaine quantité de charbon par travailleur envoyé chez nous (200 kg de charbon par homme et par jour).

« On nous a vendu pour un sac de charbon », chantaient bientôt avec amertume les mineurs italiens.

La règle était d'engager sous contrat d'un an, renouvelable, essentiellement de jeunes célibataires. Un tout petit nombre d'entre eux, à des conditions très strictes et limitées, pouvaient être rejoints plus tard par leur famille proche (femme et enfants).

Entre 1946 et 1956, la Belgique allait recruter plus de 140 000 Italiens pour travailler comme mineurs de fond, dans des conditions inhumaines.

Ce sont donc eux surtout qui allaient gagner la « bataille du charbon ». Mais leur intégration auprès de la population belge ne sera pas des plus évidentes. C'est le moins que l'on puisse dire...

Fiche-synthèse 8 :

axe conditions de travail

La tragédie du Many

Le 24 octobre 1953, le charbonnage du Many, à Seraing, vit ses derniers moments. Après avoir été exploité pendant 127 années, sa fermeture doit intervenir fin décembre. Il est réputé sûr: plus aucune explosion n'y a eu lieu depuis au moins soixante ans... Ce samedi-là, donc, une quarantaine de mineurs descendent à -210 et -270 mètres. Puis, vers 10 heures du matin, une explosion très violente secoue le puits. L'enquête démontrera qu'une lampe défectueuse – « détecteur » de grisou – a enflammé du gaz stagnant au fond d'une galerie. L'explosion provoque l'écroulement de plusieurs galeries et un incendie se propage à une vitesse fulgurante. À la surface, l'alerte est donnée. Les dispositifs de sauvetage s'organisent. Dehors aussi, la nouvelle de la catastrophe vole très vite de maison en maison. Dans les corons tout proches, une liste des mineurs bloqués au fond se met à circuler. L'attente des familles aussi pénible qu'interminable commence. La tragédie du Many aura coûté la vie à 26 « gueules noires » – 12 Belges et 14 Italiens – et blessé 17 autres travailleurs. Aujourd'hui, il ne subsiste rien du Many qui se dressait à l'emplacement de l'actuelle centrale Turbine Gaz Vapeur. En souvenir de la tragédie, on peut trouver un monument aux victimes de la catastrophe charbonnière du Many, sur l'église Saint-Lambert à Seraing.

Fiche-synthèse 9:

axe conditions de travail des enfants

L'âge moyen des enfants

En général, au début du XIX^e siècle, dans les houillères, les enfants descendent dès l'âge de 9 ans. Mais, les preuves dans les relevés faits par l'administration des mines montrent que des enfants ont commencé leur état d'ouvrier houilleur à l'âge de 6 ans, voire moins! Par la suite, l'Arrêté royal de 1889 va alors porter à 12 ans l'âge d'admission dans les mines pour les garçons, et à 14 ans pour les filles. Grâce à cela et à l'obligation scolaire de 1914 fixée jusqu'à l'âge de 14 ans, le nombre d'enfants dans les mines va fortement diminuer. Les jeunes adolescents vont toutefois continuer à y descendre dès la fin de leur école primaire.

Les raisons qui poussent les enfants à travailler dans les mines

- En général, on peut remarquer que les enfants **suivent souvent leurs aînés**. En effet, ils voient partir leur père, leur frère, leur oncle... travailler dans les mines, et il leur semble naturel de faire de même.
- Mais une des causes principales est que les enfants, comme leurs parents, doivent travailler pour **gagner un peu d'argent**, car les salaires que reçoivent les ouvriers sont beaucoup trop bas pour qu'une famille puisse vivre sans cet apport. C'est évidemment encore plus vrai lorsqu'un accident prive prématurément la famille des revenus du père.

- De plus, les enfants dans les mines sont **bons à tout faire**, ce qui est très utile pour tous les travailleurs. En effet étant donné leur petitesse, ils se glissent facilement dans les tailles étroites pour ramener le charbon et ils se hissent également dans tous les autres endroits, où les adultes sont incapables d'aller
- La dernière raison est économique... pour les employeurs. En effet, les enfants constituent une main-d'œuvre peu coûteuse: les enfants ont un beaucoup plus petit salaire que les adultes (c'est donc un gros avantage pour les patrons).

Fiche-synthèse 10:

axe luttes sociales

Nouvelles lois suite aux grèves

Au lendemain des événements de 1886, les milieux politiques commencèrent à prendre conscience des graves problèmes sociaux qui existaient en Belgique dans les mines. Une Commission d'enquête destinée à faire la lumière sur les événements du printemps 1886 est instituée par le Premier ministre August Beernaert.

Voici les principales lois sociales qui améliorèrent le statut de la population minière dans nos régions:

- **Loi du 13 décembre 1889:**
 - > Interdiction de tout travail industriel aux enfants de moins de 12 ans.
 - > Le travail de nuit est interdit aux garçons de 12 à 16 ans et aux filles de 12 à 21 ans.
 - > La durée de travail ne peut dépasser 12 heures par jour.
- **Loi de 1892:**
 - > – Interdiction du travail des femmes de moins de 21 ans dans le fond des mines.
- **Loi de 1896:**
 - > Obligation pour le chef d'entreprise d'afficher le règlement de travail dans l'enceinte de l'usine précisant le montant salarial, la période de versement, les règles de préavis de congé, le début et la fin de la journée de travail, etc.
- **Loi du 31 mars 1898:**
 - > Reconnaissance légale des syndicats.
- **Loi du 24 décembre 1903:**

- > Protection de l'ouvrier en cas d'accident de travail. Antérieurement à cette loi, l'ouvrier victime d'un accident de travail ou ses ayants droit, pour être indemnisé, devait fournir la preuve de la faute patronale; ce qui entraînait une longue et coûteuse action en justice. De ce fait, les victimes se retrouvaient souvent, faute d'indemnisation, à la charge de la bienfaisance.
- **Loi du 17 juillet 1905:**
 - > Réglementation du repos dominical: pas de travail le dimanche.
- **Loi de 1909:**
 - > La journée de travail est limitée à 9 heures dans les mines.

Fiche-synthèse 11:

axe aspects techniques

Vocabulaire technique de l'industrie minière

Chevalement

La partie la plus visible d'un charbonnage est appelée châssis à molette ou Belle-Fleur en Belgique, on parle en France de chevalet ou de chevalement.

Il s'agit d'une tour qui supporte à son sommet une ou plusieurs molettes (des poulies) sur lesquelles passaient des câbles qui remontaient une cage d'ascenseur. Les chevalements étaient situés au-dessus d'un puits vertical où circulaient généralement deux cages d'ascenseur.

Puits

Les puits sont des prolongements du chevalement, ils sont généralement circulaires avec un diamètre allant de 3 à 6 mètres. Ils servaient surtout à faire passer les cages d'ascenseur ainsi que les différents câbles.

Un charbonnage contenait au moins deux puits (l'un servait pour l'entrée d'air et l'autre pour remonter ou descendre les mineurs et/ou les matières premières).

Galerie

Les galeries qui partaient directement du puits étaient légèrement en pente pour faciliter la circulation des wagons.

Taille

La taille est le lieu où est extrait le charbon, il s'agit d'un couloir de longueur et d'inclinaison variables qui avançait d'un mètre par jour en moyenne. Il y avait toujours deux voies d'accès à la taille, une voie basse par laquelle arrivait l'air et c'était également via cette voie que le charbon était évacué, et une voie haute par laquelle le matériel arrivait.

Roulement

Le transport du charbon se faisait avec des wagonnets (appelés berlins dans nos régions), les wagonnets étaient à l'origine tirés par des chevaux, qui passaient généralement toute leur vie dans les mines et n'étaient remontés que lorsqu'ils ne pouvaient plus travailler. Après la Première Guerre mondiale, les chevaux sont peu à peu remplacés par des wagonnets électriques puis par des locomotives diesel.

Fiche-synthèse 12:

axe aspects scientifiques

Les terrils... Où? Combien?

Le nombre de terrils est impressionnant, même si beaucoup ont disparu!

La Wallonie en dénombre 336: 112 terrils dans la région de Charleroi, 92 dans le Borinage, 29 dans le Centre, 109 en Basse-Sambre, 5 dans le Tournaisis, **58 dans la région liégeoise.**

Si on compte les terrils mineurs, la Région wallonne accueille à elle seule plus de 1 100 terrils.

Petite histoire des terrils

Les premiers terrils apparaissent au Moyen Âge. Ils étaient très modestes, car l'exploitation manuelle de l'époque remontait très peu de stériles (pierres non combustibles).

Ces terrils ne dépassaient pas 3 à 4 mètres de haut.

À partir de la seconde moitié du XVII^e siècle, l'exploitation du charbon prend de l'ampleur avec notamment l'utilisation des chevaux. Les terrils ont alors une forme bombée ou plate et atteignent 10 à 15 m de hauteur. Ces terrils ne sont plus visibles à notre époque.

Apparus au XX^e siècle, les terrils doivent leur forme aux wagonnets qui, à l'aide d'un treuil et de rails les conduisant au sommet, y déversaient leur contenu.

Fiche-synthèse 13: **aspects scientifiques**

Le **dioxyde de soufre** (SO_2), composé chimique, est un gaz toxique, dont l'inhalation est fortement irritante. Il s'agit de l'un des polluants majeurs de l'atmosphère. Le SO_2 participe largement à l'acidification des océans et la dégradation des écosystèmes.

Pollution due au charbon.

Tout le monde sait aujourd'hui que le charbon est responsable d'une crise sanitaire majeure liée à la pollution de l'air, mais aussi d'une grosse part du réchauffement climatique... Et pourtant, il trône toujours aussi solidement en tête des sources d'électricité mondiale.

- En Europe, la pollution au dioxyde de soufre (SO_2) s'explique principalement par les rejets des centrales à charbon. En effet, sur les 423 centrales observées dans le monde, quatre européennes figurent parmi les 30 plus mauvaises.
- Le charbon représente plus de 40 % des émissions de CO_2 (dioxyde de carbone ou gaz carbonique) liées à l'énergie, et le brouillard toxique (mercure, arsenic, particules fines) qu'il génère provoquerait le décès prématuré de plusieurs centaines de milliers de personnes en Inde ou en Chine.

Les émissions de CO_2 dues à l'énergie en 2017 sont en progression de 112 % depuis 1973, dont 44,2 % produites par le charbon, 34,6 % par le pétrole et 20,5 % par le gaz naturel.

Par secteur en 2013, 37 % étaient issues de l'industrie, 23 % des transports, 17 % des ménages (logements) et 15 % des services et de l'agriculture.

En Europe

Plus de 22 900 personnes ont perdu la vie en 2013 à cause de la pollution de l'air occasionnée par les centrales au charbon situées dans l'Union européenne. Les cinq pays européens qui nuisent le plus à la santé à cause de leurs centrales de charbon sont la Pologne (qui a causé 4 690 décès), l'Allemagne (2 490), la Roumanie (660), la Bulgarie (1 390) et le Royaume-Uni (1 350).

En Belgique

La dernière centrale au charbon a fermé ses portes en Belgique en 2013.

La pollution de l'air provenant des pays voisins a mené à plus de 510 décès prématurés en Belgique la même année.

Les nouvelles données satellitaires de la NASA prouvent une fois de plus le lien entre les centrales à énergies fossiles, les raffineries et certaines industries avec les concentrations importantes de CO_2 .

Fiche-synthèse 14:

axe aspects scientifiques

Production et consommation du charbon de nos jours.

Le charbon, énergie de masse qui produit le plus de gaz à effet de serre, représente encore 24% de la consommation d'énergie mondiale et se trouve être dominant en matière de production d'électricité.

Consommation:

Le monde consomme aujourd'hui 10 Milliards de Tep/an. (Tep: tonne d'équivalent pétrole). Cette consommation mondiale s'accélère en permanence.

Production mondiale de charbon:

Face à une demande mondiale qui est repartie à la hausse, la production de charbon a augmenté de plus de 4% de 2017 à 2018. La Chine reste le grand producteur mondial, pour ses propres besoins, devant les États-Unis et l'Indonésie (en passe de rattraper la production américaine).

En Europe:

En 2018, on compte 128 mines de houille ou de lignite dans 12 États membres de l'Union, soit une production annuelle de 500 millions de tonnes. De quoi couvrir 55% des besoins européens.

207 centrales électriques fonctionnant au charbon sont réparties dans 21 pays européens.

En Belgique:

Il nous reste énormément de charbon. Nous en avons extrait en Wallonie un milliard et demi de tonnes, il nous en reste au moins le double. Cependant, le problème des gisements wallons est qu'ils sont très compliqués; les veines sont minces, tortueuses, plissées et sont donc très difficiles à exploiter mécaniquement. Face à la Chine, les États-Unis ou l'Australie, nous ne pourrions rivaliser économiquement. La fermeture des mines de charbon résulte donc essentiellement de raisons économiques; le transport se démocratisant, il devenait moins cher d'importer que d'extraire sur nos propres terres.

Vue d'ensemble des documents et classement par axe à destination de l'animateur				
	Luttes sociales	Conditions de vie	Immigration	Aspect scientifique
Documents iconographiques	Émeutes 1886 Liège [doc. 4]	Expo universelle Liège 1905 [doc. 5]	Affiche « Marcinelle » [doc. 6]	
Photos		<ul style="list-style-type: none"> • Mont-Légia [doc. 7] • Glaneuses [doc. 9] • Souviens-toi, Many [doc. 11] 	<ul style="list-style-type: none"> • Xhendelesse [doc. 8] • Interdit aux Italiens [doc. 10] 	
Récits de vie	Émeutes 1886 Liège [doc. 13]	Conditions enfants [doc. 12]		
Vidéos		Préparatifs avant la descente [doc. 1]	Catastrophe Marcinelle [doc. 3]	C'est pas sorcier [doc. 2]
Graphiques				<ul style="list-style-type: none"> • Consommation mondiale [doc. 17] • Pollution [doc. 16] • Plan d'une mine [doc. 14] • Carte Wallonie des terrils [doc. 15]

Consignes d'utilisation

La ligne du temps (LDT), déclinée en deux formats et deux usages, permet de tracer le fil rouge entre les différentes animations. L'animateur doit être attentif à attirer l'attention des participants sur les repères de la LDT: dès que la situation le permet, il ne doit pas hésiter à annoter la GLDT avec les éléments historiques qui vont apparaître et inviter les jeunes à faire de même sur leur PLDT. Les LDT (petite et grande) peuvent constituer un outil dynamique et une sorte de rituel au fil des animations.

Petit format, PLDT individuelle

1. Qu'est-ce que c'est? Quelle période couvre-t-elle? À quoi ressemble-t-elle?

- Une petite ligne est distribuée à chaque participant, imprimée sur un papier A3.
Dans un premier temps, elle devra être plastifiée et rognée par les animateurs. Dans un second temps, chaque participant sera invité à assembler les 4 parties ainsi obtenues en collant l'arrière du document avec du papier collant.
- Chaque participant au projet la gardera dans un petit porte-document et lui servira de document référent tout au cours des animations.
- La PTDT est une copie conforme de la grande (sans le zoom sur les années 2000), elle est née d'un souci de lisibilité par tout un chacun du grand format en simultané.
- Le format étant plus petit, toutes les grandes dates ne pourront pas y apparaître.

Cette ligne du temps est graduée. Pour y placer les différents éléments, il faudra bien entendu respecter l'échelle: 3 cm = 10 ans; 1,5 cm = 5 ans...

2. À quoi sert-elle? Comment l'utiliser?

Outil individuel, elle permet lors de chaque animation de:

- replacer les grandes balises temporelles qui vont apparaître régulièrement au fil des animations en une version personnalisée grâce aux stickers BALISE constitués de flèches et champs libres qui permettront ainsi à chaque élève de s'approprier la ligne du temps graphiquement. (Ces événements marquants seront aussi apposés sur la GDLT par l'animateur)
- apprécier son vécu, noter ses impressions lors des animations grâce aux stickers BALISE
- noter des mots-clés, faire un petit dessin avec un marqueur indélébile

Au-delà de cette utilisation commune et générale, il est prévu des stickers supplémentaires pour certaines activités.

Ces utilisations spécifiques sont indiquées

dans les fiches d'activités concernées:

- des stickers BALISE pour PHGH, chacun des participants sera amené à identifier 2 dates de son histoire personnelle (2 événements marquants) et 1 date de la grande histoire (ex: sortie d'un film, attentat Belgique, COVID, sortie d'un jeu..) et à les noter sur leur petite ligne du temps personnelle. Ces annotations peuvent se faire aussi au marqueur indélébile.
- chacun des objets dont la biographie aura été réalisée y sera apposé (en collant des reproductions réduites des objets ou en les dessinant ou en les nommant): Les

objets du mineur apparaîtront ainsi sur la ligne de manière à mettre en avant la chronologie de leur invention.

Grand format, GLDT collective

1. Qu'est-ce que c'est? Quelle période couvre-t-elle? À quoi ressemble-t-elle?

- Une ligne du temps grand format par groupe est à imprimer sur du papier 115 gr transformant ainsi le support en un réel outil de travail.
- Affichée sur un des murs du local, elle permet à l'ensemble du groupe de visualiser en un coup d'œil les grandes balises temporelles liées au charbonnage reprises en fin de ce document.
- Divisée en deux parties distinctes, y apparaissent des éléments graphiques nous permettant d'appréhender à la fois ce qui se passe sous terre ainsi que ce qui s'érige à la surface de celle-ci.
- Elle couvre une période allant de 1800 à 2020. Du développement des machines à vapeur en passant par la fermeture des charbonnages en Belgique et jusqu'à nos jours.
- Le format étant assez grand, toutes les grandes dates pourront y être visibles.
- Cette ligne du temps est graduée: échelle: 50 ans = 40 cm; 10 ans = 8 cm; 5 ans = 4 cm; zoom de cette grande ligne du temps de 2000 à 2020 > 5 ans = 20 cm; 1 an = 4 cm

1. À quoi sert-elle? Comment l'utiliser?

De manière générale, l'animateur veillera à noter des infos historiques incontournables qui seront évoquées au fil des animations. Les événements majeurs de l'His-

toire du charbonnage et de l'histoire collective y apparaîtront. Pour que cela puisse être réalisable d'un point de vue technique, un zoom a été réalisé sur la ligne, grossissant ainsi la période qui s'écoule entre 2000 et 2020.

Il est possible et conseillé aussi que son usage soit adapté en fonction des animations.

Petite et grande histoire

Il s'agira pour les participants d'identifier 2 dates de son histoire personnelle (2 événements marquants) et 1 date de la grande histoire (ex: sortie d'un film, attentat Belgique, COVID, sortie d'un jeu..) et de **les noter sur 1 post-it** qui sera collé sur la GLDT:

- en dessous: les événements marquants liés à l'histoire individuelle
- au-dessus: les événements marquants liés à l'histoire collective

Cela permettra de repérer les redondances et les similitudes...

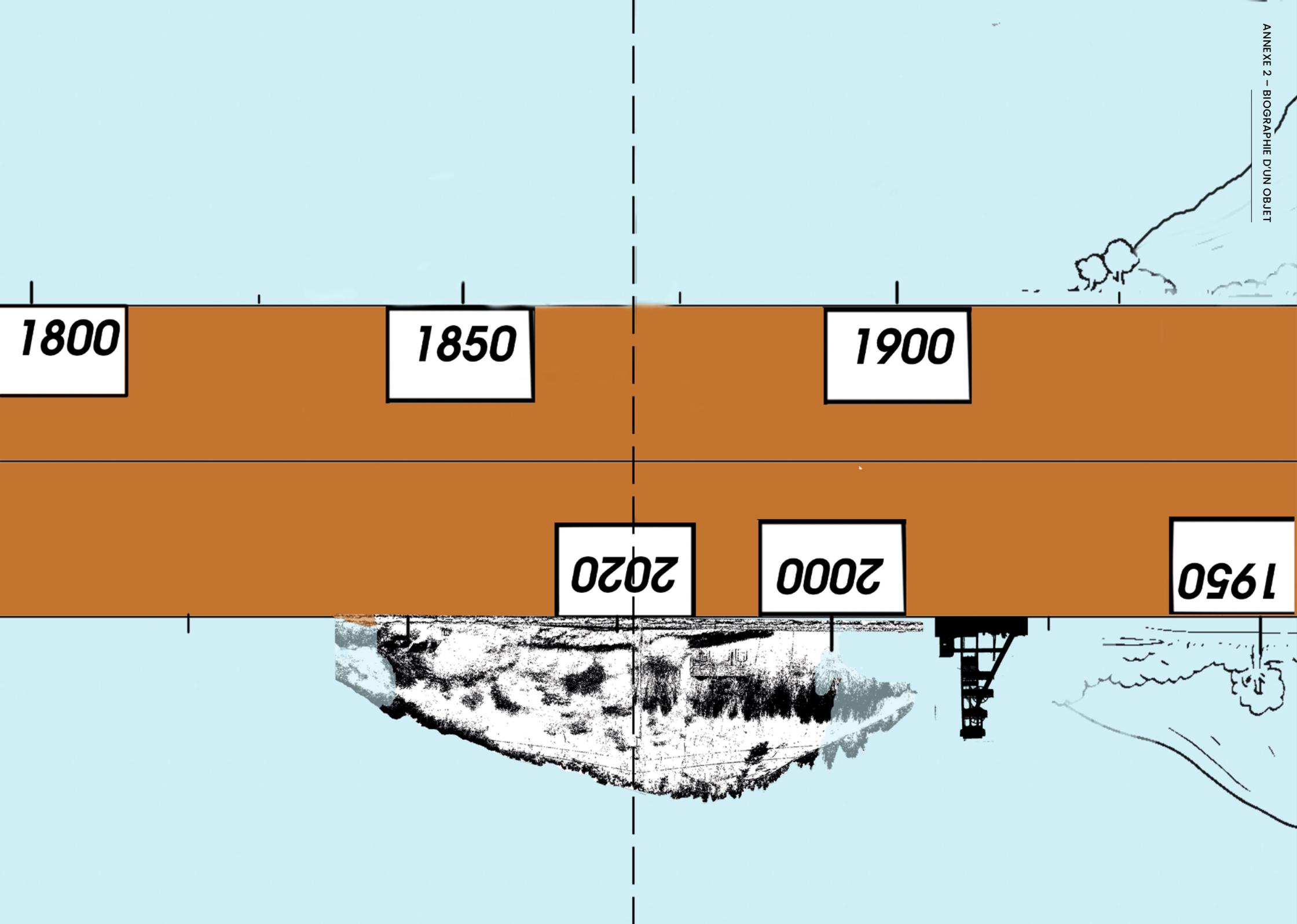
Bio objet

La photocopie de chaque objet ainsi que sa biographie seront apposées.

Bien préparer la visite d'un site minier

Les images décryptées et analysées durant l'animation « Découverte des supports historiques » et qui auront le plus marqué les jeunes pourront y être placées.

L'animateur pourra inviter les participants à indiquer dans l'axe individuel (bas de la LDT) les liens personnels qu'ils auront établis avec le passé minier liégeois si c'est possible de les dater.



1800

1850

1900

2020

2000

1950

Consignes d'utilisation

La ligne du temps (LDT), déclinée en deux formats et deux usages, permet de tracer le fil rouge entre les différentes animations. L'animateur doit être attentif à attirer l'attention des participants sur les repères de la LDT : dès que la situation le permet, il ne doit pas hésiter à annoter la GLDT avec les éléments historiques qui vont apparaître et inviter les jeunes à faire de même sur leur PLDT. Les LDT (petite et grande) peuvent constituer un outil dynamique et une sorte de rituel au fil des animations.

Petit format, PLDT individuelle

1. Qu'est-ce que c'est? Quelle période couvre-t-elle? À quoi ressemble-t-elle?

- Une petite ligne est distribuée à chaque participant, imprimée sur un papier A3.
Dans un premier temps, elle devra être plastifiée et rognée par les animateurs. Dans un second temps, chaque participant sera invité à assembler les 4 parties ainsi obtenues en collant l'arrière du document avec du papier collant.
- Chaque participant au projet la gardera dans un petit porte-document et lui servira de document référent tout au cours des animations.
- La PTDT est une copie conforme de la grande (sans le zoom sur les années 2000), elle est née d'un souci de lisibilité par tout un chacun du grand format en simultané.
- Le format étant plus petit, toutes les grandes dates ne pourront pas y apparaître.

Cette ligne du temps est graduée. Pour y placer les différents éléments, il faudra bien entendu respecter l'échelle: 3 cm = 10 ans; 1,5 cm = 5 ans...

2. À quoi sert-elle? Comment l'utiliser?

Outil individuel, elle permet lors de chaque animation de:

- replacer les grandes balises temporelles qui vont apparaître régulièrement au fil des animations en une version personnalisée grâce aux stickers BALISE constitués de flèches et champs libres qui permettront ainsi à chaque élève de s'approprier la ligne du temps graphiquement. (Ces événements marquants seront aussi apposés sur la GDLT par l'animateur)
- apprécier son vécu, noter ses impressions lors des animations grâce aux stickers BALISE
- noter des mots-clés, faire un petit dessin avec un marqueur indélébile

Au-delà de cette utilisation commune et générale, il est prévu des stickers supplémentaires pour certaines activités.

Ces utilisations spécifiques sont indiquées

dans les fiches d'activités concernées:

- des stickers BALISE pour PHGH, chacun des participants sera amené à identifier 2 dates de son histoire personnelle (2 événements marquants) et 1 date de la grande histoire (ex: sortie d'un film, attentat Belgique, COVID, sortie d'un jeu..) et à les noter sur leur petite ligne du temps personnelle. Ces annotations peuvent se faire aussi au marqueur indélébile.
- chacun des objets dont la biographie aura été réalisée y sera apposé (en collant des reproductions réduites des objets ou en les dessinant ou en les nommant): Les

objets du mineur apparaîtront ainsi sur la ligne de manière à mettre en avant la chronologie de leur invention.

Grand format, GLDT collective

1. Qu'est-ce que c'est? Quelle période couvre-t-elle? À quoi ressemble-t-elle?

- Une ligne du temps grand format par groupe est à imprimer sur du papier 115 gr transformant ainsi le support en un réel outil de travail.
- Affichée sur un des murs du local, elle permet à l'ensemble du groupe de visualiser en un coup d'œil les grandes balises temporelles liées au charbonnage reprises en fin de ce document.
- Divisée en deux parties distinctes, y apparaissent des éléments graphiques nous permettant d'appréhender à la fois ce qui se passe sous terre ainsi que ce qui s'érige à la surface de celle-ci.
- Elle couvre une période allant de 1800 à 2020. Du développement des machines à vapeur en passant par la fermeture des charbonnages en Belgique et jusqu'à nos jours.
- Le format étant assez grand, toutes les grandes dates pourront y être visibles.
- Cette ligne du temps est graduée: échelle: 50 ans = 40 cm; 10 ans = 8 cm; 5 ans = 4 cm; zoom de cette grande ligne du temps de 2000 à 2020 > 5 ans = 20 cm; 1 an = 4 cm

1. À quoi sert-elle? Comment l'utiliser?

De manière générale, l'animateur veillera à noter des infos historiques incontournables qui seront évoquées au fil des animations. Les événements majeurs de l'His-

toire du charbonnage et de l'histoire collective y apparaîtront. Pour que cela puisse être réalisable d'un point de vue technique, un zoom a été réalisé sur la ligne, grossissant ainsi la période qui s'écoule entre 2000 et 2020.

Il est possible et conseillé aussi que son usage soit adapté en fonction des animations.

Petite et grande histoire

Il s'agira pour les participants d'identifier 2 dates de son histoire personnelle (2 événements marquants) et 1 date de la grande histoire (ex: sortie d'un film, attentat Belgique, COVID, sortie d'un jeu..) et de **les noter sur 1 post-it** qui sera collé sur la GLDT:

- en dessous: les événements marquants liés à l'histoire individuelle
- au-dessus: les événements marquants liés à l'histoire collective

Cela permettra de repérer les redondances et les similitudes...

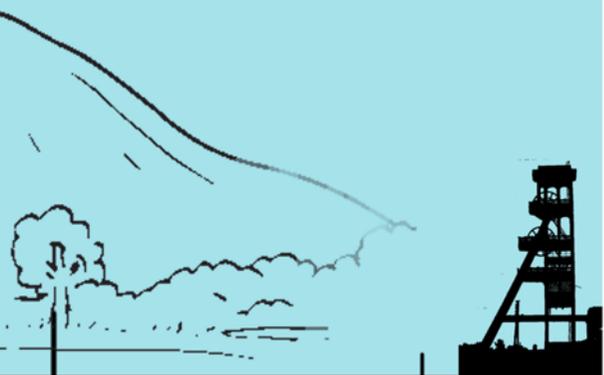
Bio objet

La photocopie de chaque objet ainsi que sa biographie seront apposées.

Bien préparer la visite d'un site minier

Les images décryptées et analysées durant l'animation « Découverte des supports historiques » et qui auront le plus marqué les jeunes pourront y être placées.

L'animateur pourra inviter les participants à indiquer dans l'axe individuel (bas de la LDT) les liens personnels qu'ils auront établis avec le passé minier liégeois si c'est possible de les dater.



1950

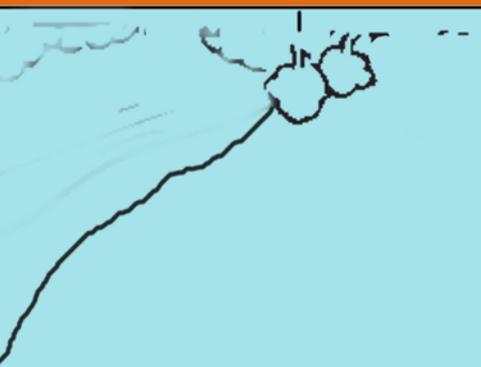
2000

2020

1900

1850

1800





Source: theconversation.com



Source: upload.wikimedia.org



Source: upload.wikimedia.org



Source: fr.wikipedia.org



Source: fr.wikipedia.org

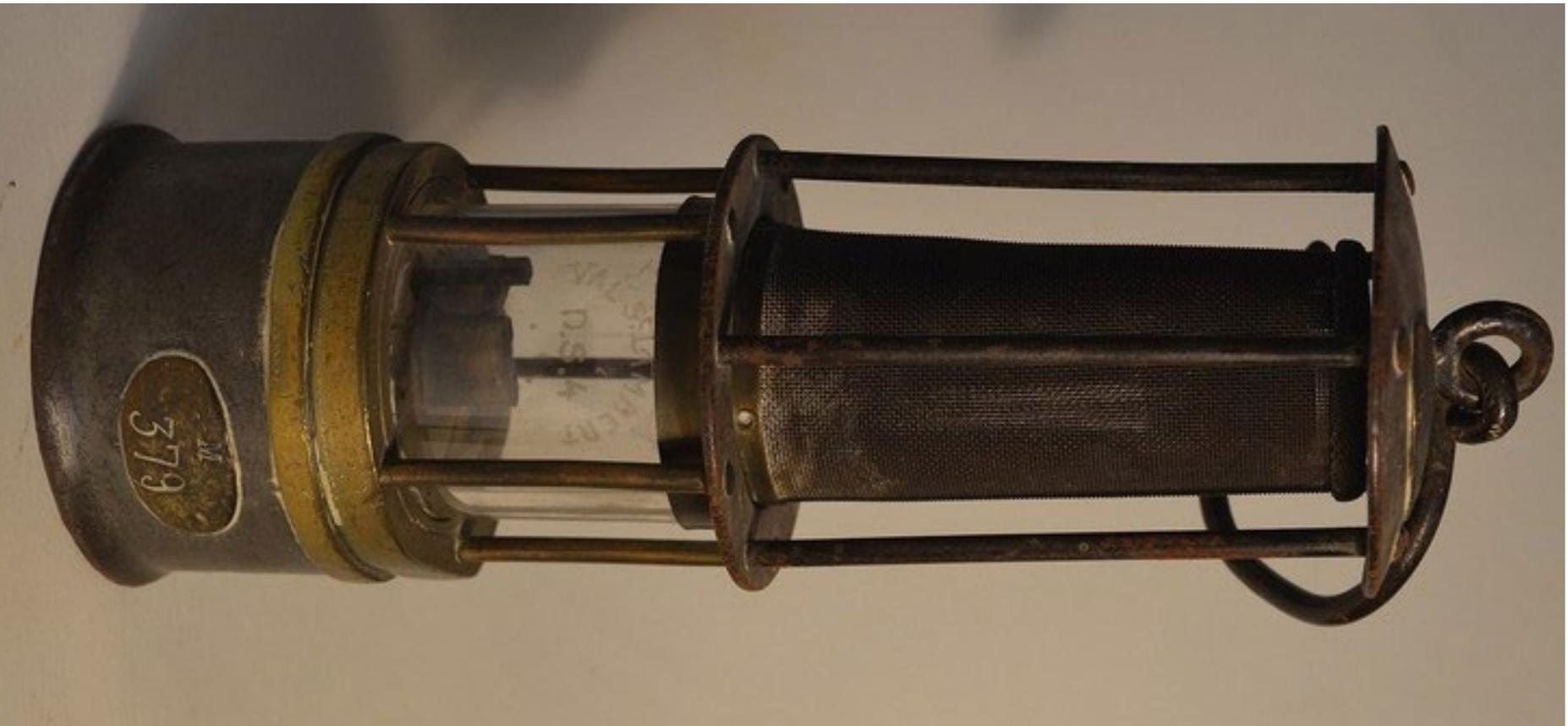


Source: fr.wikipedia.org



Photographiée par Ryan, un élève participant au projet.





Source : fr.wikipedia.org



Source: lagbt.wiwiland.net

FEDERAZIONE CARBONIFERA BELGA BRUXELLES

SEDE DI MILANO - Piazza S. Ambrogio, 3 - PRESSO CENTRO DI EMIGRAZIONE

OPERAI ITALIANI

Condizioni particolarmente vantaggiose vi sono offerte per il LAVORO SOTTERANEO nelle
MINIERE BELGHE

SALARI GIORNALIERI

(operai adulti)

Questi sono attualmente i salari giornalieri di ogni categoria di lavoratori di fondo minieru:

Gruppo	X - salario medio	315,95	339,19
-	salario minimo	284,50	335,54
-	IX	270,60	333,83
-	VIII	266,60	333,92
-	VII	233,65	299,21
-	VI	225,40	281,7
-	V	214,90	268,6
-	IV	210,10	262,6
-	III	200,75	250,9
-	II	198,40	248,0
-	I	190,05	245,1

PREMIO TEMPORANEO

Per un periodo di 6 mesi a partire da 1. gennaio 1951 gli operai del settore minerario, la più alta delle miniere, un premio straordinario e supplementare di Fr. 4 belgi per ogni giorno lavorato, ma 48 lire.

Questo premio è versato all'operando al momento della paga.

TASSO DI CAMBIO

100 franchi belgi - 1250 lire italiane (valuta ufficiale attuale).

I lavoratori operai al giorno lavorano a quindici ore al giorno molto superiori alle 2.949 lire italiane al giorno sopra indicate.

LEGISLAZIONE SOCIALE

Nelle assicurazioni, gli operai italiani godono degli stessi vantaggi degli operai belgi e rimborsano le stesse tasse che questi ultimi.

ASSEGNI FAMILIARI

Qualunque sia il numero dei figli, gli assegni familiari per i figli che non abbiano superato i 14 anni, sono le stesse in Belgio come in Italia.

315 franchi belgi pari a Lit.	3.928 al mese per 1 figlio	7.875	8	2 figli
630	-	13.250	9	3
1.050	-	19.813	10	4
1.585	-	28.500	11	5
2.380	-	37.188	12	6
3.670	-	45.876	13	7
4.365	-	54.564	14	8
5.060	-	63.252	15	9
5.755	-	71.940	16	10

Oltre i dieci figli gli assegni familiari vengono sommati di altri 75 franchi belgi o di lire 938 di lire per figlio.

ASSENZE GIUSTIFICATE PER MOTIVI DI FAMIGLIA

Attrezzato alcune condizioni imposte dal regolamento gli operai minatori godono un assegno uguale al loro salario normale per le giornate di assenza del lavoro per alcuni motivi di famiglia come il matrimonio, morte marito, ecc.

CARBONE GRATUITO

Alcune alcune condizioni di sussidio previste dal regolamento, l'impresa che vive in Belgio con la sua famiglia viene gratuitamente Kg. 4200 di carbone al mese.

BIGLIETTI FERROVIARI GRATUITI

L'operai belgi in Belgio godono anche di biglietti gratuiti validi solo sulle ferrovie belghe durante le vacanze.

PREMIO DI NATALITA'

In occasione della nascita di un figlio sono riconosciuti ai operai i seguenti premi di natalità:
1.800 Fr. 8 pari e Lit. 22.500 per il 1° figlio
900 Fr. 8 - - - - - 11.250 - - - - - 2° figlio e per ogni figlio successivo.

F E R I E

21 GIORNI ORDINARI

È concesso all'operai maggiore di 21 anni che lavora in condizioni di sussidio un periodo di ferie con un congruo indennità di 30 Utrus per ogni anno. Questi 21 giorni di congedo sono pagati con SALARIO DOPO.

21 GIORNI COMPLEMENTARI

Attrezzato alcune condizioni di sussidio al lavoro, l'operai della ligna è concesso ogni opera di lavoro, un congedo complementare della durata massima di 21 giorni. Per ottenere di questi giorni di ferie, l'operai riceve una paga calcolata in funzione del salario totale percepito l'anno precedente e del numero di giorni effettivi di lavoro effettivi del numero dei giorni di assenza supplementari.

21 GIORNI FERIATI

Attrezzato alcune condizioni di sussidio al lavoro, l'operai della ligna gli operai belgiani, ogni anno, di 10 giorni ferati "sgati" - sabato normale.
I seguenti giorni di ferie sono compresi nei dieci giorni ferati che sono pagati agli operai il 1° gennaio, il lunedì di Pasqua, il lunedì di Pentecoste, l'Assunzione, Ogni-Santa e Natale.

OSSErvAZIONE

Da questo 4 settembre in avanti, l'operai della ligna, l'operai che l'operai minatore di fondo, maggiore di 21 anni e che lavora in condizioni di sussidio, riceve dalla ligna e di questi, ogni anno, l'operai 18 giorni di congedo complementare.
12 giorni di congedo complementare pari a 12 giornate di salario
18 giorni di congedo complementare pari a 18 giornate di salario
18 giorni ferati pagati a salario pari a 18 giornate di salario
Assunzione 24 giornate di salario
In totale 54 giornate di salario
sono pagati annualmente all'operai minatore senza che ogni giorno lavorati.

RIMESSE DI DENARO IN ITALIA

L'operai belgo può mandare del denaro in Italia i suoi oggetti.

ALLOGGIO

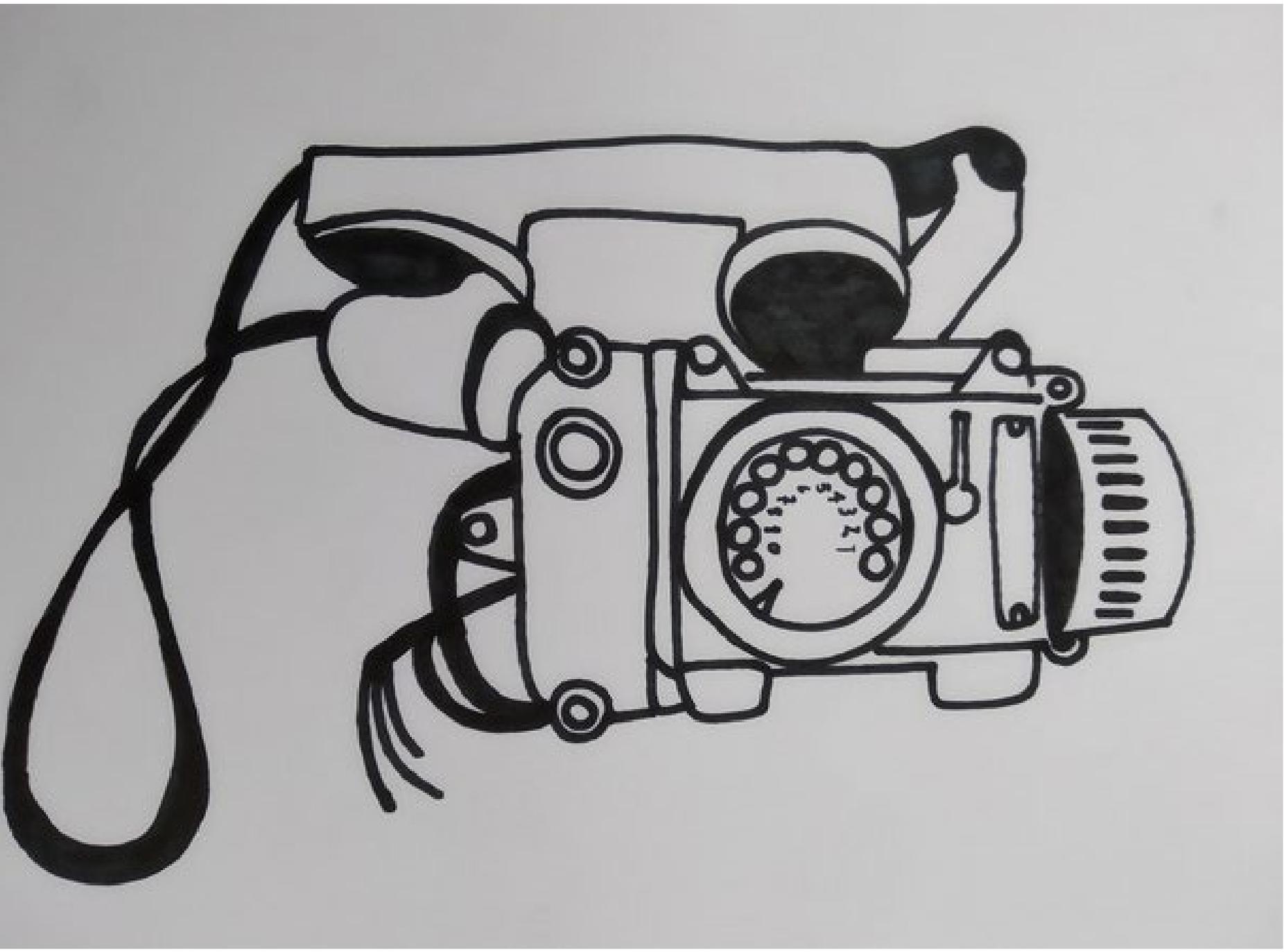
L'operai che lo desidera è alloggiato presso la cantina della miniera. Il prezzo della pensione completa (collegio e vino) è, al massimo, di Fr. belgi 55 pari a Lit. 688 al giorno.
All'operai operai, che ne ha la domanda, il datore di lavoro concede delle locali abitati per far venire la sua famiglia in Belgio per abitare.

- Approfittate degli speciali vantaggi che il BELGIO accorda ai suoi minatori.
- Il viaggio dall'Italia al Belgio è completamente gratuito per i lavoratori italiani, firmatari di un contratto annuale di lavoro per le miniere.
- Il viaggio dall'Italia al Belgio dura in ferrovia solo 18 ore.
- Compilate le semplici formalità d'uso, la vostra famiglia potrà raggiungervi in Belgio.

Per informazioni ed iscrizioni rivolgersi

all'UFFICIO DI COLLOCAMENTO

PRESSO L'UFFICIO PROVINCIALE DEL LAVORO





Source: fr.wikipedia.org

Le charbon

D'où vient la chose?

Combustible fossile d'origine organique, il est le résultat de la transformation de la biomasse enfouie dans le sol.

Qui l'a créée?

La nature, les éléments qui la composent et le passage du temps sur ces derniers.

Comment et par qui a-t-elle été utilisée par le passé?

Ses utilisations sont nombreuses et multiples: électricité, sidérurgie et production d'acier, industrie automobile, chauffage domestique, alimentation des chaudières industrielles...

Quel usage idéal de cette chose ses contemporains imaginent-ils?

Cette chose est utilisée dans le cadre de l'industrie et la sidérurgie.

La dynamite

D'où vient la chose?

De manipulations industrielles qui ont eu lieu en Suède.

Qui l'a créée?

En stabilisant la nitroglycérine, l'industriel Alfred Nobel en a créé sa première forme.

Comment et par qui a-t-elle été utilisée par le passé?

Dans l'industrie minière, le boutefeu exploitait cette chose pour créer des galeries souterraines.

Quel usage idéal de cette chose pour ses contemporains imaginent-ils?

Durant l'industrialisation, il y eut un important besoin de puissants explosifs pour l'industrie minière ou la construction de tunnels, mais aussi pour la démolition.

La pioche de mineur

D'où vient la chose ?

De la connaissance du travail du fer, qui a mené les mineurs à s'en servir également pour extraire le charbon.

Qui l'a créée ?

Les tout premiers acteurs de la manufacture et de l'agriculture ont élaboré cette chose aux côtés des premiers outils.

Comment et par qui a-t-elle été utilisée par le passé ?

La chose est un outil à double pic dont les travailleurs de fond se servaient avant l'invention des marteaux-piqueurs.

Quel usage idéal de cette chose ses contemporains imaginent-ils ?

La chose servait à briser ou casser des pierres afin de libérer de l'espace sous terre. Elle devient un outil de révolte dans la main des travailleurs en grève.

La berline

D'où vient la chose ?

Du fond de la mine, où elle était indispensable.

Qui l'a créée ?

Des ingénieurs miniers l'ont créée par nécessité. Les premiers brevets proviennent de Hollerich (Luxembourg).

Comment et par qui a-t-elle été utilisée par le passé ?

Élément majeur du travail de fond, elle est fondamentale pour le travail de tous et de chacun. Elle est l'évolution d'une caisse en bois posée sur 4 roues, en bois également.

Quel usage idéal de cette chose ses contemporains imaginent-ils ?

Elle permettait de transporter de grandes quantités de ressources d'un coup (jusqu'à 500 kilos) puis de les basculer à l'endroit souhaité.

Le canari

D'où vient la chose ?

Des îles Canaries

Qui l'a créée ?

Qui a créé la vie ?

Comment et par qui a-t-elle été utilisée par le passé ?

La chose était utilisée comme système d'avertissement dans les mines de charbon.

Quel usage idéal de cette chose ses contemporains imaginent-ils ?

Du chant, de la posture, de la présence, mais aussi de la couleur.

La lampe de sûreté

D'où vient la chose ?

Elle est l'évolution de la bougie puis celle de la lampe à huile (colza, baleine).

Qui l'a créée ?

Humphry Davy, un physicien et chimiste anglais.

Comment et par qui a-t-elle été utilisée par le passé ?

Elle est constituée d'un tamis métallique à mailles très serrées qui empêche la propagation d'une flamme de l'intérieur vers l'extérieur. Les mineurs de fond l'utilisaient afin d'éviter que la flamme enflamme les gaz de mine ou les poussières s'y trouvant (coup de grisou, coup de poussière).

Quel usage idéal de cette chose ses contemporains imaginent-ils ?

Ces choses à combustion liquide ne sont plus utilisées depuis l'avènement de leur version électrique et portable qui se trouvent être beaucoup plus performantes et beaucoup moins dangereuses.

Le téléphone yoyo

D'où vient la chose ?

On la doit au Français Charles Bourseul, qui a été le premier à entamer des recherches autour d'une idée nouvelle: «La parole peut être transmise par l'électricité»

Qui l'a créée ?

Johann Philipp Reis a mis au point un appareil imparfait permettant de transmettre à distance du son et de la voix.

Comment et par qui a-t-elle été utilisée par le passé ?

La chose permet aux mineurs une correspondance entre les différents services d'exploitation du fond et ceux de maintenance, situés à l'extérieur de la mine.

Quel usage idéal de cette chose ses contemporains imaginent-ils ?

C'est un objet blindé, antidéflagrant, allié d'une certaine maîtrise de la prise de risque propre à la profession du travail de fond. C'est aussi un objet de communication.

La brochure

Vivre et travailler en Belgique

D'où vient la chose ?

De Belgique. La chose se destine principalement aux Marocains, aux Tunisiens et aux Algériens.

Qui l'a créée ?

La Fédération Charbonnière Belge.

Comment et par qui a-t-elle été utilisée par le passé ?

Par les services administratifs belges et les offices étrangers de l'emploi, alors que la population belge devient de plus en plus vieille et délaisse le secteur du charbonnage.

Quel usage idéal de cette chose ses contemporains imaginent-ils ?

La chose met en avant plusieurs points pour attirer les travailleurs étrangers: les salaires élevés, la qualité et le confort de vie, l'intégration rapide, la vie de famille, la garantie de la liberté religieuse (même si le culte islamique n'est à l'époque pas reconnu en Belgique). Son but? Que les étrangers viennent en Belgique et y restent!

Interdit aux chiens et aux italiens

D'où vient la chose ?

Suite à l'arrivée massive de travailleurs italiens.

Qui l'a créée ?

Le sentiment de peur et d'insécurité.

Le racisme, qui touche une partie de la population belge.

Comment et par qui a-t-elle été utilisée par le passé ?

Par les commerçants, les tenanciers de café, les boulangers, les épiciers... qui placardaient la chose sur leur devanture.

Quel usage idéal de cette chose ses contemporains imaginent-ils ?

Rejeter l'autre, rejeter toute forme de différence, être entre Belges.

Protocole italo-belge

D'où vient la chose ?

De Rome, la chose a été signée par la Belgique et l'Italie.

Qui l'a créée ?

La Belgique et l'Italie commencent à négocier après la Seconde Guerre mondiale et, quelques mois plus tard, la chose est mise en place par ces deux pays.

Comment et par qui a-t-elle été utilisée par le passé ?

La chose permettait à des compagnies minières d'embaucher des chômeurs italiens pour un an minimum, sans leur famille. Ces jeunes célibataires arrivaient au rythme de 2.000 par semaine.

Quel usage idéal de cette chose ses contemporains imaginent-ils ?

En échange de la bonne exécution de la chose, l'Italie recevait 200 kilos de charbon par homme et par jour. Pour les compagnies, la chose permet d'engager de la main-d'œuvre facilement et en grand nombre. Pour les étrangers, la chose promet du travail bien payé et une vie meilleure... Mais ils sont souvent déçus à l'arrivée.

Les corons

D'où vient la chose?

Suite aux grandes grèves du milieu du 19e siècle, les revendications des travailleurs amèneront quelques décennies plus tard à ce changement salutaire en termes de qualité de vie.

Qui l'a créée?

Les grands chefs des sociétés industrielles en association avec les maîtres des mines.

Comment et par qui a-t-elle été utilisée par le passé?

Tracée au cordeau, ils sont lieux de refuge.

Les mineurs s'y installent avec les leurs, s'y rassemblent pour le souper, y développent des petits potagers et tentent ainsi de préserver leur vie de famille.

Quel usage idéal de cette chose ses contemporains imaginent-ils?

Lieu de vie, de mémoire. Souvenir vivant d'un passé industriel transformé en habitation moderne.

Le casque de mineur

D'où vient la chose?

Des États-Unis qui l'utilisaient avant la France et la Belgique. Elle est faite en résine époxy au départ, puis en plastique.

Qui l'a créée?

Au départ, la chose était faite « maison », par les femmes des mineurs. Ensuite, elle était fabriquée de manière industrielle et les mineurs devaient l'acheter eux-mêmes avec leur propre salaire. Ils n'en avaient donc pas quand ils commençaient à travailler!

Comment et par qui a-t-elle été utilisée par le passé?

Au départ, les mineurs utilisaient la « barrette », en cuir bouilli et épais, accompagné du « béguin », un linge pour contenir la transpiration. Ensuite, la barrette a été remplacée par la chose, qui était plus robuste.

Quel usage idéal de cette chose ses contemporains imaginent-ils?

Avec son système d'amortisseur, la chose permet de se protéger des chutes de pierres. Elle était aussi prévue pour accueillir une lampe. Chaque corps de métier était associé à une couleur particulière.

La médaille

D'où vient la chose ?

De Cheratte et Oupeye, qui comptaient de nombreuses maisons de mineurs, dans lesquelles ils accrochaient ce genre d'emblème avec fierté.

Qui l'a créée ?

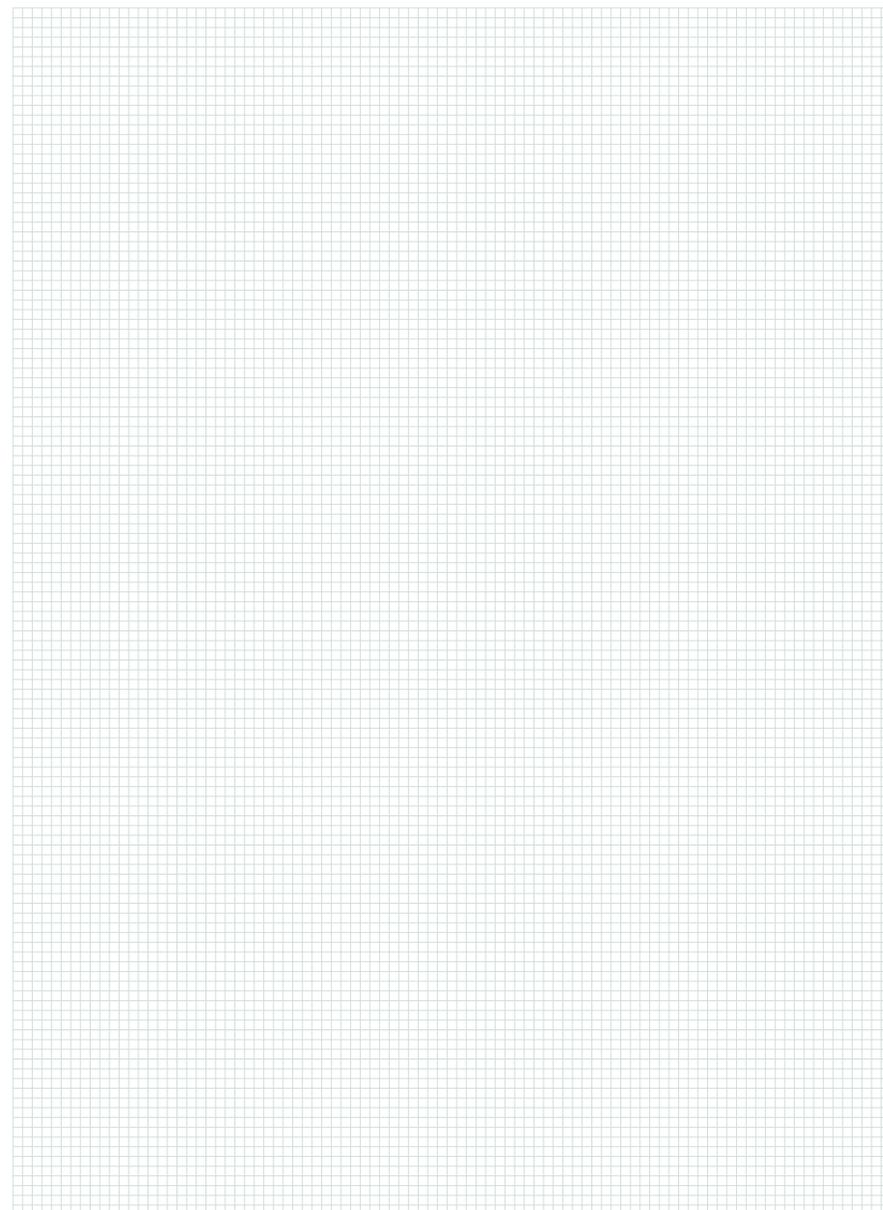
Le Service Public Fédéral Emploi belge, qui remettait des récompenses aux mineurs qu'il estimait les plus méritants.

Comment et par qui a-t-elle été utilisée par le passé ?

Par les travailleurs décorés, qui l'utilisaient pour se rappeler des efforts fournis. Ils montraient cette chose à leur descendance comme une trace de leur vécu professionnel.

Quel usage idéal de cette chose ses contemporains imaginent-ils ?

Cet objet symbolisait le message officiel stipulant que l'entreprise et les pouvoirs publics prenaient en considération la vie de travail des mineurs, qu'ils célébraient leur carrière. Très souvent, sa remise s'accompagnait d'une cérémonie officielle où toute l'entreprise était le témoin de l'événement.



SCÉNARISTE



La plupart des jeux impliquent une histoire, étra ble sur une dizaine d'heures et propice aux multiples fantasmes de **gamer**. Fondation première du jeu, le scénariste (ou story designer) écrit tout, du synopsis au script final (le scénario complet à programmer). Ses enjeux principaux restent la cohérence de l'univers parcouru, la caractérisation des personnages, et le rythme soutenu de la trame dramatique.

CONCEPTEUR DE JEU



La réputation mythique de certains concepteurs (ou game designer) – Shigeru Miyamoto, Michel Ancel... – a démocratisé la notion d'auteur en jeu vidéo. Dans la pratique, sa fonction reste assez floue et polyvalente : il est en premier lieu l'architecte théorique d'un jeu (forme, concept et gameplay), mais peut aussi assumer d'autres rôles (directeur artistique, character designer, scénariste...).

DIRECTEUR ARTISTIQUE



Esthète en chef, le directeur artistique décide de l'identité visuelle d'un jeu. Équivalent du chef opérateur au cinéma, il répond aux requêtes graphiques du game designer et établit la patte stylistique d'un univers ludique. Aux commandes d'une équipe d'infographistes, le directeur artistique coordonne et valide le moindre visuel, du premier croquis aux modélisations finales.

INFOGRAPHISTE



Sous la houlette du directeur artistique, cet artisan du pixel met en images l'ensemble des propositions esthétiques que lui commande ce dernier. Tout à la fois artiste et informaticien, armé de sa planche à dessin et de sa palette graphique, il produit d'abord des croquis, story-boards et artworks, avant de les modéliser en aplat 2D ou en polygones 3D.

SOUND DESIGNER



Souvent, le sound designer ne fait qu'un avec le musicien. Administrateur en chef de la bande-son, le sound designer compose les partitions musicales pour les **cinématiques** comme pour les ambiances, et occupe du moindre bruitage. Le jeu vidéo fonctionnant souvent sur une interactivité entre musique et événements narratifs, le sound designer se doit de créer une bande sonore réactive et évolutive.

LOCALISATION



Associée au sound designer, la localisation assure l'adaptation d'un jeu en plusieurs langues, regroupant ainsi le ou les traducteurs, doubleurs, ingénieurs du son et directeurs de casting. Si la localisation n'est pas le fort de certains studios (doublages dignes des pires nanars), elle peut aussi faire l'objet d'un traitement d'orfèvre maniaque. Les productions LucasArts ou Steam (les jeux *Half-Life* ou *Portal*) en sont la preuve éclatante.

TESTEUR



Avant d'être acclamé ou conspué par une horde de journalistes, un jeu vidéo passe entre les mains d'un testeur, engagé par l'éditeur pour le parcourir de long en large. À l'effort du moindre bug, le testeur doit les recenser pour les communiquer aux programmeurs, en vue d'une future correction. Dans un monde parfait, le testeur anticipe beaucoup d'erreurs. Dans un monde réel, les délais de production peuvent l'emporter sur le perfectionnisme.

PRODUCTEUR



Qu'il soit affilié au studio (interne) ou mandaté par l'éditeur (externe), le producteur est le relais principal entre le développeur et le distributeur. Gestionnaire en chef, il négocie contrats et licences, établit un planning de production, veille au bon respect des délais et des dépenses, et garantit l'harmonie de la communication entre les départements.

ANIMATEUR



Grâce à l'animateur, le jeu vidéo connaît son premier souffle de vie. Si sa fonction première reste l'attribution de gestuelle aux personnages, son champ d'application couvre également le poids physique des objets, voire la vie et l'agitation des décors. Parfois fin comportementaliste, l'animateur pense la démarche d'un personnage comme reflet premier de sa psychologie.

LEVEL DESIGNER



L'architecte et géomètre d'un environnement. Outre son rôle esthétique, le level designer garantit une fonctionnalité au décor, voire un niveau de difficulté (essentiel pour un jeu de plateforme). Également responsable du path-finding (cheminement des personnages) et des scripts (événements prévus d'avance), il écrit, telle une parque topographique, le destin des personnages.

CHARACTER DESIGNER



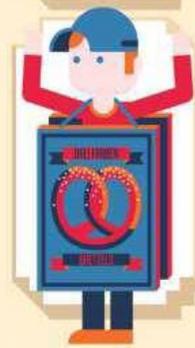
Responsable de la physionomie et du look et de chaque personnage, il peut définir une psychologie par le seul attrait vestimentaire. Observateur attentif des différents modes, le character designer garantit, à partir d'archétypes socio-culturels, une identification entre joueur et **avatar**. Les héros de *Metroid*, *God of War*, *Tomb Raider* et bien d'autres lui doivent leur succès.

PROGRAMMEUR



L'ouvrier de la fourmière. Affecté aux différents domaines du jeu (graphique, physique, intelligence artificielle), le programmeur transforme les souhaits créatifs en lignes de code. Armé de son kit de développement C++, il secrète et fait transiter le sang d'un organe à l'autre. Sans programmeur efficace, tout projet, aussi ambitieux soit-il, s'effondre.

CHEF DE PRODUIT



Chargé du marketing du jeu, il présente le projet du studio aux éditeurs pour obtenir un accord d'investissement. Sa tâche est de savoir cibler un public pour n'importe quel jeu, et en déduire une stratégie publicitaire. Ses occupations annexes sont la boration de bandes-annonces promotionnelles, de sites Internet et de toute autre tactique chargée de faire enfler le buzz autour de la sortie d'un jeu.

COMMUNITY MANAGER



Avec le succès des jeux en ligne communautaires et des modes multijoueurs, ce poste correspond aujourd'hui à une fonction primordiale pour certains titres. Subordonné du chef de produit, le community manager a pour tâche de promouvoir un jeu sur les sites et blogs de la Toile, et d'organiser des événements ponctuels (concours, tournois...) pour les joueurs.

GAME MASTER

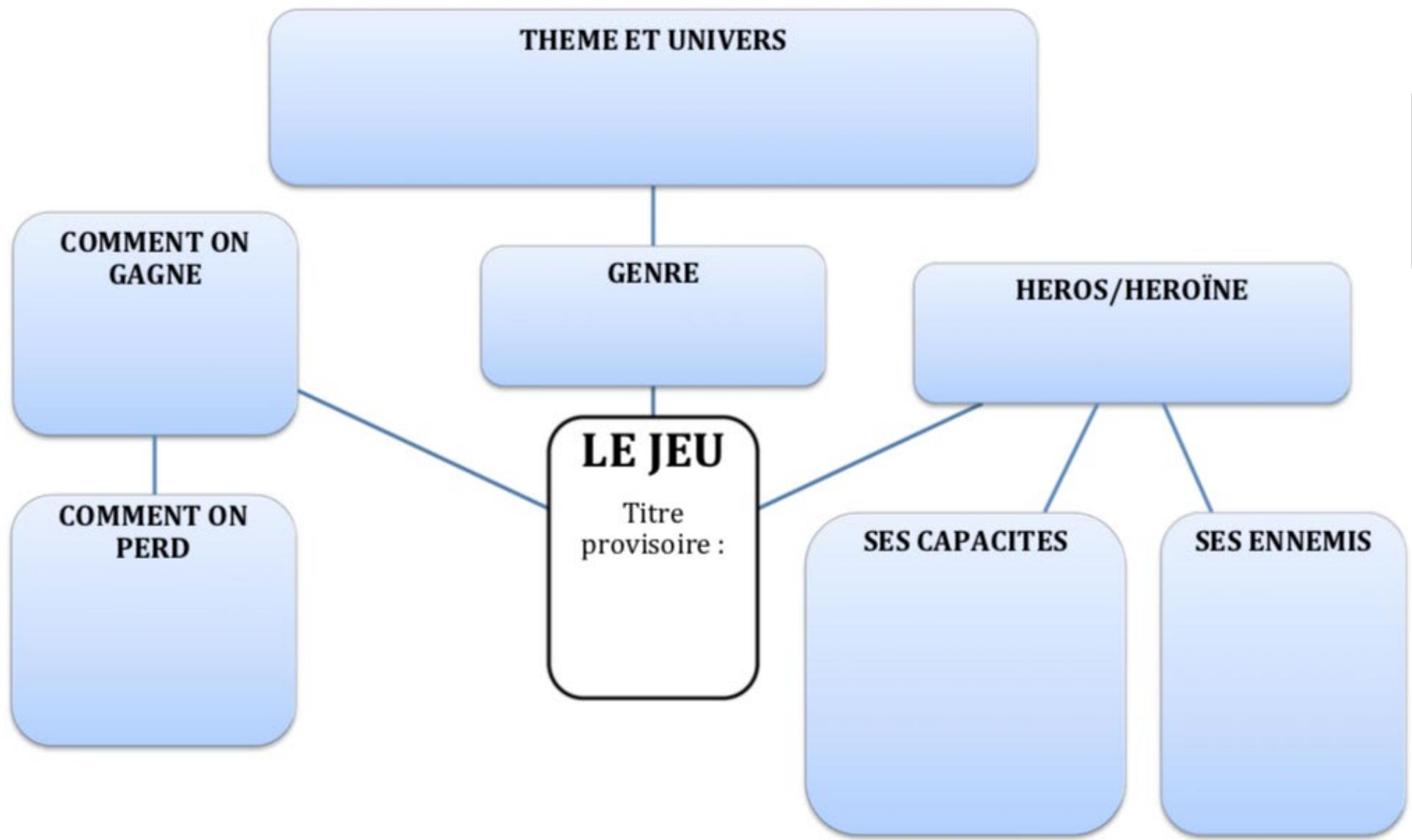


Il veille au bon fonctionnement des règles internes d'un réseau et à la bonne entente entre joueurs sur les forums, quitte à bannir ceux qui abusent. Le game master se doit aussi de rapporter à l'éditeur tous les bugs qu'il trouverait ou qu'un joueur lui indiquerait. On compte, pour des jeux comme *World of Warcraft*, plus d'une centaine de game masters recensés, qu'ils soient rémunérés ou non.

ATTACHÉ DE PRESSE



Jouant le rôle d'interface entre l'éditeur (ou le studio indépendant) et les médias, l'attaché de presse organise les interviews, les voyages de presse et les soirées promotionnelles. Porte-voix essentiel du jeu lors de la campagne marketing, il incarne l'ultime maillon de la chaîne vidéo-ludique, à laquelle viennent également se rattacher le journaliste spécialisé et le vendeur de jeux.



Autres (sons, logo, etc.) :

Deux lignes de scénario :

Fonction :

3^{ème} séance

8^{ème} séance

Pré-production

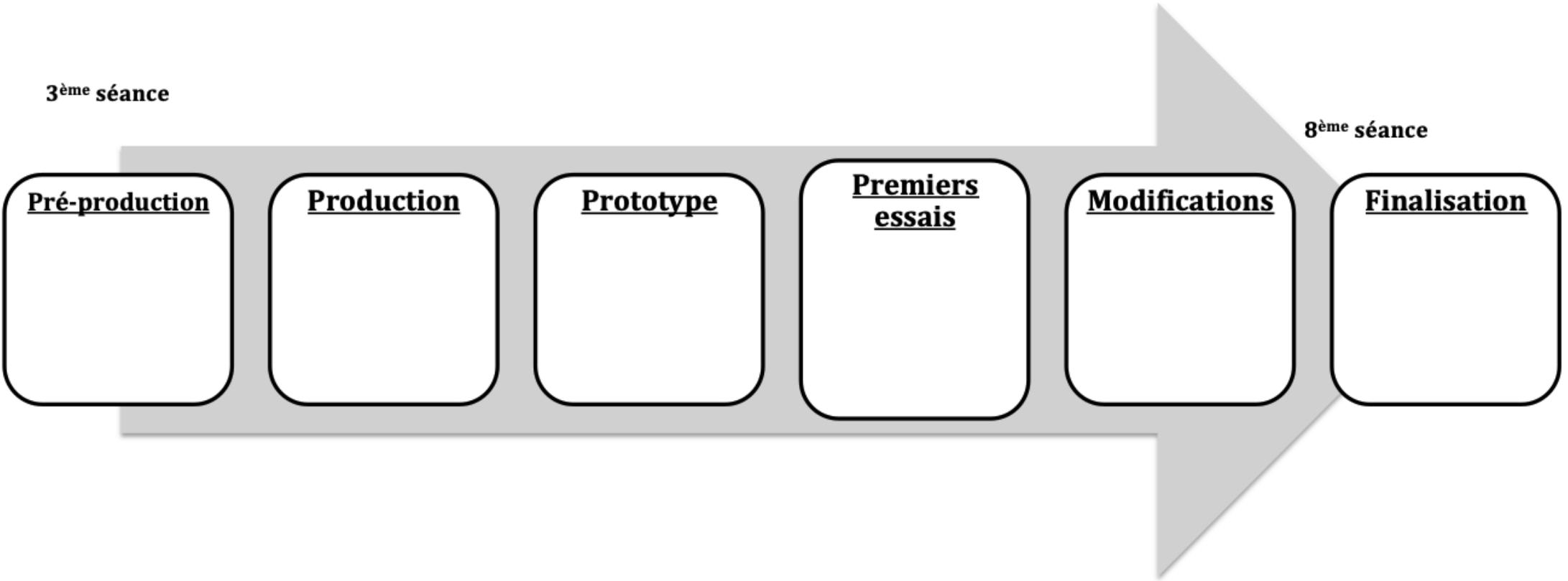
Production

Prototype

Premiers
essais

Modifications

Finalisation





FICHE N°..... :**Priorité : 1 2 3****Personnage Objet Décor Mécanique Texte Son**

Description :

Style graphique (si perso/objet/décor) :

FICHE N°..... :**Priorité : 1 2 3****Personnage Objet Décor Mécanique Texte Son**

Description :

Style graphique (si perso/objet/décor) :

FICHE N°..... :**Priorité : 1 2 3****Personnage Objet Décor Mécanique Texte Son**

Description :

Style graphique (si perso/objet/décor) :

FICHE N°..... :**Priorité : 1 2 3****Personnage Objet Décor Mécanique Texte Son**

Description :

Style graphique (si perso/objet/décor) :

FICHE N°..... :**Priorité : 1 2 3****Personnage Objet Décor Mécanique Texte Son**

Description :

Style graphique (si perso/objet/décor) :

FICHE N°..... :**Priorité : 1 2 3****Personnage Objet Décor Mécanique Texte Son**

Description :

Style graphique (si perso/objet/décor) :

Objectifs

Être capable de:

- Télécharger des vidéos sur le net
- Ranger un document dans le dossier adéquat

Dans Adobe Première

- Ouvrir une vidéo
- Découper une vidéo
- Mettre un effet noir et blanc
- Couper le son
- Exporter la vidéo au bon format

Dans Mad Mapper

- Ouvrir le logiciel et préparer l'interface (ouvrir le fichier canevas)
- Envoyer le résultat sur le projecteur
- Créer des formes de mapping (quad)
- Intégrer du contenu à un quad
- Régler les effets
- Ajouter une automatisation audio
- Sauvegarder sa scène
- Créer une nouvelle scène
- Créer des masques
- Assigner les scènes à des touches midi (pour utiliser le contrôleur akai)
- Sauvegarder son projet

Dans Audacity

- Ouvrir le logiciel et importer du son
- Rogner le fichier audio pour garder l'essentiel
- Régler le volume
- Exporter au bon format

Partie 1

Télécharger des vidéos sur le net

Il existe beaucoup de sites permettant de télécharger des vidéos provenant de diverses plateformes. En général, on peut les trouver dans le moteur de recherche de son choix (Google, par exemple) en tapant dans la barre de recherche: «télécharger + vidéo + nom de la plateforme (ex: YouTube)» Je propose ici l'utilisation du site: onlinevideoconverter.pro

Étape 1

- Ouvrir la vidéo de son choix sur la plateforme (ex: YouTube).
- Cliquer gauche une fois sur la barre d'adresse web en haut de la page pour que l'adresse devienne surlignée en bleu. Puis cliquer droit et sélectionner « copier »

Étape 2

- Ouvrir le site de téléchargement.
- Cliquer droit dans la barre d'adresse du fichier à télécharger et coller l'adresse de la vidéo à télécharger.
- Cliquer sur « convert ». Le site lance le chargement de la vidéo.

- Le site propose différents formats. Choisir le format le plus haut en résolution (dans ce cas-ci 1080). Plus la résolution est importante, meilleure sera la qualité de la vidéo (plus de pixels).
- Le site affiche la vidéo. Cliquer sur les 3 petits points en dessous de la vidéo.
- Cliquer sur télécharger
- Le fichier se télécharge sur l'ordinateur

Étape 3

- Ouvrir le dossier « téléchargement de votre ordinateur » et trouver le fichier téléchargé. Déplacer la vidéo dans le dossier *ad hoc* que vous aurez créé pour centraliser votre matière vidéo.

Utilisation d'Adobe Première

■ Ouvrir une vidéo

Étape 1

- Ouvrir le programme Adobe Première.
- Le programme s'ouvre. Sélectionner « nouveau projet »
- Sélectionner le fichier dans lequel le programme enregistrera votre montage et donner un nom à celui-ci.
- Cliquer sur « OK ». Le logiciel vous demandera de choisir les réglages de la vidéo, cliquez à nouveau sur « OK ».

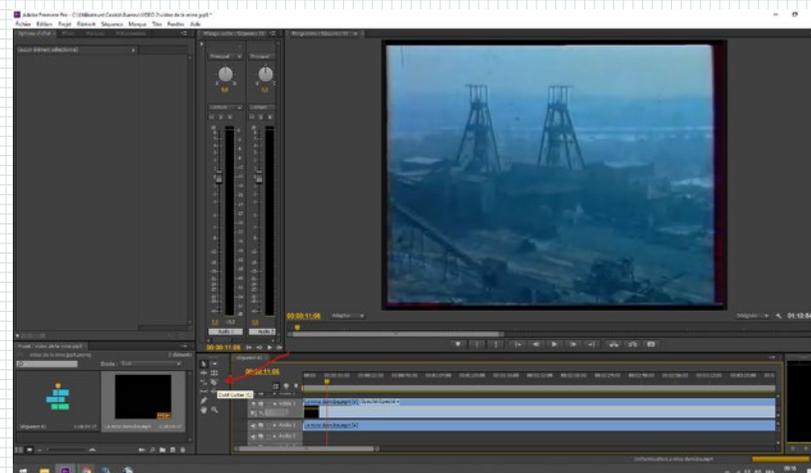
Étape 2

- Faire glisser sa vidéo dans la barre de montage du logiciel en cliquant gauche et maintenir jusqu'à la fenêtre en question.
- Choisir « modifier les réglages »

Découper une vidéo

Étape 1

- Cliquer gauche sur l'outil « cutter » dans le panneau des outils.

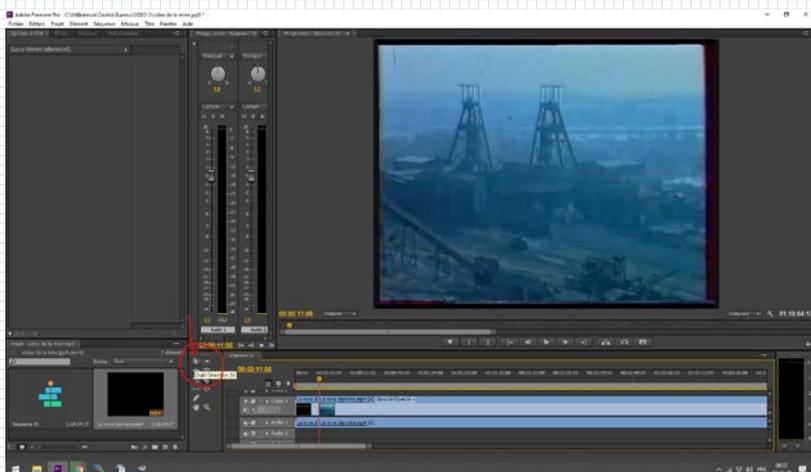


Étape 2

- Positionner la souris sur la barre de vidéo à l'endroit où on souhaite faire la découpe.
- Cliquer gauche à cet endroit pour couper la barre et la diviser en 2 parties.

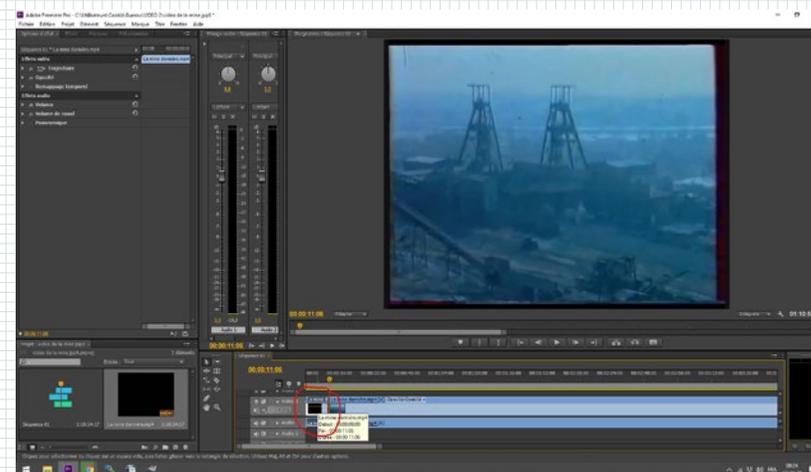


- Prendre maintenant l'outil sélection. Celui-ci est symbolisé par une petite flèche.



- Sélectionner la partie **qui ne nous intéresse pas** (avant ou après la découpe). Lorsqu'elle est sélectionnée, une partie de

vidéo deviendra plus foncée. Dès lors vous pouvez appuyer sur la touche « Delete » de votre clavier pour supprimer cette partie de vidéo et ainsi ne garder que celle qui vous intéresse. Répéter cette opération autant de fois que nécessaire pour obtenir un échantillon de vidéo de quelques secondes.



Mettre un effet noir et blanc

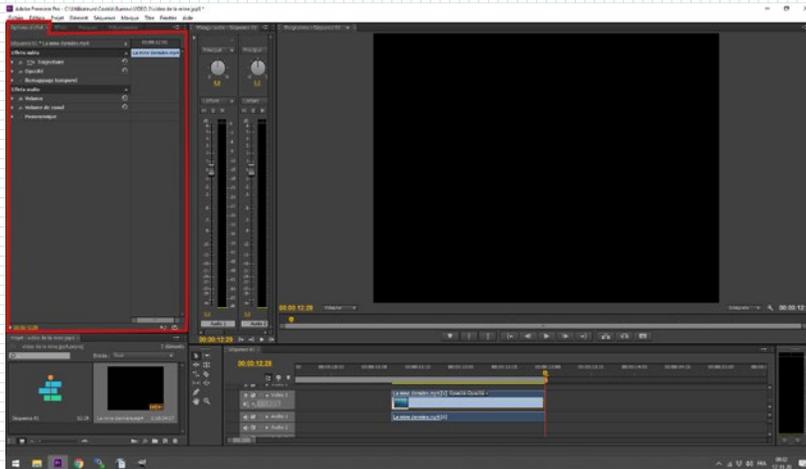
Nous aurons besoin de vidéo qui soient toutes en noir et blanc dans le mapping. Ceci nous permettra d'avoir une homogénéité dans les créations et de superposer des couleurs par dessus la vidéo de base.

Étape 1:

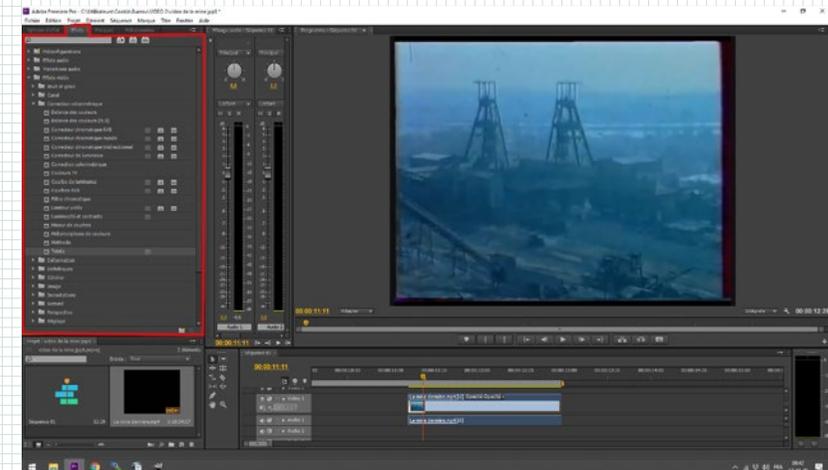
- Veiller à ce que la séquence vidéo soit bien sélectionnée (et donc foncée). Si elle ne l'est pas, utiliser l'outil sélection et cliquer gauche.

Formation mapping « Mineurs ! »

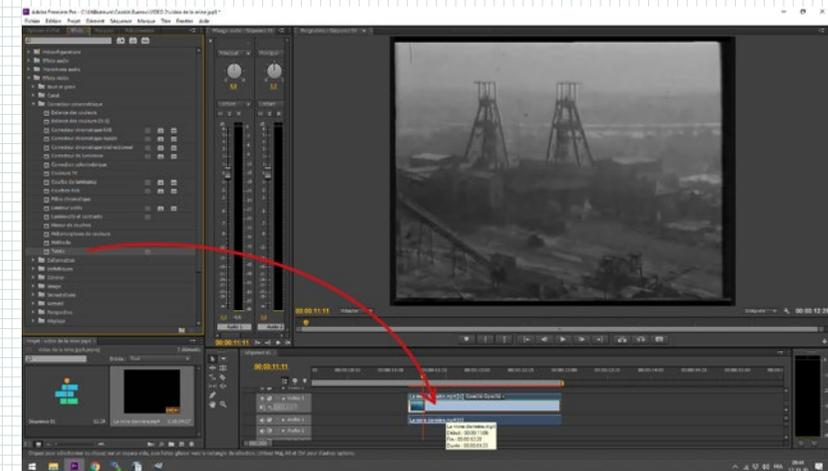
- Lorsque la vidéo est sélectionnée, on peut voir ses options dans le cadre « option de l'effet ». Celui-ci se situe en haut, à gauche de votre écran. C'est dans ce cadre que les effets se placent et se règlent.



L'effet a bien été ajouté à la vidéo, celle-ci est maintenant en noir et blanc.



- Il faut maintenant ajouter un effet à la vidéo pour qu'elle soit en noir et blanc. On va utiliser l'effet « teinte ». Il faut choisir l'effet « teinte » dans le cadre « effets » situé également en haut à gauche de l'écran. Pour le faire apparaître, il faut cliquer sur l'onglet « effet » situé à côté de l'onglet « option de l'effet ».
- Le cadre « Effets » apparaît alors (image ci-contre, en haut).
- Dans ce cadre, cliquer sur « effets vidéo » puis « correction colorimétrique ». Vous verrez apparaître dans cette liste l'effet « teinte ». Pour ajouter cet effet à la vidéo, cliquer gauche sur l'effet et maintenir appuyé. Glisser l'effet sur la vidéo et lâcher le clic gauche.



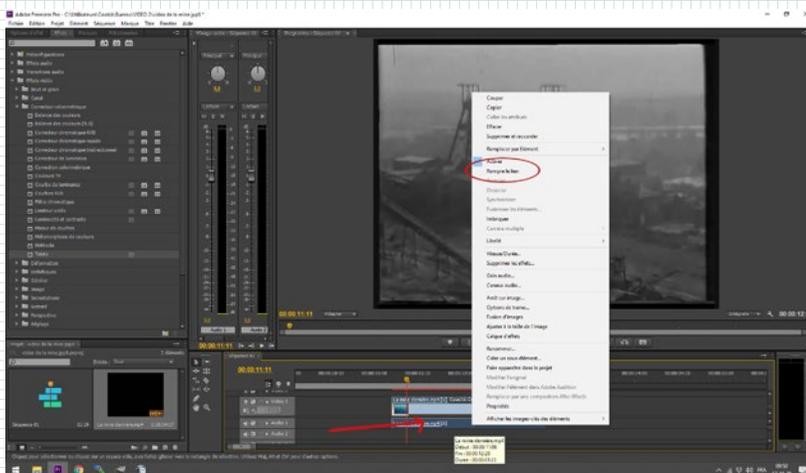
Formation mapping « Mineurs ! »

- Si vous voulez modifier les réglages de cet effet, aller dans le cadre « option de l'effet » et modifier les réglages situés en dessous du nom de l'effet désiré (dans ce cas-ci « teinte »). Dans la plupart des cas, le simple fait de glisser l'effet « teinte » sur votre séquence vidéo suffira.

Couper le son

Dans ce logiciel, les vidéos sont toujours associée à un son. On peut enlever ce son, le diminuer, l'augmenter, lui ajouter des effets, etc. Dans notre cas, nous n'utiliserons pas le son de la vidéo dans le mapping puisque nous allons utiliser notre propre fond sonore. L'étape suivante consiste donc à dissocier le son de l'image et à le supprimer pour ne garder que l'image.

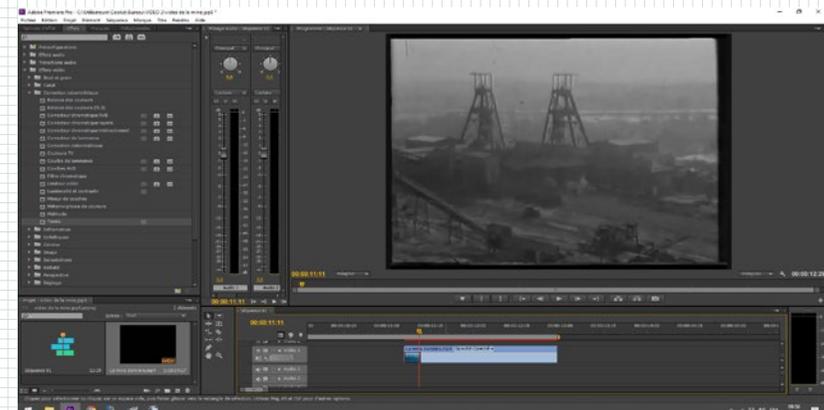
- Pour dissocier le son, cliquer droit sur la case audio située en dessous de la séquence vidéo puis cliquer gauche sur « rompre le lien ».



- Maintenant que la piste vidéo et la piste audio sont dissociées, vous pouvez les sélectionner séparément. Cliquer gauche sur la séquence audio (une fois que celle-ci est sélectionnée, elle devient plus foncée).



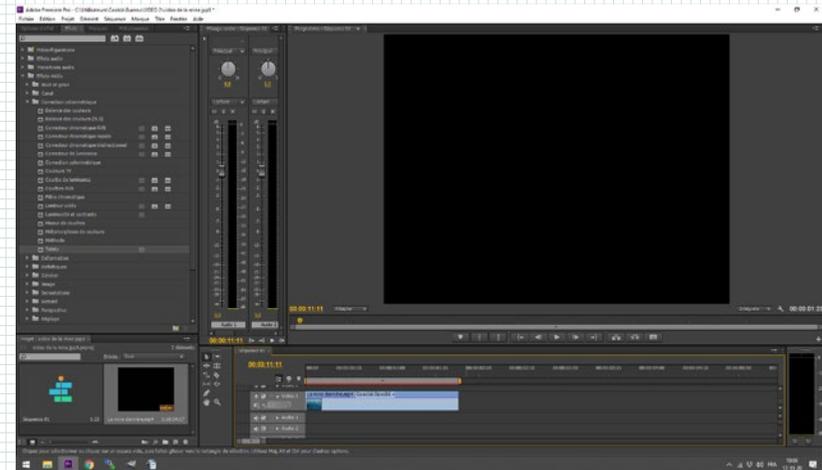
- Cliquer sur le bouton « delete » de son clavier permettra donc de supprimer cette piste audio.



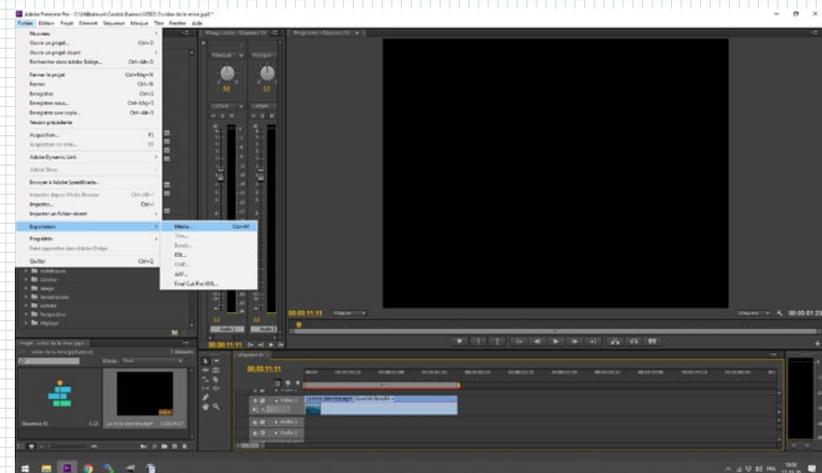
Exporter la vidéo au bon format

Vous avez terminé le travail sur le logiciel Adobe Première (bravo !). Il s'agit maintenant d'exporter la vidéo au format mp4 pour pouvoir l'utiliser dans le logiciel de mapping ou simplement la lire sur un ordinateur, l'envoyer, etc.

- Avant d'exporter la vidéo, vérifier que celle-ci soit bien positionnée dans la ligne du temps du logiciel. Elle doit démarrer au point 0 de la ligne du temps. Si ce n'est pas le cas, il faut la déplacer avec l'outil sélection. Une fois l'outil « sélection » activé, cliquer gauche sur la séquence vidéo et maintenir enfoncé pendant le déplacement. Déplacer la vidéo vers la gauche, jusqu'au point 0 de la ligne du temps et lâcher le clic pour libérer la séquence à cet endroit.

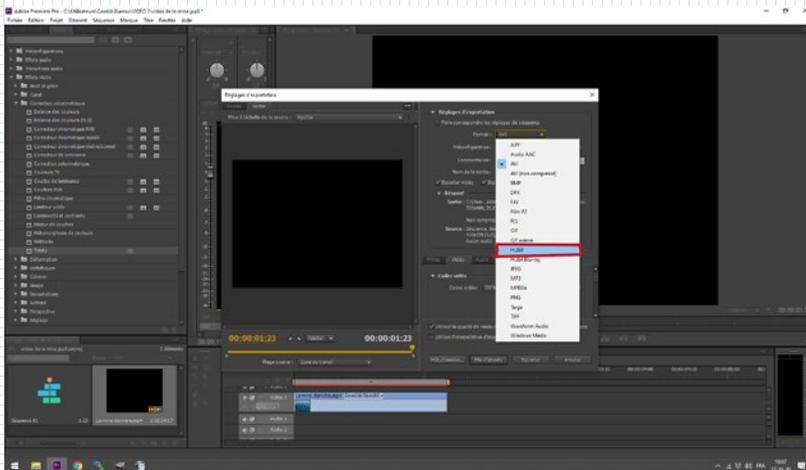
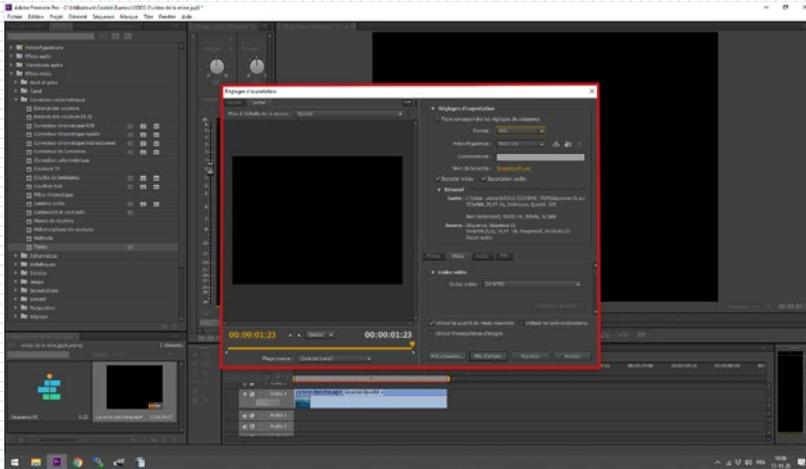


- Pour exporter, cliquer sur l'onglet « fichier » situé en haut à gauche de l'écran, puis poser la souris sur « exportation » et ensuite cliquer sur « média ».

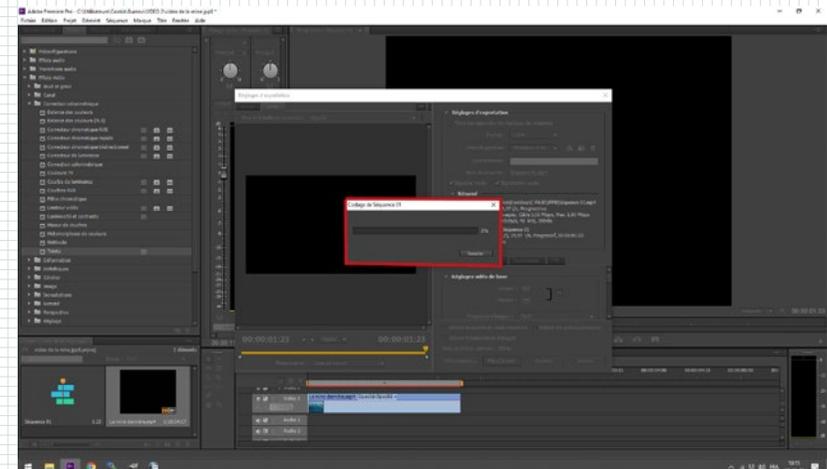


Formation mapping « Mineurs ! »

- Une fenêtre « Réglage d'exportation » s'ouvre. Dans cette fenêtre, cliquer d'abord sur le format de vidéo et choisir « H264 ».



- Cliquer gauche sur « séquence 1 » à côté de « nom de la sortie » et dans la fenêtre qui s'ouvre, choisir le lieu d'enregistrement sur l'ordinateur (endroit où la vidéo sera après exportation) et lui donner le nom adéquat.
- Cocher ensuite la case « utiliser la qualité de rendu maximal » puis cliquer gauche sur exporter. L'exportation démarre et une fenêtre s'affiche annonçant le déroulement de l'exportation.



- Une fois l'exportation finie, vérifier dans le dossier si le fichier vidéo fonctionne avant de quitter le logiciel. Vous pouvez sauvegarder votre session afin de la modifier plus tard. Pour ce faire, cliquer sur « fichier » puis « sauvegarder ». Attention à bien choisir le fichier de destination et le nom de la session.

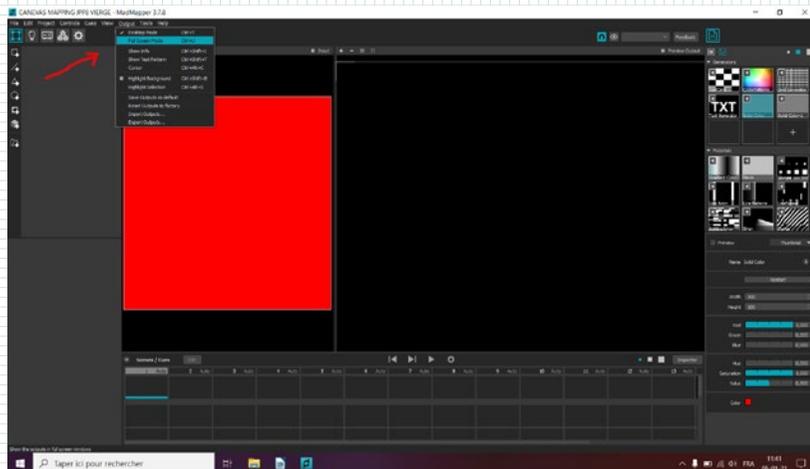
Partie 2

Utilisation du logiciel Mad Mapper

- Ouvrir le logiciel et préparer l'interface (ouvrir le fichier canevas).
- Sur le bureau de l'ordinateur, aller dans le dossier MAPPING/CANEVAS et cliquer sur le fichier nommé: CANEVAS MAPPING JPP8 VIERGE. Le logiciel Mad Mapper s'ouvre.

Visualiser son travail sur le projecteur

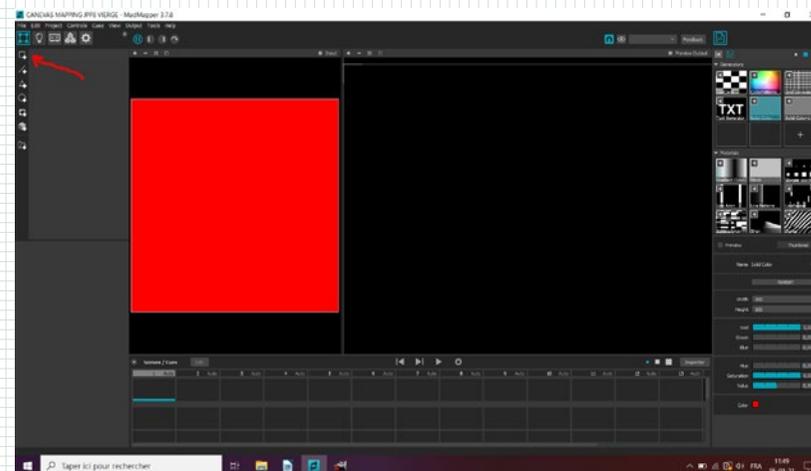
- Dans le logiciel Mad Mapper, cliquer sur Output, puis full screen mode. Le raccourcis clavier est Ctrl + U. Le logiciel envoie maintenant votre création sur le projecteur.



Créer des formes de mapping (quad)

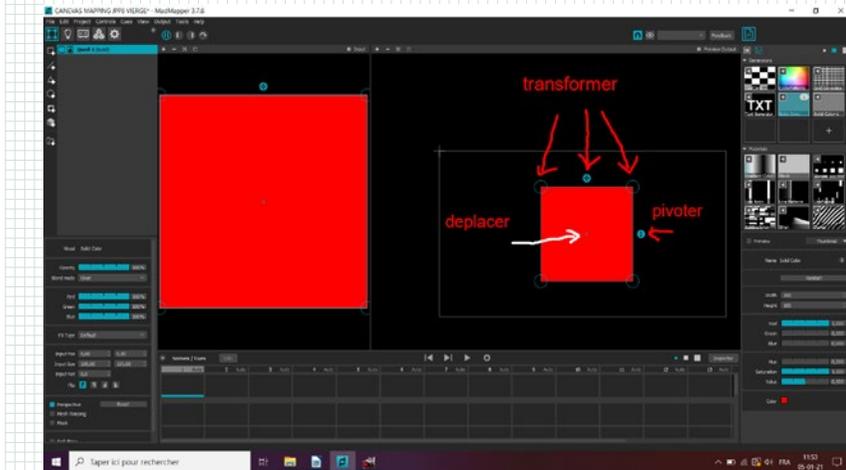
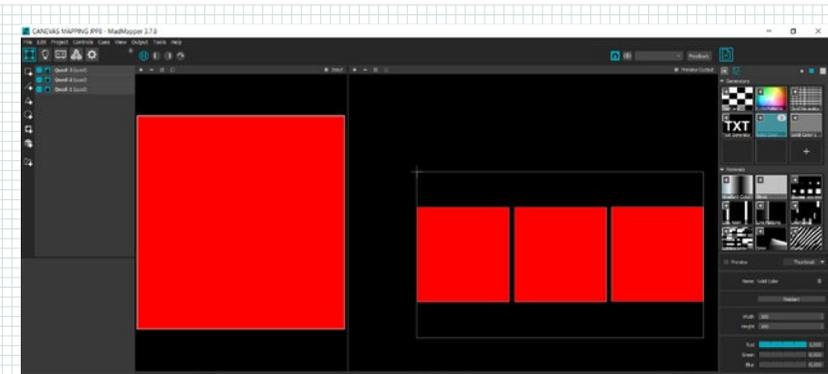
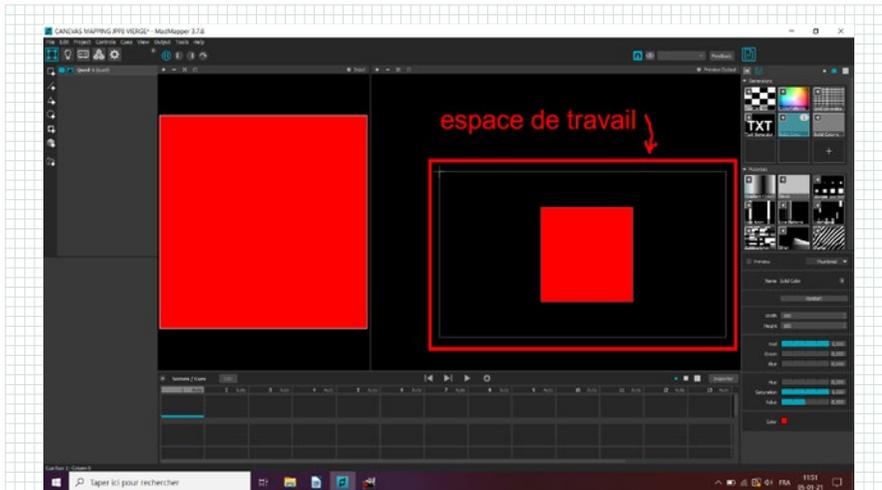
Le mapping consiste à projeter des informations vidéos (images, couleurs, formes, etc..) dans des zones définies. Ces zones de projection peuvent toutes contenir des éléments visuels différents et interagir de manière commune ou indépendante et avec du son. La première étape lors de la conception du mapping est donc de créer ces formes. Pour notre projet Mineurs, nous avons opté pour une projection en 3 formes carrées (symbolisant le passé, le présents, le futur...).

- Pour créer une forme, cliquer sur l'option « ajouter un quad » :



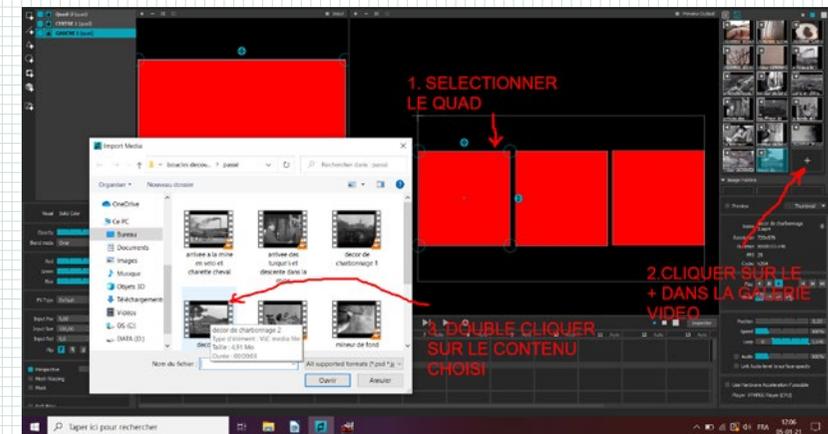
- Une forme carrée se crée dans votre espace de travail: il est possible de déplacer cette forme, de la transformer ou de la faire tourner.

Formation mapping « Mineurs ! »



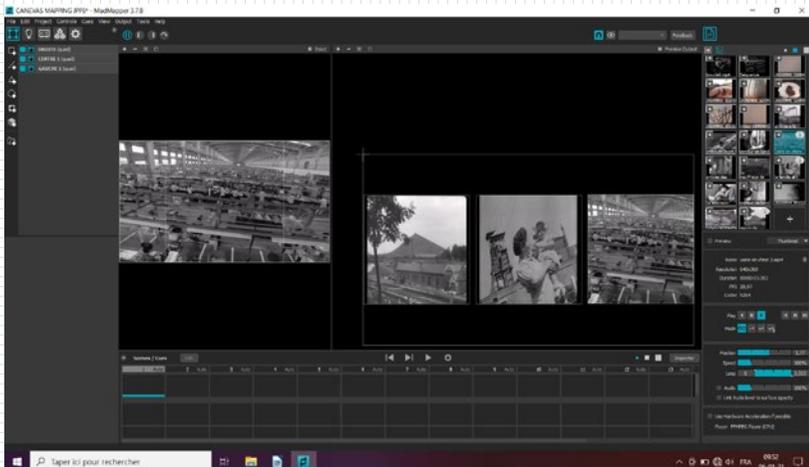
- Il faut créer trois formes pour produire les 3 carrés de la projection.

- Pour choisir un contenu et l'intégrer à chaque quad (forme carrée), il faut trouver le contenu dans son dossier (voir rangement des vidéos). Lorsque le contenu est choisi, via le logiciel mad mapper, cliquer sur le quad à utiliser dans l'espace de travail. Une fois celui-ci sélectionné, cliquer sur le + dans la galerie vidéo. Une fenêtre s'ouvre et donne accès à vos dossiers contenus sur le PC. Sélectionner le dossier adéquat et double cliquer sur le contenu choisi.



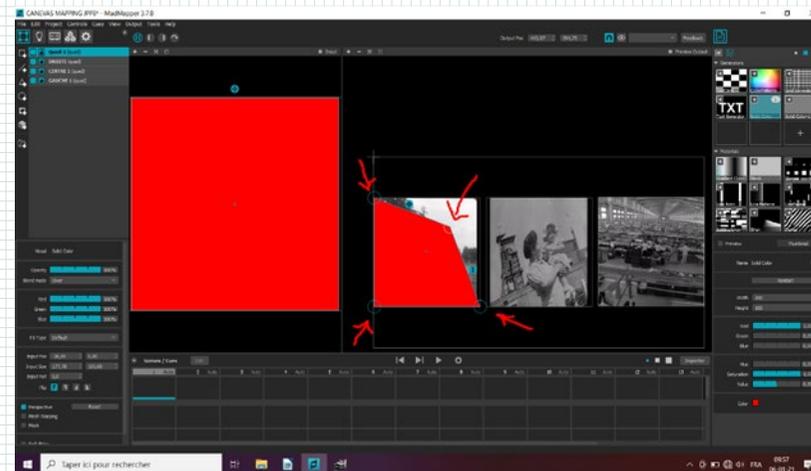
Formation mapping « Mineurs ! »

- Répéter l'opération jusqu'à obtenir un contenu sur les 3 carrés.

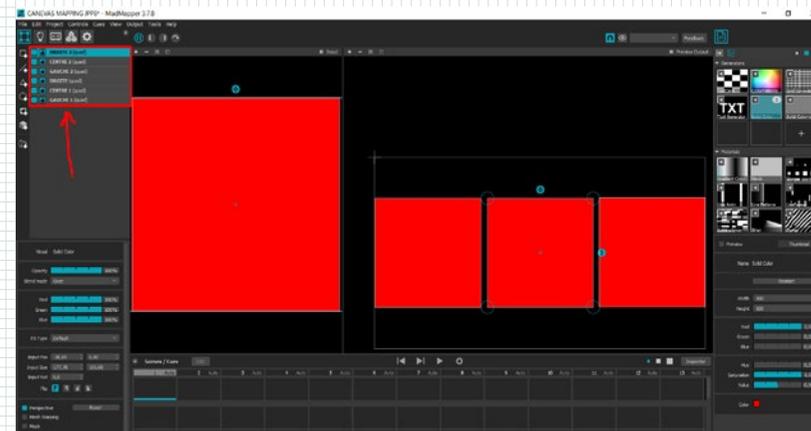


Le principe de Mad Mapper est de permettre (entre autres...) de superposer des calques. C'est avec la superposition de calques que l'on obtiendra un résultat artistique et visuellement intéressant à condition de faire réagir ses différents calques avec du son.

- Pour ajouter d'autres calques, il suffit de créer d'autres quads qui viendront se superposer aux 3 quads existants.
- Pour ce faire, cliquer sur « nouveau quad » et faire correspondre les nouveaux quads à ceux existants. Pour faire correspondre les quads, prendre les coins en cliquant avec la souris sur ceux-ci (garder le clic enfoncé) et les déplacer. Lâcher le clic pour lâcher le coin au bon endroit. Il y a une fonction automatique dans MadMapper qui permet un certain magnétisme entre les calques.



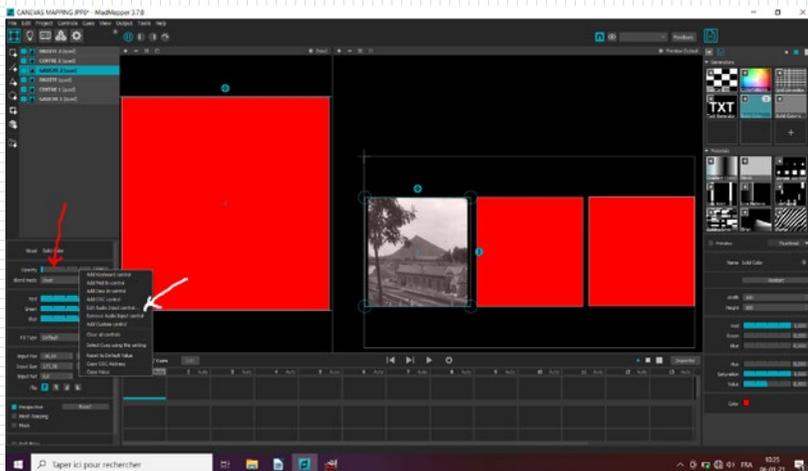
- Reproduire l'opération 3 fois afin d'obtenir une superposition sur les 3 carrés.



À ce stade, il est important de nommer correctement ses quads pour mieux travailler sa composition.

Créer et régler les effets

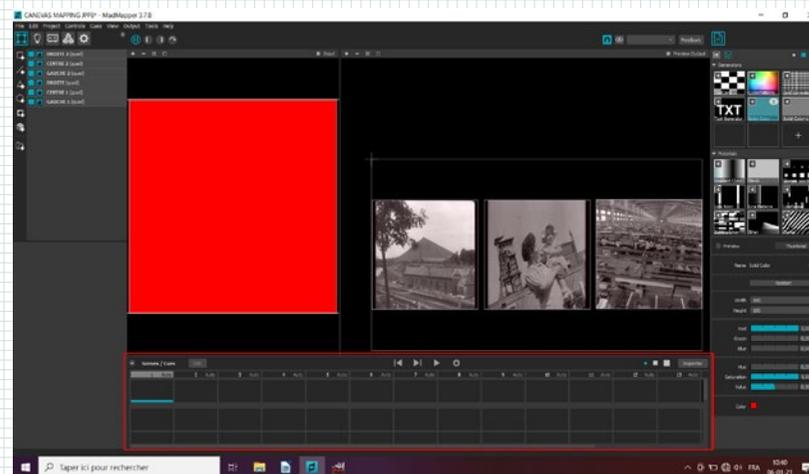
Il est maintenant possible d'ajouter des effets aux calques. Pour ce faire, cliquer sur un calque et choisir un effet. Dans ce cas-ci, il s'agit de régler l'opacité du calque rouge afin de créer une sorte de clignotement. Faire clic droit sur opacité et cliquer sur « add audio input control » (ajouter un contrôle audio). A partir de ce moment, le calque réagit en fonction du son capté par l'ordinateur. Pour sentir les effets, il est préférable de travailler avec un fond musical!



Il serait trop long de montrer la marche à suivre pour tous les effets dans ce dossier, il ne dépend que de vous de les expérimenter pour en comprendre le fonctionnement et l'intérêt graphique.

Les scènes

Mad Mapper fonctionne sur le principe des scènes. Les scènes sont des compositions. Ces compositions peuvent être totalement différentes, les effets peuvent varier et les contenus également.. seules les formes des quads resteront les mêmes. La barre fenêtre des scènes se situe en dessous de la fenêtre de travail.

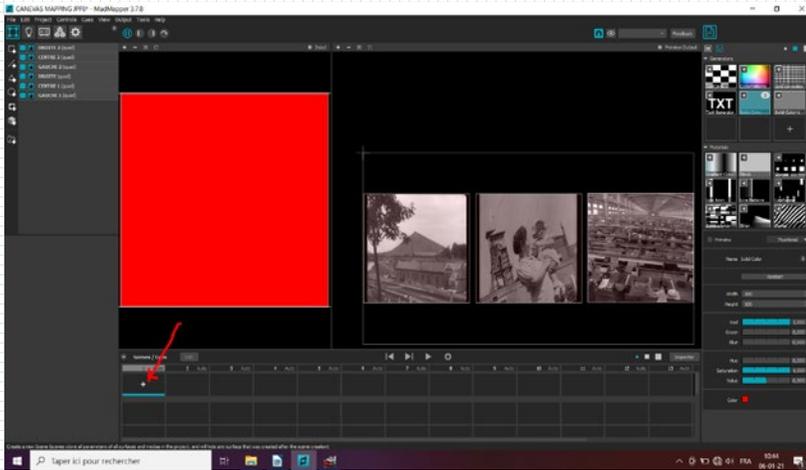


Il y a un ordre à suivre dans le travail sur Mad Mapper:

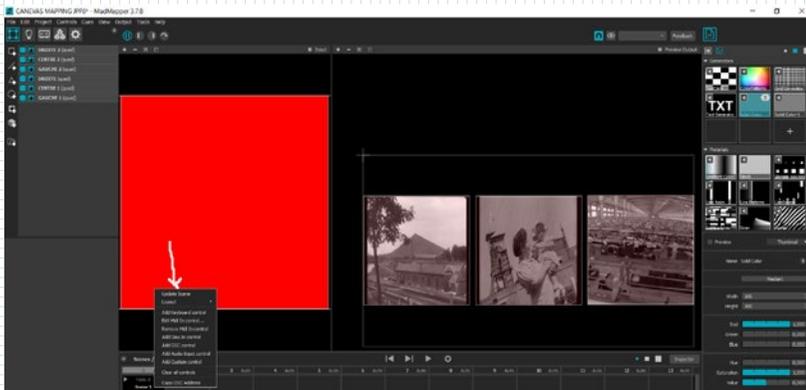
1. Créer sa composition (quads, calques, effets)
2. Lorsqu'on est satisfait de sa composition, la convertir en scène.
3. La modifier si nécessaire et chaque fois la mettre à jour avant de passer à une autre scène (au risque de perdre ses modifications)

Formation mapping « Mineurs ! »

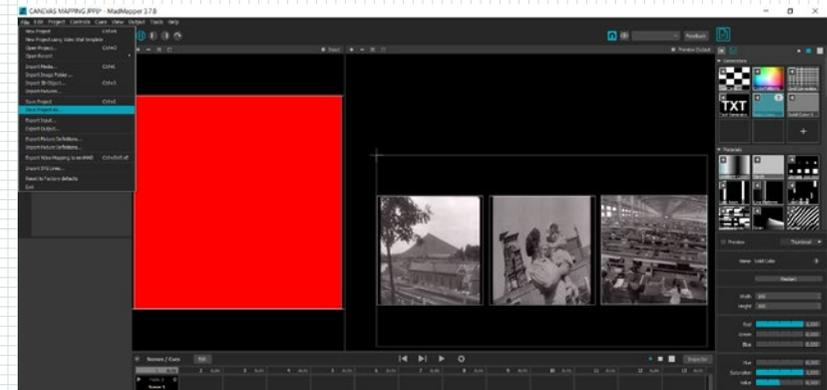
- Pour créer une scène à partir de sa composition, cliquer sur «créer une nouvelle scène»



- Si des modifications ont été effectuées sur la scène après l'avoir créée, cliquer droit au même endroit et faire «update scène». La scène est sauvegardée avec les modifications.



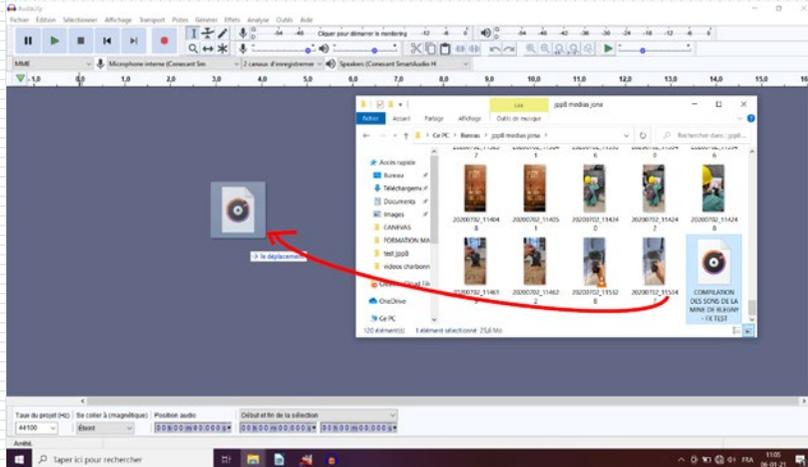
- Reproduire ces opérations autant de fois qu'il y a de scène. Pour résumer, dans Mineurs!, chaque sous-groupe crée une composition de mapping comprenant des vidéos du passé, des vidéos du présents et des vidéos créées en classe... Le tout réagissant avec une bande son et des voix enregistrées en classe également. Cette composition par sous-groupe correspond à une scène.
- UNE COMPO DE SOUS-GROUPE = UNE SCENE.
- Bien des fonctions sont disponibles sur Mad Mapper. Pour cette formation nous apprendrons à :
 - › Créer des masques
 - › Assigner les scènes à des touches midi (pour utiliser le contrôleur akai)
 - › Choisir des effets
 - › Faire réagir les contenus abstraits
 - › Sauvegarder son projet. Pour sauvegarder son projet, il suffit de cliquer sur :
 - › File/save project as / (choisir le lieu d'enregistrement). Attention au classements de vos fichiers!



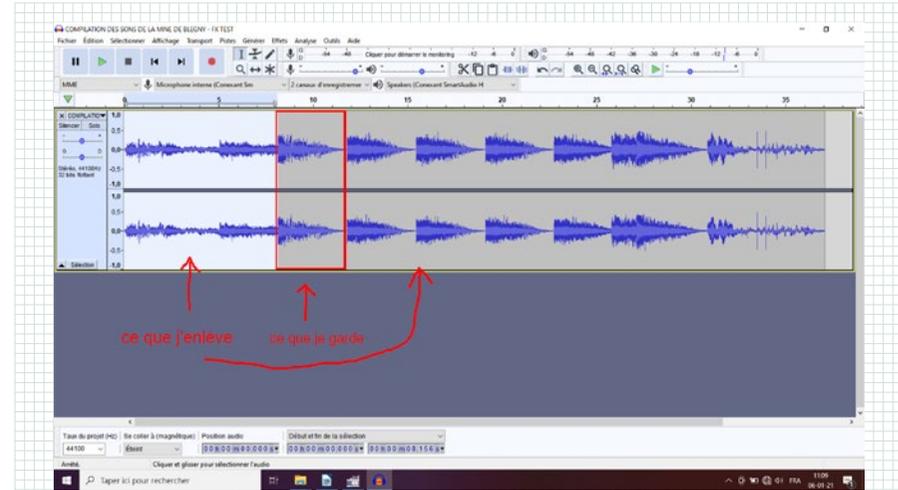
Partie 3

Utilisation du logiciel Audacity

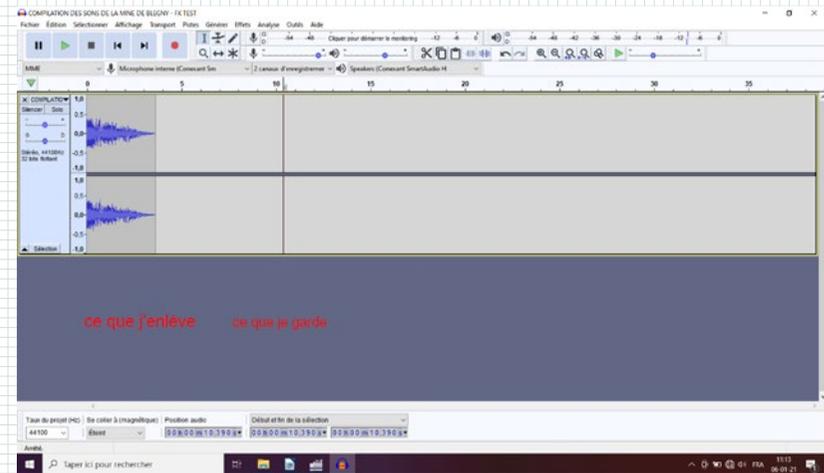
- Pour commencer, ouvrir le logiciel Audacity en cliquant sur l'icône du bureau.
- Déplacer le fichier audio à modifier depuis le dossier d'origine en maintenant le clic gauche enfoncé. Lâcher le clic pour lâcher le fichier audio dans l'espace de travail (zone en bleu).



- L'objectif étant de ne garder que la partie souhaitée de l'enregistrement, découper les surplus avant et après cette partie.
- Pour découper, sélectionner la zone à enlever avec l'outil sélection. La partie sélectionnée devient plus lumineuse. Cliquer ensuite sur « delete » sur le clavier. Cette partie disparaît.
- Répéter l'opération pour ne garder que la partie souhaitée.



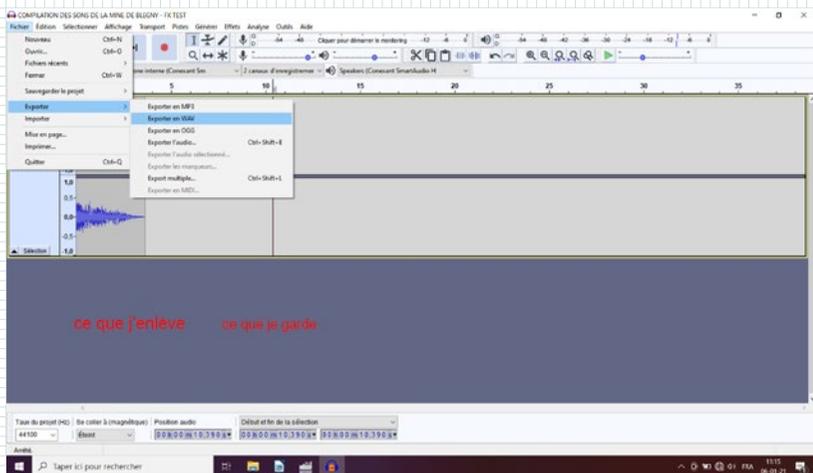
- Résultat :



-

Formation mapping « Mineurs ! »

- Une fois la partie découpée, écouter le résultat avec la touche « play » (petit triangle vert).
- Si le travail est terminé, exporter votre son en cliquant sur : **FICHIER / EXPORTER / EXPORTER EN WAV**



Construction des maquettes de mapping pour la projection en classe

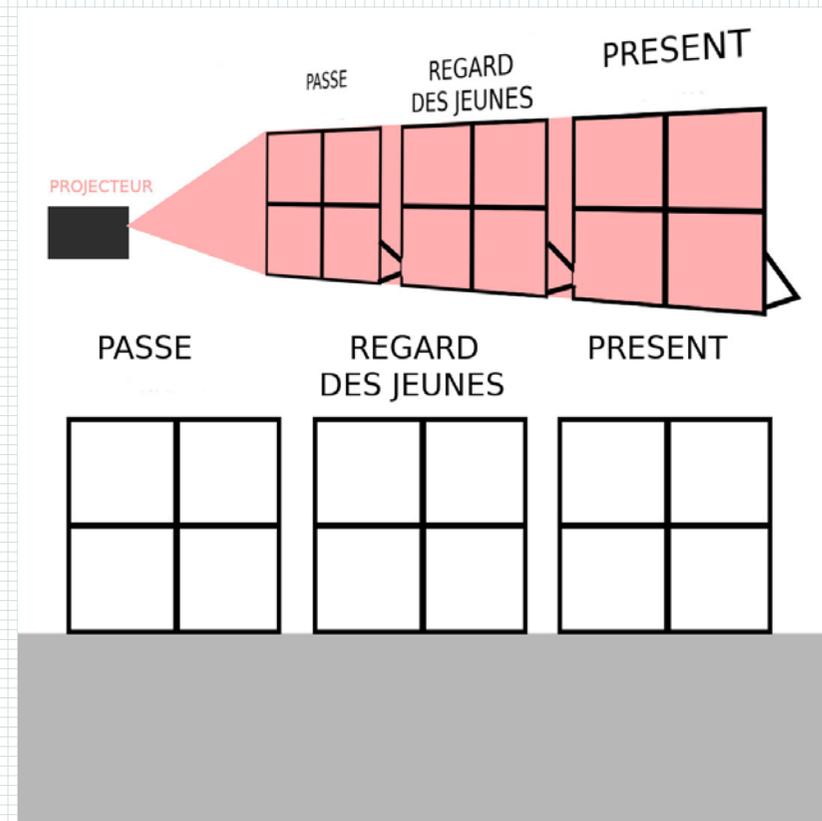
Matériel

- Carton plume blanc épais de 5mm (dimensions en fonction de la taille des fenêtres)
- Colle
- Planche à découper
- Cutter ou scalpel
- Latte, équerre

Déroulement

- Réflexion autour du lieu où sera projeté le mapping, sur quelle surface? Cette surface doit être blanche ou tout du moins claire. Prendre les mesures et reconstituer la maquette à l'échelle. Ici nous utilisons des structures carrées de 2 m × 2 m, ce qui nous fait des fenêtres miniatures de 20 cm × 20 cm
- Sur la planche à découper, couper 3 carrés de 20 cm × 20 cm dans le carton plume
- Couper ensuite 3 triangles rectangles de 15 cm de base × 8 cm de hauteur

- Assembler un triangle avec, à chaque fois, un carré en collant l'arête de 15 cm au centre du carré en faisant attention qu'il soit bien collé au bord de l'arête du carré
- La maquette doit être bien verticale une fois posée sur la tablette
- Les 3 fenêtres représentent chacune le passé, le présent, le futur.



Éditeur responsable:

C-paje ASBL

Collectif pour la Promotion
de l'Animation Jeunesse Enfance

Rue Henri Maus, 29, 4000 Liège

T. 04 223 58 71

info@c-paje.be

www.c-paje.be

Septembre 2021