



Dessine-moi une histoire

En équipe de deux, les élèves sont amenés à dessiner une partie d'une histoire sur les jouets dans le cadre du Concours international de jouets fabriqués à partir de matériaux récupérés d'Oxfam-Québec (voir en annexe). Chaque dessin est affiché par la suite pour créer une bande dessinée géante.



Compétences

Compétence pédagogique pour l'élève :

- Développer la créativité
- Développer la conscience des autres et empathie

Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activité à prédominance socio affective et morale

Intentions pédagogiques (suggestions) :

Création d'une bande dessinée à partir d'une histoire

Groupe d'âge :

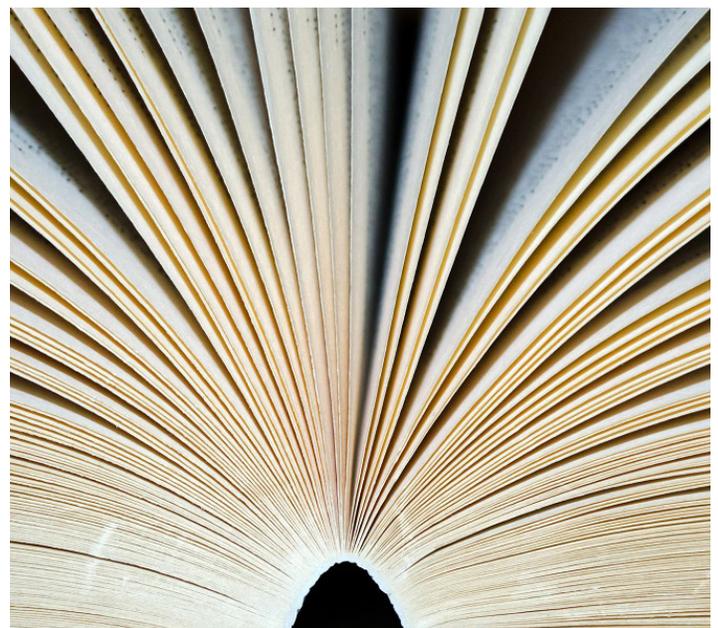
Multi-âge

Matériel requis :

- Papier 11 x 17 pour une case de bande dessinée

Durée :

Projet à moyen terme (3 à 4 périodes de 50 minutes)



Dessine-moi une histoire

Démarche

1. Lecture en groupe du conte d'Anatole* (annexe)
2. Séparation de l'histoire en petites scènes
3. Distribution des scènes aux élèves
4. Création des images de la bande dessinée
5. Affichage des images



*Le conte d'Anatole est un extrait de la « Situation d'enseignement – apprentissage pour les enseignantes et enseignants du primaire : LE CONTE », réalisée par Oxfam-Québec dans le cadre du Concours international de jouets fabriqués à partir de matériaux récupérés et disponible au <https://oxfam.qc.ca/agissez/engagez-les-milieus-educatifs/au-primaire/concours-jouets>



ASSOCIATION
QUÉBÉCOISE DE LA
GARDE SCOLAIRE

SOUTENIR
REPRÉSENTER
MOBILISER

402, rue Verchères
Longueuil (Québec) J4K 2Y6
450 670-8390 / 1 800 363-0592
gardescolaire.org



OXFAM
Québec

2330, rue Notre-Dame Ouest, bureau 200
Montréal (Québec) H3J 2Y2
514 937-1614
oxfam.qc.ca

CONTE D'ANATOLE

C'est l'histoire d'un petit garçon, Anatole, qui est un enfant comme les autres, en apparence, mais il n'en est rien. Parce qu'Anatole vit dans une famille dont chacun des membres est doté d'un pouvoir magique particulier. Celui d'Anatole est de pouvoir reproduire tous les objets qu'il désire.

Anatole, qui adore les jouets – comme tous les enfants! –, est bien heureux de son pouvoir magique et l'utilise abondamment depuis sa toute petite enfance. Déjà bébé, il se faisait apparaître les beaux hochets qu'il voyait à la télévision, dans les magasins ou dans les mains d'un autre bébé qu'il croisait lors d'une promenade. En grandissant, il se mit à se faire apparaître mille et un jouets, des figurines de toute sorte, des autos de toutes les couleurs, des blocs de toutes les formes et beaucoup plus que tout ce que vous pouvez imaginer.

Anatole, qui se lassait très rapidement de ses jouets, jetait aux ordures ceux qui ne l'intéressaient plus et il s'en faisait apparaître de nouveaux. Chaque fois qu'il voyait quelque part un jouet qui l'intéressait, une fois chez lui, il se le procurait sans aucune hésitation grâce à son pouvoir magique. Lorsqu'il commença à jouer avec d'autres amis, la situation prit des proportions démesurées : de retour à la maison, il se faisait systématiquement apparaître tous les jouets que ses amis possédaient et – maintenant qu'il avait vieilli et contrôlait davantage son pouvoir magique – il se les faisait toujours apparaître en plus beau, en plus grand, en plus gros, en plus plus plus plus plus! Le problème est qu'un jour, celui-là même où commence vraiment notre histoire, les amis d'Anatole en eurent assez de la situation – Anatole semblait plus intéressé par le fait de posséder les meilleurs jouets que par le plaisir de jouer réellement – et ils décidèrent de ne plus jouer avec Anatole. Anatole, au début, se dit que ce n'était pas grave, qu'il allait trouver ailleurs des idées pour se faire apparaître de nouveaux jouets, mais au bout d'un moment, il se rendit compte qu'en effet, ce n'était plus si amusant... Et seul, avec sa montagne de jouets, il se mit à s'ennuyer et à être malheureux.

*Que pensez-vous qu'Anatole a perdu de vue, oublié, dans tout ça?
Pourquoi est-il malheureux selon vous? Que lui manque-t-il?
Est-ce vraiment les jouets en eux-mêmes qui sont les plus importants ou serait-ce autre chose? Si oui, quoi? **L'amitié, l'imaginaire, le jeu en soi, le plaisir de jouer tout simplement....***

Alors, c'est l'histoire d'un petit garçon, Anatole, qui ne sait plus vraiment s'il adore encore les jouets et qui n'est plus vraiment heureux de son pouvoir magique. De toute façon, ces derniers temps, il n'arrive plus à faire apparaître quoi que ce soit. Ça ne l'intéresse plus... Mais je vous ai dit qu'Anatole vit dans une famille dont chacun des membres est doté d'un pouvoir magique particulier. Celui d'Anatole est de pouvoir reproduire tous les objets qu'il désire et celui de son grand-père, qui habite avec eux, est de pouvoir voyager et faire voyager les autres avec lui à travers le temps et le monde. Et, une journée, le grand-papa d'Anatole, voyant son petit-fils bien triste, décide de l'aider...

- Tu sembles t'ennuyer, viens, nous allons nous promener un peu!

Il prend la main d'Anatole et alors, un nuage de poussière d'étoiles jaillit de leurs mains entrelacées l'une dans l'autre. Le nuage de poussière d'étoiles grandit, grandit et... Pouf! Les voilà partis pour une grande aventure à travers l'histoire des jouets et le monde! Une aventure qui changera complètement la façon d'Anatole de percevoir les jouets et de jouer...

Avez-vous envie de faire ce voyage avec eux? Vous aurez besoin de beaucoup d'imagination. Je tenterai de vous décrire le mieux possible tout ce qu'ils voient, mais ce sera à vous d'essayer de donner vie à tout cela dans votre imaginaire. Vous savez, ce pouvoir magique que nous possédons tous de pouvoir voir et inventer des images et des histoires, quelque part dans notre tête...

Avez-vous déjà réalisé à quel point cette capacité d'imaginer que nous possédons tous est extraordinaire et magique en quelque sorte? En quoi notre imaginaire est-il «magique» selon vous? À quoi cela sert-il d'être imaginatif?

Éléments de réponse : Possibilité d'inventer des histoires qui dépassent le cadre du réel, de donner vie à travers des récits à des personnages fictifs, dont nous imaginons les caractéristiques, et de voir ces personnages, de les situer dans des décors de notre choix qui existent ou n'existent pas, de décider du déroulement de l'histoire, etc. Exemple : imaginez un enfant en train de jouer. Chacun verra un enfant différent dans son imaginaire et chacun aura le pouvoir de modifier cette image à sa guise. On peut exercer notre imaginaire et s'amuser à le développer. C'est un outil incroyable dans le jeu, mais aussi dans la réalité : cette grande capacité d'imagination nous permet d'être créatifs, d'être débrouillards, de trouver des solutions. Cela nous permet aussi d'innover, de faire autrement, de participer à la société en apportant notre contribution singulière.

Alors maintenant, prêts pour le grand voyage avec Anatole et son grand-père? Fermez les yeux. Voyez le grand nuage de poussière d'étoiles s'agrandir, jusqu'à vous envelopper complètement et vous voilà partis! Votre première destination : l'Égypte ancienne! Vous vous retrouvez au temps des pharaons et des grandes pyramides, il y a plus de 4 000 ans! Les enfants jouent avec des poupées, qui font partie des plus vieux jouets du monde, mais celles-ci ne ressemblent pas à celles que nous connaissons : elles ressemblent plutôt « à de petites statues miniatures sculptées ou façonnées »¹, certaines sont en céramique, d'autres en bois, d'autres sont faites de ficelles². On peut aussi voir des enfants égyptiens qui jouent avec des balles en terre cuite³ et d'autres, avec des figurines d'animaux fabriquées en argile⁴.

Vous vous rendez ensuite au temps des Romains, il y a un plus de 2 000 ans, et apercevez des enfants qui jouent aux *noix* – comme les enfants d'aujourd'hui jouent aux billes – ils jouent par terre et « ils s'amus[ent] à lancer une noix sur celles de l'adversaire

¹ De Mullenheim, S. et Ligier De Laprade, M. (2015). *Le tour du monde des jeux et des jouets*. Chine : Rue des Enfants. p.4.

² Kandert, J. (Adaptation française de Dagmar Doppia) (1994). *Les jouets dans le monde*. France : Librairie Gründ, p.9.

³ Ibid, p.21.

⁴ Ibid, p.18.

afin de les prendre, le but étant d'en avoir le plus possible »⁵. Juste à côté, d'autres enfants romains jouent aux *osselets*, un « jeu de lancer [...] [qui consiste] à jeter en l'air les osselets [qui sont de vrais petits os d'animaux] et à les récupérer en faisant des figures avec ses mains »⁶.

Vous êtes maintenant transportés jusqu'au temps des chevaliers, au Moyen Âge. Des enfants jouent avec des ballons fabriqués à partir de « vessies de bœuf, de porc ou de mouton gonflées d'air »⁷. Ils jouent à un jeu qui ressemble beaucoup à ce que nous appelons aujourd'hui le soccer.

Vous continuez votre voyage à travers l'histoire en allant rendre visite aux autochtones, qui habitaient notre continent longtemps avant nous. Vous voyez des enfants amérindiens qui se fabriquent des pantins – petites poupées articulées – avec des feuilles de maïs séchées⁸.

Un grand tour du monde vous fait voir des enfants de tous les continents qui jouent avec des jouets qu'on peut reconnaître, mais qui sont fabriqués à partir de matériaux de la nature ou récupérés :

- En Afrique, au Cameroun, vous apercevez des enfants qui jouent avec des coquilles d'escargot qu'ils utilisent en guise de toupies⁹. Dans le désert du Sahara, des Touaregs jouent au *targui*. « Pour jouer, il suffit de faire 12 trous, en rond, dans le sable et de placer 11 cailloux dans les trous. Le but est d'enlever tous les cailloux sauf un. Pour retirer un caillou, il faut sauter par-dessus avec un autre »¹⁰.
- En Océanie, votre regard se tourne vers le ciel où volent de magnifiques cerfs-volants confectionnés avec de grandes feuilles de palmiers¹¹.
- En Asie, au Japon, les enfants s'amuse avec des figurines en papier plié; on appelle cet art : « origami ». Les grandes filles fabriquent de cette façon des poupées en papier à leur petite sœur¹².
- En Amérique du Sud, des mamans fabriquent des poupées de chiffons pour leurs filles.
- Dans le Grand Nord du continent américain, ce sont des papas qui sculptent des poupées pour leurs filles dans des os ou dans l'ivoire¹³.
- En Europe, des enfants jouent avec des personnages et des animaux fabriqués avec des marrons, des glands, des baies d'églantier¹⁴.

Puis, vous voilà de retour, ici, en Amérique du Nord : on voit des enfants qui jouent à la marelle dehors dans les ruelles, en lançant un caillou sur un jeu qu'ils ont tracé par terre avec de la craie, on en voit d'autres qui font des courses dans des autos fabriquées avec des boîtes de carton.

⁵ De Mullenheim, S. et Ligier De Laprade, M. (2015). *Le tour du monde des jeux et des jouets*. Chine : Rue des Enfants. p.4.

⁶ Ibid.

⁷ De Mullenheim, S. et Ligier De Laprade, M. (2015). *Le tour du monde des jeux et des jouets*. Chine : Rue des Enfants. p.7.

⁸ Kandert, J. (Adaptation française de Dagmar Doppia) (1994). *Les jouets dans le monde*. France : Librairie Gründ, p.22.

⁹ Ibid, p.19.

¹⁰ De Mullenheim, S. et Ligier De Laprade, M. (2015). *Le tour du monde des jeux et des jouets*. Chine : Rue des Enfants. p.15.

¹¹ Ibid, p.27.

¹² Ibid, p.30.

¹³ Ibid, p.193.

¹⁴ Ibid, p.21-22.

Et le grand-père d'Anatole le ramène chez lui, dans sa chambre. Anatole, tout étourdi par ce voyage, reste sans mot, regardant sa montagne de jouets sans trop comprendre ce que voulait lui démontrer son grand-père. Pourquoi lui avoir montré tous ses jouets fabriqués à travers l'histoire et le monde à partir de matériaux différents et certains, étranges? Ses jouets à lui, en beau plastique brillant, sont tellement plus beaux et semblent plus solides....

Pourquoi pensez-vous que le grand-père voulait montrer tous ses jouets à Anatole? Que voulait-il lui faire comprendre?

Éléments de réponse : Il veut lui montrer l'incroyable diversité des jouets qui peuvent être fabriqués à partir de ce que l'on trouve dans notre environnement. Il veut lui montrer le plaisir qu'on peut avoir à jouer, tout simplement, avec des choses simples; lui faire comprendre que ce n'est pas l'objet du jouet en tant que tel qui donne du plaisir, mais l'utilisation qu'en font les enfants. Un gland, une cocotte de pin n'ont rien d'extraordinaire, mais lorsqu'ils sont transformés en personnage, en animal par un enfant, ils peuvent alimenter un jeu imaginaire pendant des heures!

Anatole ne comprend pas comment tout ce qu'il a vu pourrait l'aider. Mais son grand-père ne se décourage pas. Il invite Anatole à aller voir sa grand-mère. Celle-ci a le pouvoir magique de pouvoir entendre la nature parler. Elle peut nous dire ce que les arbres, les cours d'eau, les animaux pensent... Elle sonde le cœur de tous les êtres vivants et a le pouvoir de nous transmettre leur parole.

La grand-mère demande à Anatole :

- Veux-tu savoir ce que pense la planète de tous ces jouets que tu fais apparaître et que tu jettes aux poubelles? Ça la rend très malade. Et les autres enfants, qui veulent aussi des jouets comme les tiens, l'appauvrissent de ses ressources. Il faut tellement d'arbres, d'eau, de pétrole, pour fabriquer tous ces jouets dans des usines qui polluent... Elle en fait même de la fièvre, notre pauvre planète! Elle aurait besoin de plus de respect et de reconnaissance envers tout ce qu'elle nous offre. Elle s'ennuie du temps où les enfants s'amusaient avec presque rien, avec ce qu'ils trouvaient autour d'eux. Elle se souvient du rire des enfants, de leur complicité, lorsqu'ils s'inventaient toutes sortes de jeux. Les branches d'arbres aiment devenir un jouet dans les mains d'un enfant, les cailloux aussi. L'important n'était pas d'avoir le dernier jouet sorti sur le marché, mais de jouer ensemble et d'avoir du plaisir!

Lorsque la grand-mère d'Anatole lui dit que tous ces jouets qu'on fabrique et qu'on jette ensuite rendent la planète malade, qu'« elle en fait même de la fièvre », de quoi parle-t-elle exactement selon vous?

Éléments de réponse : Du réchauffement climatique, avec ses impacts négatifs qui sont considérables : perte de biodiversité, augmentation des risques de catastrophes naturelles, impacts négatifs sur l'agriculture et donc sur la sécurité alimentaire des peuples, augmentation des inégalités, puisque les populations pauvres sont plus vulnérables à l'égard des impacts négatifs des changements climatiques, etc.

Pourquoi, à votre avis, la grand-mère d'Anatole dit-elle que la planète « aurait besoin de plus de respect et de reconnaissance envers tout ce qu'elle nous offre »?

Éléments de réponse : La Terre nous donne la vie, nous nourrit, nous abrite; nous sommes interdépendants des écosystèmes; la qualité de l'environnement influence notre santé et bien-être à tous; nous devons laisser le temps à la nature de se renouveler en prenant soin de l'environnement et en n'épuisant pas les ressources; etc.

La grand-mère d'Anatole dit que la nature « s'ennuie du temps où les enfants s'amusaient avec presque rien, avec ce qu'ils trouvaient autour d'eux ». Pourquoi pensez-vous que les enfants d'aujourd'hui fabriquent de moins en moins leurs propres jouets? Est-ce que cela vous arrive ou jouez-vous seulement avec des jouets achetés au magasin? Avez-vous réellement besoin de tous les jouets que vous possédez? Est-ce la même situation pour tous les enfants sur la planète?

Éléments de réponse : Les enfants qui grandissent dans les pays industrialisés d'aujourd'hui possèdent de plus en plus de jouets et utilisent donc moins leur créativité pour fabriquer eux-mêmes des jouets à partir de ce qu'ils trouvent autour d'eux. Les enfants qui vivent dans les pays en développement n'ont pas le même accès aux jouets de fabrication industrielle, ils ne s'amuse pas moins pour autant : ils utilisent leur imagination et leur ingéniosité pour créer des jouets à partir de ce qu'ils trouvent autour d'eux!

Alors, une lumière éclaire les yeux d'Anatole.

- Je sais, grand-mère, je sais, je sais, je sais ce que je vais faire!

Et il s'en va ...

Quelle idée peut bien avoir eu Anatole? Que s'en va-t-il faire? À vous de terminer l'histoire!