



ACTION ET RECHERCHE CULTURELLES asbl

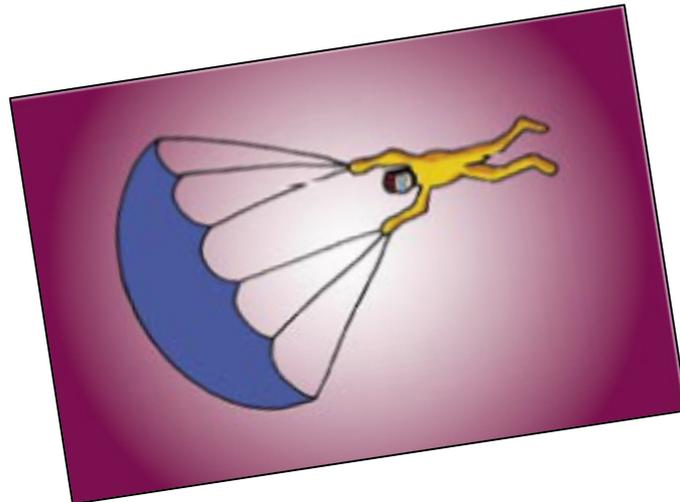
DOSSIER PEDAGOGIQUE - 24/01/2018



**RACONTE-MOI
TON MONUMENT**

1. POSTURE CRÉATIVE

Tirez au hasard une carte de la « Boîtes à Idées » et utilisez l'image pour décrire votre humeur du jour.



Exemple :

J'ai pêché une carte représentant un parachutiste. Cette image correspond bien à mon humeur car je suis parachuté(e) dans cette activité et je n'ai aucune idée d'où ça va me mener. Sinon, de façon général je suis une personne qui fonce, qui n'a pas peur de faire le grand saut (le sot également). J'espère juste retomber sur mes pattes...

Cet exercice vous a placé dans une posture créative.

Vous avez été amené à établir un lien entre vous et une image imposée. Vous avez donc été confronté à une contrainte. Vous l'avez surmontée en sollicitant votre imagination.

3. VOS ÉMOTIONS

A présent, vous allez représenter les sentiments qu'éveille en vous le monument au moyen... d'une œuvre collective !

Vous êtes libres de choisir n'importe quel moyen d'expression.

Choisissez une émotion parmi les 50 cartes représentant des expressions faciales d'émotions.



Pourquoi avez-vous choisi cette émotion ?

4. BRAINSTORMING

Nous allons à présent faire un brainstorming.

Cette activité devrait permettre de décider ensemble du type d'œuvre que vous allez réaliser.

Nous allons nous engager à suivre rigoureusement 5 règles :

D	Délire	... recommandé ;
R	Respect	... de l'autre ;
E	Écrire	... toutes les idées ;
A	Associer	... à partir des idées des autres ;
M	Maximum	... d'idées au total (une centaine).

Vous allez désigner un arbitre qui veillera au respect de ces consignes.

Nous allons commencer par une courte phase de purge dont l'objectif est de vider votre esprit de toutes les idées déjà présentes.

Vous allez à présent réfléchir 5 à 10 minutes (en silence) et noter vos idées sur des Post-It (une idée = un Post-It).

Chacun à votre tour, vous allez lire et coller vos Post-it au tableau.

Le groupe exprime ses idées. La dynamique repose sur la surenchère des propositions, c'est-à-dire rebondir sur les idées des autres, chercher à les améliorer ou les compléter.

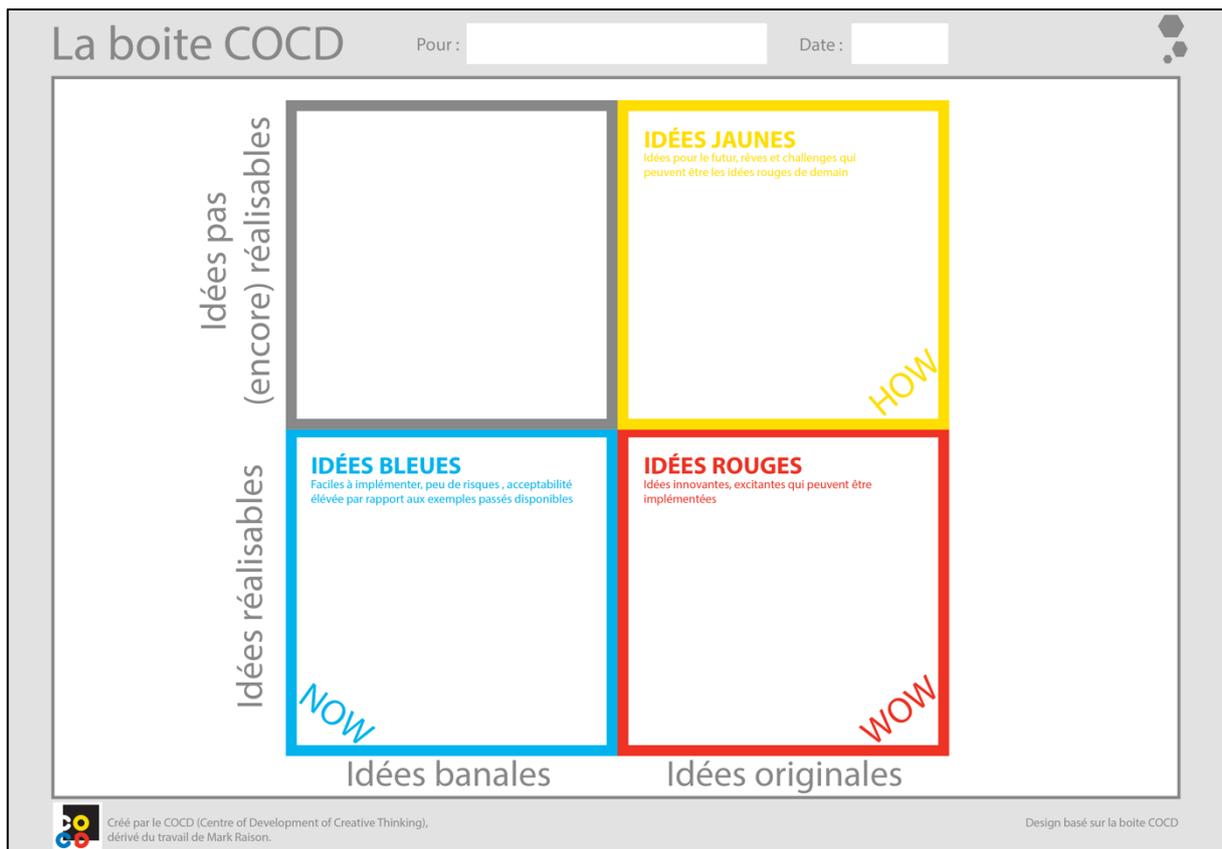
En cas de baisse de régime, l'arbitre peut relancer la production d'idées en posant des questions ouvertes. Il peut par exemple tirer au hasard une carte de la « Boîte à Idées » et demander « *La solution à notre problème est cachée dans cette image, qui la voit ?* ».

L'arbitre va veiller à canaliser l'engouement des plus bavards et invite les plus timides à s'exprimer.

Les étudiants qui rebondissent sur une idée déjà émise ont la priorité.

5. SÉLECTION DES IDÉES

Il faut maintenant procéder à l'évaluation logique et critique des idées et sélectionner celles qui nous semblent être les meilleures.



Nous allons les trier suivant deux axes : l'**originalité** des idées et leur **facilité** de réalisation.

Les idées originales, mais non réalisable (ou pas encore) sont placées dans la case jaune, les idées originales réalisables sont mises dans la case rouge et les idées plus communes qui sont réalisables peuvent être mises dans la case bleu.

Chaque étudiant vote pour 4 à 8 idées bleues, rouges et jaunes à partir de l'ensemble de la liste.

Les 10 - 15 idées les plus populaires sont placées dans la Boîte (celles-ci peuvent d'abords être positionnées dans les sections pour lesquelles elles ont reçues le plus de votes, mais les participants peuvent discuter de leur localisation dans la boîte par après).

Les étudiants peuvent ensuite essayer de combiner les idées et de creuser un peu plus loin pour développer des concepts intéressants.

Il existe deux autres méthodes très rapides pour évaluer une idée :

→ Le Test POP :

P : Est-ce que le projet est possible avec les ressources dont vous disposez ?

O : Le projet est-il original ? L'idée vient-elle de vous ?

P : Serait-ce un plaisir pour vous de le réaliser ?

→ L'autre méthode consiste à sélectionner les idées « FUN » (Faisables, Utiles et Nouvelles).