

22^E ÉDITION



21^E ÉDITION

CONCOURS INTERNATIONAL DE JOUETS FABRIQUÉS À PARTIR DE MATÉRIAUX RÉCUPÉRÉS (CIJ)

OXFAM Québec

En collaboration avec :

espace pour la vie **planétarium rio tinto alcan montreal**

L'univers, un terrain de jeu infini !

Exposition du 13 février au 28 mai 2017

Ce concours, organisé par Oxfam-Québec, invite les jeunes de 6 à 12 ans, provenant d'ici et d'ailleurs, à mettre leur ingéniosité et leur créativité sans frontières à l'œuvre. C'est une occasion de mettre en valeur leurs talents artistiques et manuels ainsi que leur imagination. C'est également une merveilleuse façon de susciter la réflexion chez les jeunes quant à l'impact de leurs gestes quotidiens sur la planète et les populations, en développant par le fait même leur sentiment de responsabilité comme citoyen du monde.

21^E ÉDITION

INTERNATIONAL CONTEST FEATURE

Photo : Éric St-Pierre/Oxfam-Québec

EN COLLABORATION AVEC :

CONCOURS INTERNATIONAL DE JOUETS FABRIQUÉS À PARTIR DE MATÉRIAUX RÉCUPÉRÉS



Situation d'enseignement –
apprentissage pour les enseignantes et enseignants du primaire

LE CONTE



OXFAM
Québec

Situation d'enseignement – apprentissage pour les enseignantes et enseignants du primaire (SEA) : LE CONTE

2^e suggestion d'activité préparatoire et/ou complémentaire au CIJ

NIVEAU SCOLAIRE : Cette activité peut être adaptée aux différents cycles (1^{er}, 2^e et 3^e cycle du primaire). C'est le niveau d'approfondissement des discussions et des réflexions, de même que le niveau de vulgarisation de l'information, qui variera en fonction de l'âge des jeunes.

VISÉES PÉDAGOGIQUES ET ÉLÉMENTS PRESCRITS AU PFEQ :

Domaines d'apprentissage : Domaine de l'univers social / Domaine du développement personnel et moral / Domaine des langues

Domaines généraux de formation : Environnement et consommation / Vivre-ensemble et citoyenneté

Disciplines : Univers social / Éthique et culture religieuse / Français, langue d'enseignement

Compétence(s) disciplinaire(s) : Construire sa représentation de l'espace, du temps et de la société (1^{er} cycle) - S'ouvrir à la diversité des sociétés et de leurs territoires (2^e et 3^e cycle) / Prendre position, de façon éclairée, sur des situations comportant un enjeu moral - Pratiquer le dialogue moral / Écrire des textes variés

Autres compétences : Compétence transversale d'ordre intellectuel : exercer son jugement critique, mettre en œuvre sa pensée créatrice / Compétence transversale de l'ordre de la communication : communiquer de façon appropriée

Intention pédagogique : Sensibiliser les jeunes aux thèmes de la surconsommation, de l'environnement, des inégalités entre les pays du Nord et du Sud, des différences et des ressemblances culturelles, à l'aide du jouet, un des objets les plus universels qui soient. Stimuler l'imagination des jeunes et les sensibiliser à l'universalité de la créativité. Développer leur identité comme citoyen du monde.

ORGANISATION PHYSIQUE ET MATÉRIELLE :

Matériel requis : feuille du conte, avec les questions intégrées comme pistes de réflexion (en italique) et les éléments de réponse (en gras); cahier d'écriture de l'élève ou feuille mobile, crayon à mine et gomme à effacer; cartons pour la création d'affiches, crayons de couleur

Structure(s) sociale(s) : discussion en grand groupe; travail en équipe ou individuel

Aménagement physique : au choix de l'enseignante ou l'enseignant

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ :

Phase de préparation :

L'enseignante ou l'enseignant est invité à raconter la petite histoire du CIJ (telle que présentée dans la SEA principale). Elle ou il demande ensuite aux jeunes de son groupe s'ils pensent, eux aussi, être capables de fabriquer des jouets à partir de matériaux récupérés. Elle ou il informe les jeunes de la possibilité de participer cette année à ce concours. Elle ou il leur propose, avant de décider, de réaliser une activité afin d'explorer les intérêts de fabriquer soi-même ses propres jouets et de réfléchir sur la relation que nous entretenons avec nos jouets.

Phase de réalisation :

1. Vous faites la lecture du conte aux élèves, en ponctuant le récit de questions que vous posez au groupe afin de susciter la réflexion et d'alimenter la discussion autour des thèmes abordés à travers l'histoire.
2. Les élèves sont invités à imaginer la fin de l'histoire. Selon le niveau scolaire et à votre choix, cela peut se réaliser en grand groupe ou en travail d'équipe (échange sur les différentes possibilités pour la fin de l'histoire, écriture des principales idées choisies par le groupe ou l'équipe, puis présentation à l'oral à la classe si le travail a été effectué en équipe). Cela peut aussi se réaliser en travail individuel (projet d'écriture).

Phase d'intégration :

L'enseignante ou l'enseignant effectue un retour en grand groupe avec les jeunes de sa classe en leur demandant, dans un premier temps, ce qu'ils retiennent de l'activité. Qu'est-ce qu'ils ont appris ? Qu'est-ce qui les a touchés ? Est-ce que cela leur donne envie de faire les choses différemment ? Que pensent-ils, eux, de leur consommation de jouets ? Ont-ils besoin de tous les jouets qu'ils ont à la maison ? Etc.

Dans un deuxième temps, l'enseignante ou l'enseignant demande aux élèves si, à la suite de l'activité, ils ont envie de participer au CIJ et si oui, pourquoi ? Vous pouvez prendre en note leurs réponses afin de les utiliser pour fabriquer des affiches qui serviront lors de l'exposition des jouets dans votre milieu. La création d'affiches peut être une belle activité d'intégration et/ou d'enrichissement, permettant aux élèves de transmettre leurs connaissances acquises, de partager le fruit des recherches qu'ils auront effectuées, de sensibiliser à leur tour leur entourage (lors d'une rencontre de parents, par exemple), etc.

Il serait intéressant ici de faire ressortir le fait **que tous les enfants du monde, riches ou pauvres, ont tous accès à la plus extraordinaire des ressources propres, gratuites et renouvelables : leur imaginaire, leur créativité !** Et que, tout autour d'eux, se trouvent de nombreux objets ayant le potentiel d'être transformés en jouets : **l'univers est réellement un terrain de jeu infini pour qui sait utiliser son imagination et sa créativité !**

BON CONCOURS !

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 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 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 en faisait apparaître de nouveaux. Chaque fois qu'il voyait quelque part un jouet qui l'intéressait, il se le procurait une fois chez lui 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 faisait systématiquement apparaître tous les jouets que ses amis possédaient et – maintenant qu'il avait vieilli et contrôlait davantage son pouvoir magique – il 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 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 peu 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 chiffon 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 ces 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 ces 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 notre 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 mais 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 !