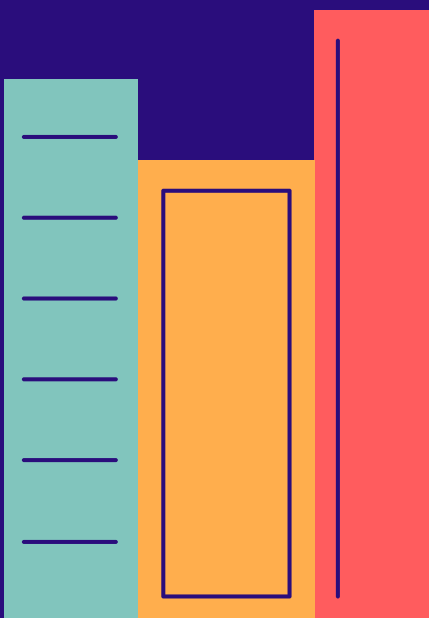




TinkerLib

Kit d'activités pour médiathèques
et centres de sciences



2025

© TinkerLib

Ce document a été produit dans le cadre du projet "TinkerLib" financé par le programme Erasmus+ de l'Union Européenne (2023-1-FR01-KA220-ADU-000160441).

Il présente des activités co-conçues lors d'ateliers menés par les partenaires dans différents contextes d'éducation informels à travers l'Europe. Il doit être considéré comme faisant partie d'un processus continu de réflexion sur les approches favorisant les contextes d'apprentissage inclusifs pour les adultes. Ce document reflète les points de vue et les opinions des partenaires du projet et des auteur·ices et ne représente pas nécessairement ceux de l'UE ou de l'Agence nationale Erasmus+ France. Ni l'Union européenne ni l'autorité locale ne peuvent être tenues responsables de son contenu.

Site du projet www.museoscienza.it/tinkerlib/

Designers

Musée national des sciences et des technologies Léonard de Vinci

Partenaires du Projet

Association Traces, France - Coordination

Département De Seine Et Marne, France

NEMO Science Museum, Pays-Bas

Stichting Openbare Bibliotheek Amsterdam, Pays-Bas

Science Center Netzwerk (SCN), Autriche

Büchereien der Stadt Wien, Autriche

Fondazione Museo Nazionale Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci, Italie

Per Leggere – Biblioteche Sud Ovest Milano, Italie

Rural Cultural Centre Markovac, Serbie

Center for the Promotion of Science, Serbie



Funded by
the European Union



ScienceCenter
NETZWERK



MUSEO
NAZIONALE
SCIENZA
E TECNOLOGIA
LEONARDO
DA VINCI



Table des matières

Introduction	3
Consortium, méthodes et but: un aperçu de TinkerLib	3
Objectif du kit	7
Structure du kit	7
 Activités	 8
Fôret de Haïkus	9
Livres popcorn	14
Mots-en-dés	19
Pop-up pneumatique	27
Merveilles roulantes	36
Vidéos en stop-motion	47

Avertissement:

- Les activités décrites dans ce document ont été co-conçues en Europe, lors de séries d'ateliers impliquant divers publics, des médiathécaires et des médiateur·ices scientifiques.
- Elles s'inscrivent dans des contextes spécifiques et peuvent nécessiter des adaptations pour des publics ou des environnements différents. Pour être guidé dans ces adaptations vous pouvez consulter notre Guide des pratiques inclusives.



Introduction

Consortium, méthodes et but: Un aperçu de TinkerLib

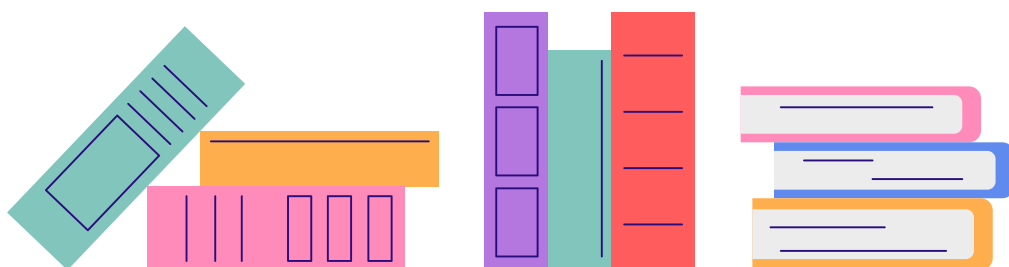
TinkerLib est financé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne et vise à transformer les musées, les centres scientifiques et les bibliothèques en centres (plus) inclusifs pour l'apprentissage des adultes. En combinant le potentiel d'apprentissage de la pédagogie du Tinkering (forme de bricolage) avec les environnements accueillants et accessibles des musées et des bibliothèques, TinkerLib cherche à impliquer les adultes dans des expériences d'apprentissage pertinentes, avec une attention particulière pour ceux qui ont moins d'opportunités, tels que les migrant·es, les personnes en situation de handicap ou avec un faible niveau d'alphabétisation.

TinkerLib s'inscrit dans la tradition des trois précédents projets financés par Erasmus+ qui ont contribué à définir et à répandre le Tinkering en tant que pratique éducative inclusive en Europe:

- **Tinkering EU: Éducation contemporaine pour les innovateurs de demain** a introduit la méthodologie du tinkering dans l'éducation informelle européenne.
- **Tinkering EU: Construire un capital scientifique pour TOUS** a exploré les liens entre le tinkering et le capital scientifique, en mettant l'accent sur les élèves et les enseignant·es défavorisé·es.
- **Tinkering EU: S'adresser aux adultes** a soutenu le développement socio-éducatif et personnel d'apprenant·es adultes défavorisés.

TinkerLib a pour but de :

- renforcer la capacité des éducateur·ices informels à créer et à diriger des activités de tinkering inclusives et co-conçues.
- développer et tester de nouvelles expériences d'apprentissage STEAM inclusives via cinq centres de co-conception nationaux.
- renforcer la collaboration entre les bibliothèques et les institutions scientifiques au niveau local et européen.
- promouvoir un modèle plus inclusif de participation culturelle et d'apprentissage tout au long de la vie.



Le consortium

Le projet TinkerLib est coordonné par **TRACES** (France), une association de médiation culturelle et un think-and-do tank sur la science, la communication scientifique et leurs relations avec la société. Par la réflexion critique et l'expérimentation collaborative, TRACES innove dans l'éducation aux sciences et l'engagement du public. En tant que coordinateur du projet, il assure le bon déroulement des activités, l'apprentissage mutuel au sein du consortium et apporte sa vaste expérience en matière de pratiques inclusives.

Le **Musée national des sciences et techniques « Leonardo da Vinci »** (Italie), le plus grand musée scientifique du pays, dirige le développement des kits méthodologiques et d'activités du projet. Il possède une double force, celle d'un musée basé sur des collections et celle d'un centre scientifique dynamique, avec 13 laboratoires interactifs et un centre de recherche dédié (CREI) qui explore l'éducation informelle aux STIM. Son engagement de longue date en faveur de pédagogies pratiques et inclusives est une pierre angulaire de TinkerLib.

En Autriche, **ScienceCenter-Netzwerk (SCN)** est un partenaire clé connu pour son approche inclusive de l'engagement scientifique. Basé à Vienne, le SCN coordonne un réseau national de plus de 160 partenaires et mène des initiatives telles que les « Knowledge°Rooms », des centres scientifiques temporaires dans les quartiers défavorisés. Le SCN participe également activement aux réseaux européens de communication scientifique et apporte au projet une solide expertise en matière d'évaluation.

Le musée des sciences **NEMO** (Pays-Bas), le plus grand centre scientifique du pays, accueille chaque année plus de 665 000 visiteurs grâce à des expositions interactives et à un espace de tinkering dédié. Le NEMO joue un rôle central dans l'accessibilité de la science grâce à ses expositions et à un vaste programme de sensibilisation dans les écoles et les communautés. Il propose également un développement professionnel aux enseignant·es et aux éducateur·ices et à mené de nombreux projets européens sur le tinkering, l'inclusion et le capital scientifique. Cette expertise est un grand atout pour le projet TinkerLib.

Le **Centre pour la promotion de la science (CPN)**, basé en Serbie, est une institution publique nationale qui soutient l'éducation STEAM, l'engagement public et la communication scientifique à travers le pays. Avec un makerspace dédié et une solide expérience dans l'organisation de festivals scientifiques, d'ateliers et de collaborations avec l'UE, le CPN joue un rôle crucial dans l'élargissement de l'accès à la science à tous les âges et dans toutes les communautés.

La **Fondazione Per Leggere** (Italie) est un réseau de bibliothèques publiques desservant 57 municipalités. Elle coordonne la formation, les services interbibliothèques et la programmation innovante pour l'inclusion, y compris les collections de lecture accessibles et la formation sur la communication augmentative et alternative (CAA). En tant que centre local pour l'apprentissage numérique et l'apprentissage tout au long de la vie, il fait le lien entre la pratique bibliothécaire et le développement local.

La **Stichting Openbare Bibliotheek Amsterdam (OBA)** est la fondation de la bibliothèque publique d'Amsterdam. OBA gère 28 bibliothèques et plus de 10 000 activités culturelles par an. Son initiative de makerspace, «Maakplaats 021», intègre la conception, la fabrication et la résolution de problèmes

locaux pour favoriser les compétences du 21^e siècle, en particulier pour les jeunes et les adultes ayant moins d'opportunités. OBA s'engage en faveur de l'apprentissage tout au long de la vie, de l'inclusion numérique et de la citoyenneté active.

En Serbie, le **Centre culturel rural de Markovac (RCCM)** apporte une perspective rurale unique. Situé dans un village de 3 000 habitants, le RCCM défend la décentralisation culturelle, la justice entre les sexes et l'éducation éco-durable. Sa bibliothèque «Ekatarina Pavlovic», promeut des collections équilibrées en termes de genre et fonctionne dans plusieurs lieux locaux. RCCM encourage l'apprentissage intergénérationnel et la participation culturelle basée sur des valeurs fortes.

En France, la **Médiathèque Départementale de Seine-et-Marne** soutient un réseau de plus de 210 bibliothèques avec des ressources, des formations et des programmes culturels. Elle promeut l'équité dans l'accès à la lecture et à la culture par le biais d'initiatives portant sur la culture numérique, l'exclusion sociale et les infrastructures de lecture publique. Son travail met l'accent sur l'accessibilité locale et l'inclusion des communautés.

Büchereien der Stadt Wien (SWB), le plus grand réseau de bibliothèques publiques d'Autriche, rassemble 38 succursales offrant un accès à 1,4 million de documents multimédias et un calendrier bien rempli de près de 10 000 événements annuels. Il s'agit notamment de programmes d'alphabétisation, de cours de langues, d'ateliers de codage et de festivals culturels tels que «Lesofantenfest». Fortement engagées en faveur de l'inclusion sociale, les bibliothèques fonctionnent comme des espaces publics ouverts et sans barrières.

Ensemble, ces partenaires forment cinq "hubs TinkerLib" nationaux favorisant des collaborations intersectorielles qui associent des établissements d'enseignement scientifique à des bibliothèques. En co-développant et en pilotant des activités inclusives, des programmes de formation et des pratiques d'apprentissage communautaires, le partenariat TinkerLib cherche à transformer les espaces d'éducation informelle en environnements équitables pour les apprenant·es adultes, en particulier ceux qui en ont été historiquement exclus.

Méthodes, objectifs et livrables

Par son approche, TinkerLib encourage la collaboration entre le « monde des livres » et le « monde des sciences ». Chaque Hub national associe une bibliothèque à un établissement d'enseignement scientifique afin de co-crée des activités et de partager leur expertise. Ce modèle interdisciplinaire favorise l'apprentissage mutuel et permet le développement de stratégies pédagogiques inclusives fondées sur le bricolage et la narration via la co-conception.

L'un des principaux objectifs de cette méthodologie était d'atteindre les adultes, souvent sous-représentés dans les contextes d'apprentissage informel. Les éducateur·ices de TinkerLib ont travaillé directement avec divers groupes afin de co-concevoir des activités adaptées à leurs expériences et à leurs besoins. Ce processus de développement collaboratif a également renforcé les partenariats locaux et la confiance de la communauté.

Le processus de co-création a impliqué cinq centres nationaux, chacun travaillant avec des groupes cibles spécifiques d'adultes :

- France : l'association TRACES et le Département de Seine-et-Marne ont co-créé des activités avec des adultes en centre de détention.
- Serbie : Le Centre pour la promotion des sciences et le Centre culturel rural de Markovac ont travaillé avec des publics ruraux, principalement des éducateur·ices du village de Markovac.

- Italie : Le Musée national des sciences et des technologies Léonard de Vinci et la Fondation Per Leggere and Per Leggere – Bibliothèques du sud-ouest de Milan ont travaillé avec des adultes en situation d'autisme et leurs accompagnateur·ices.
- Autriche : le réseau des centres scientifiques de Vienne (SCN) et SWB ont collaboré avec de jeunes adultes qui avaient émigré ou fui vers l'Autriche et qui apprenaient l'allemand à un niveau élémentaire.
- Pays-Bas : le centre de science NEMO et la Fondation des bibliothèques publiques d'Amsterdam ont travaillé avec des personnes âgées qui se réunissent régulièrement dans une bibliothèque locale.

Cette approche collaborative a permis que les activités co-crées répondent aux expériences vécues, aux besoins et aux motivations des groupes d'apprenant·es concerné·es.

TinkerLib fournit un ensemble de ressources visant à favoriser un apprentissage inclusif :

- Des Hubs locaux associant des centres scientifiques et des bibliothèques afin de tester des pratiques d'apprentissage basées sur celles des communautés.
- Le guide Conseils pour des pratiques inclusives, basé sur des observations de terrain auprès de l'ensemble des partenaires et traduit en 6 langues.
- Une Grille d'observation pour analyser les pratiques inclusives dans les centres de sciences et les bibliothèques.
- Un Kit Méthodologique, proposant des pistes et des outils pour concevoir des expériences de Tinkering inclusives et co-crées.
- Ce Kit d'activités, qui compile les activités inclusives développées et testées avec des groupes d'apprenant·es adultes à travers l'Europe.

Le kit d'activités est l'un des principaux résultats du projet TinkerLib. Il rassemble toutes les activités co-conçues dans les cinq Hubs locaux par des éducateur·ices de bibliothèques et de centres scientifiques en collaboration avec diverses communautés. Le kit comprend des descriptions détaillées de chaque activité et fournit des conseils pratiques pour les adapter à différents publics, en s'appuyant sur les expériences et les connaissances acquises par les partenaires du projet pendant la phase initiale. Le kit d'activités a vocation à être partagé et distribué librement lors d'événements dans les pays partenaires, encourageant une application plus large de l'approche TinkerLib.



Objectif du kit

Ce kit d'activités est conçu comme une ressource pratique pour les éducateur·ices informels, les bibliothécaires, les animateur·ices de musées et toute personne souhaitant mettre en œuvre des activités d'apprentissage inclusives, basées sur le bricolage, avec des adultes susceptibles de faire face à de l'exclusion sociale ou éducative.

Il rassemble toutes les activités co-conçues dans le cadre du projet TinkerLib et fournit des guides d'activités étape par étape, ainsi que des conseils basés sur les expériences concrètes vécues tout au long du projet avec des publics divers.

Au-delà des formats "prêts à l'emploi", le kit encourage les éducateur·ices à adapter les activités à leur propre contexte, en tenant compte des besoins, des intérêts et des points forts spécifiques des participant·es. Il favorise une approche dans laquelle les apprenant·es ne se contentent pas d'assister à un atelier, mais sont invités à façonner activement l'expérience, renforçant ainsi un modèle d'éducation créatif, flexible et inclusif.

Nous espérons que ce kit servira de boîte à outils, mais aussi de source d'inspiration pour permettre aux professionnel·les de créer des environnements d'apprentissage accueillants où tous les apprenant·es adultes peuvent explorer, s'exprimer et s'épanouir.

Structure du kit

La section suivante présente une description détaillée des six activités co-conçues au cours du projet TinkerLib :

1. Forêt de Haïkus
2. Livres Popcorn
3. Mots-en-dés
4. Pop-up pneumatique
5. Merveilles roulantes
6. Poésies en Stop-Motion

Chaque activité est présentée sur le même modèle pour simplifier leur prise en main lors de l'animation.

La description commence par un aperçu clair des objectifs de l'activité, de sa durée, du cadre et du public avec lequel elle a été co-conçue. Elle détaille ensuite le matériel nécessaire, les instructions d'installation et les conseils de facilitation étape par étape, en offrant des suggestions pratiques sur la manière de favoriser l'exploration et la créativité des participant·es.

Une attention particulière est accordée aux consignes de santé et de sécurité, aux considérations d'accessibilité et aux stratégies visant à créer un environnement inclusif.

On y trouve également des informations sur la manière dont l'activité a été initialement conçue en collaboration avec un public spécifique, y compris des réflexions sur ce qui l'a rendue significative pour ce groupe ou des points d'attention à avoir en tête.

Chaque activité a ensuite été adaptée à d'autres publics cibles. À la fin de chaque activité, se trouve donc une section dédiée intitulée « Adaptation pour d'autres publics ». Ce paragraphe rassemble les recommandations et suggestions des organisations partenaires qui ont testé ou adapté l'activité avec différents groupes cibles, en soulignant ce qui a été modifié et pourquoi. L'objectif est d'inspirer d'autres adaptations et d'aider les animateur·ices à adapter les activités à leur propre contexte local.

Activités

Forêt de Haïkus

Livres Popcorn

Mots-en-dés

Pop-up pneumatique

Merveilles roulantes

Poésie en Stop-Motion



ACTIVITÉ FORÊT DE HAÏKUS

France

Audience	Détenu-es
Format	Atelier ponctuel
Durée	1h de manipulation (1h30 avec l'installation et l'arrivée des détenus)
Facilitation	2 facilitateur-ices pour 15 adultes
Répartition des participant-es	Seul-es ou en groupe de 2 à 3

Objectifs

"Construire une structure d'arbre stable, qui puisse soutenir des Haïkus sur ses branches (comme si c'étaient des feuilles) pour faire une forêt de Haïkus".

Des recueils de Haïkus sont mis à disposition pour s'inspirer. Les participant-es peuvent créer le leur ou en choisir dans les recueils. Ils et elles peuvent les lire au groupe à la fin de l'atelier et expliquer leur choix ou non.

Installation de la salle

- Besoin de prises électriques pour les pistolets à colle.
- Plusieurs tables: les participant-es doivent pouvoir s'asseoir pour bricoler et écrire.
- Il faut aussi une table pour les livres et une pour les pistolets à colle.
- Les matériaux sont répartis sur les tables, chacune doit avoir des objets lourds et/ou larges (bois, assiettes en carton, etc.) pour stabiliser les structures au besoin.



Risques	Précautions
Brûlure au pistolet à colle	Prévenir les participant-es au début de l'activité. Créer une zone de sécurité où l'on peut les utiliser sereinement et surveiller.
Détérioration des tables ou des vêtements à cause de la colle	Prévenir que la colle peut tâcher. Utiliser un tapis de protection pour la table.
Coupures avec les outils (scies, pinces, ciseaux, etc.)	Demander de manipuler avec prudence. Expliquer comment bien utiliser les outils si nécessaire.

Matériaux principaux

Les matériaux de tinkering habituels sont bienvenus (matériel d'art créatif), une grande variété est un plus pour encourager la créativité. Le tableau suivant liste seulement les matériaux les plus utilisés, à prévoir en grande quantité.

Item	Commentaire	Quantité
Papiers	Plusieurs types de papier (carton, colorés, post-its, papier de riz, texturés, à carreaux, etc.)	Au moins 1 feuille de chaque par personne
Tubes de colle	En plus des pistolets à colle	5 si il y a des pistolets, plus sinon
Matériaux lourds	Cubes de bois ou piles par exemple	Minimum 3 par arbre
Pics de bois		10 par personne
Fils chenille		En abondance
Ciseaux		1 pour 2 minimum
Tubes de carton		2 par personne

Outils essentiels

Item	Commentaire	Quantité
Pistolets à colle		2 pour 15 personnes minimum
Recueils de Haïkus	Portant sur plusieurs thèmes	1 pour 4 personnes
Ciseaux		1 pour 2 personnes

Installation

L'installation commence dès l'entrée dans la salle. Dans notre contexte, le groupe arrive petit à petit, les premiers participent à l'installation

Introduction de l'activité

L'accueil des participant-es se fait progressivement (durant 15 minutes environ) dans une atmosphère informelle et chaleureuse. Un environnement respectueux a été souligné comme étant important par plusieurs participant-es. L'utilisation de plusieurs langues (par les facilitateur-ices ou les détenu-es) est un avantage. En attendant l'arrivée de tous et toutes, on peut commencer à expliquer l'activité. Cela permet d'avoir un temps d'explication "personnel" avec certain-es. Les participant-es s'expliquent parfois mutuellement les consignes, ce qui est encouragé. Ne pas montrer d'exemple pour ne pas orienter les participant-es.

Prévenir le groupe qu'un temps de restitution volontaire est prévu à la fin de la séance, pour montrer son arbre, lire son Haïku et expliquer ce choix. Chaque personne peut commencer par le bricolage ou la lecture et l'écriture des poèmes au choix.

Begleitung des Workshops

Il est important de garder plusieurs aspects de l'activité en tête et de les rappeler au besoin : les arbres doivent être stables et recevoir plusieurs Haïkus sur chaque branche, la structure des Haïkus doit être respectée (à minima la limite de 3 vers), la stabilité doit être testée plusieurs fois tout au long de la construction.

Les Haïkus font partie intégrante de l'activité : il ne faut pas les négliger et finir par en choisir un au hasard. Pour les participant-es ayant des problèmes de lecture ou d'écriture, il faut préciser que les facilitateur-ices peuvent lire des haïkus, en créer et les écrire pour chacun-e. Une attention particulière doit être consacrée à cet aspect tout au long de l'atelier, pas seulement au début.

On peut discuter des choix faits sur la structure d'arbre ou sur le haïku. C'est aussi l'occasion de rappeler qu'un temps de restitution est prévu en fin de séance pour les volontaires.

Restitution de l'activité

15 minutes avant la fin, tout le monde range le matériel non utilisé ensemble, sans démonter les créations. Environ 10 minutes avant la fin, chaque membre du groupe a l'occasion de présenter sa création et/ou de lire un haïku en expliquant son choix, les émotions ressenties, un souvenir évoqué, etc... Le groupe qui a co-créé cet atelier aurait souhaité conserver les créations pour les exposer ou permettre à d'autres d'y ajouter des haïkus. Cela n'était pas possible dans le contexte du centre de détention.

Public pour lequel l'activité a été initialement conçue

Adultes en centre de détention.

Conseils d'animation pour ce public

La possibilité de parler d'expériences, d'émotions, de souvenirs à travers le choix des poèmes est un aspect qui a plu aux participants.

Garder en tête que certaines participant-es peuvent avoir des difficultés à lire ou à écrire. En parler au début de l'atelier peut mettre tout le monde à l'aise et faciliter les demandes d'aide. Dans cet atelier il était aisé de leur permettre de participer comme tout le monde avec l'aide des facilitateur-ices (les haïkus sont des poèmes de 3 vers et n'ont pas été un problème). Des détenus ont aussi pris ce rôle auprès de participants moins à l'aise qu'eux. Ça a favorisé une ambiance d'entraide très favorable au partage d'expériences et de vécus lors des restitutions finales.

Dans le contexte d'un centre de détention, une autorisation doit être demandée en amont pour tout le matériel entrant.

Adaptations pour d'autres publics : groupe de personnes migrantes

Les modifications suivantes ont été conseillées après avoir réalisé l'atelier et proposé de le modifier à un public constitué de personnes migrantes:

- Utilisez un poème multilingue, comme source d'inspiration initiale. Cela permet de présenter l'activité de manière inclusive et axée sur les atouts, en permettant aux participant-es de s'exprimer dans leur langue maternelle.
- Présentez les principales caractéristiques des haïkus dans un format clair et visuel (par exemple, de grandes impressions) et discutez-en ensemble en groupe.
- Lisez à haute voix des exemples de haïkus dans différentes langues, en mettant l'accent sur les thèmes abordés dans le poème, tels que la liberté, l'amitié ou l'identité, afin de susciter des idées et des émotions.
- Fournissez aux participant-es une feuille de travail simple leur permettant d'écrire leurs propres haïkus, en leur offrant le choix de le faire dans la langue de leur choix.
- Vous pouvez ajouter un défi supplémentaire en proposant de faire des structures en équilibre plutôt que stable : des « mobiles Haïku » qui combinent visuellement leurs textes avec les matériaux et des mouvements. Ils peuvent se mêler aux structures stables des arbres.

ACTIVITÉ

Livres pop-corn

France

Audience	Détenu-es
Format	Atelier ponctuel
Durée	1h de manipulation (1h30 avec l'installation et l'arrivée des détenu-es)
Facilitation	1 facilitateur-ice pour 5 participant-es minimum
Répartition des participant-es	Seul-es ou par 2

Objectifs

"Anime un livre : un objet doit en sortir quand on l'ouvre. L'objet peut être relié au livre ou non, ça peut aussi être lié à un souvenir personnel."

Installation de la salle

- Besoin de prises électriques pour les pistolets à colle.
- Plusieurs tables: les participant-es doivent pouvoir s'asseoir pour bricoler et écrire.
- Il faut aussi une table pour les livres à utiliser et des pop-up d'exemple et une pour les pistolets à colle.
- Les matériaux sont répartis sur les tables.

Risques	Précautions
Brûlure au pistolet à colle	Prévenir les participant-es au début de l'activité. Créer une zone de sécurité où l'on peut les utiliser sereinement et surveiller.
Détérioration des tables ou des vêtements à cause de la colle	Prévenir que la colle peut tâcher. Utiliser un tapis de protection pour la table.
Coupures avec les outils (scies, pinces, ciseaux, etc.)	Demander de manipuler avec prudence. Expliquer comment bien utiliser les outils si nécessaire.

Matériaux principaux

Les matériaux de tinkering décoratifs sont bienvenus, une grande variété est un plus pour encourager la créativité. Le tableau suivant liste les matériaux les plus utilisés, à prévoir en grande quantité.

Item	Commentaire	Quantité
Papiers	Plusieurs types de papier (carton, à motifs, papier de riz, texturés, à carreaux, etc.)	Au moins 1 feuille de chaque par participant-e
Bâtons de colle	Bonus	5 si il y a déjà des pistolets à colles, plus sinon

Outils essentiels

Item	Commentaire	Quantité
Pistolets à colle		2 pour 15 personnes minimum
Recueils de Haïkus	Portant sur plusieurs thèmes	1 pour 4 personnes
Ciseaux		1 pour 2 personnes



Déroulé détaillé

10 min	Introduction Les facilitateur-ices se présentent et présentent rapidement l'objectif de l'atelier, la disposition de la salle, le matériel et les outils disponibles, etc. En centre de détention, les participant-es arrivent au fur et à mesure tout au long de l'activité, principalement pendant cette première étape.
5 min	Présentation de l'atelier Avec l'ensemble du groupe, donnez une brève explication et montrez quelques exemples de livres pop-up (ne les distribuez pas aux participants au début, afin de leur permettre d'imaginer leur propre système). Les participant-es peuvent travailler seuls ou en équipe. Ils peuvent choisir de travailler sur n'importe quel sujet, mais doivent savoir qu'il y aura une session de partage à la fin de l'activité, au cours de laquelle ils sont encouragés à partager et expliquer leur choix.
45 min	Première partie – Créez votre livre - Laissez chaque participant-e ou groupe commencer à travailler sur sa création. - Aidez les personnes qui n'ont pas encore choisi leur sujet à en trouver un. - Une fois que tout le monde a commencé à travailler sur un système de pop-up, aidez-les en leur fournissant des explications ou en leur donnant des exemples de livres. - Si certain-es semblent plus à l'aise que d'autres, ils ou elles peuvent aider avec les autres systèmes..
15 min	Deuxième partie - Partageons La dernière partie consiste à partager les résultats. Les participant-es peuvent présenter leur travail, expliquer pourquoi iels ont choisi leur sujet et ce qu'iels ont produit.
15 min	Retours et fin Donnez aux participant-es l'occasion d'exprimer ce qu'iels ont aimé ou non, par écrit ou oralement. Démontez, rangez et nettoyez l'espace ensemble.

Installation

L'installation commence dès l'entrée dans la salle. Dans notre contexte, le groupe arrive petit à petit, les premier-es participant-e à l'installation.

Introduction de l'activité

L'accueil des participant-es se fait progressivement (durant 15 minutes environ) dans une atmosphère informelle et chaleureuse. Un environnement respectueux a été souligné comme étant important par plusieurs participant-es. L'utilisation de plusieurs langues (par les facilitateur-ices ou les détenu-es) est un avantage.

En attendant l'arrivée de tous et toutes, on peut commencer à expliquer l'activité. Cela permet d'avoir un temps d'explication "personnel" avec certain-es. Les participant-es s'expliquent parfois mutuellement les consignes, ce qui est encouragé.

Montrez quelques exemples de livres animés à titre d'illustration, mais ne les donnez pas immédiatement aux participant-es (cela pourrait inhiber leur créativité).

Déroulement de l'activité

Il est important de circuler parmi les participant-es afin de s'assurer que tous comprennent bien l'activité.

Encouragez-les à faire des essais sans colle (en ouvrant le livre et en remettant en place les parties collées là où elles doivent être). Faites attention au temps restant : certains participants pourraient essayer de construire quelque chose de trop complexe, essayez de simplifier la création pour respecter le temps imparti.



Gérer la fin de l'activité

15 minutes avant la fin, tout le monde range le matériel non utilisé ensemble, sans démonter les créations. Environ 10 minutes avant la fin, chaque membre du groupe a l'occasion de présenter sa création et/ou d'expliquer son choix, les émotions ressenties, un souvenir évoqué, etc...

Le groupe de détenus aurait souhaité conserver les livres pour les exposer, ce qui n'était pas possible dans notre contexte, ni en accord avec nos pratiques de tinkering.

Public pour lequel l'activité a été initialement conçue

Adultes en centre de détention.

Conseils d'animation pour ce public

Garder en tête que certain-es participant-es peuvent avoir des difficultés à lire ou à écrire.

En parler au début de l'atelier peut mettre tout le monde à l'aise et faciliter les demandes d'aide.

Dans le contexte d'un centre de détention, une autorisation doit être demandée en amont pour tout le matériel entrant.

Adaptations pour d'autres publics : groupe de personnes migrantes

Pour adapter l'activité aux personnes migrantes — basés sur l'expérience de ScienceCenter-Netzwerk (SCN) — les adaptations suivantes peuvent contribuer à créer un environnement d'apprentissage inclusif et enrichissant :

- Commencez par une discussion pour clarifier les termes "prototypes" et "résultats", cela aidera les participant-es à distinguer leurs essais de leur création finale.
- Ajoutez une phase de prototypage dédiée, en encourageant les participant-es à travailler rapidement et sans pression à l'aide de matériaux simples comme du papier blanc ordinaire. Cette phase doit être axée sur l'exploration, la découverte des mécanismes, les erreurs et l'apprentissage.
- Poursuivez avec une phase de conception, au cours de laquelle les participant-es créent des cartes pop-up plus abouties destinées à être offertes en cadeau à une personne qui leur est chère. Les participant-es peuvent choisir d'ajouter des messages ou du texte dans la langue dans laquelle ils se sentent le plus à l'aise.

ACTIVITÉ

Mots-en-dés

Serbie

Audience	Public rural
Format	Atelier ponctuel
Durée	2,5 heures
Facilitation	2 facilitateur-ices au moins
Répartition des participant-es	Suivant leur nombre, d'abord une partie commune, puis des groupes de 3-4 participant-es.

Objectifs

"Représente les mots que tu tirera aux dés sur une scène, un objet, une création de ton choix..."

Mots-en-dés est un atelier qui permet d'explorer et de découvrir de nouveaux mots à travers le tinkering. L'objectif de cette activité est de combler le fossé existant entre les adultes en matière de vocabulaire et de compréhension de mots et de termes divers. L'idée est née lors de notre session de co-conception avec des adultes vivant et enseignant dans des zones rurales, où il a été mentionné que les enfants ont des difficultés en lecture et en compréhension et manquent de vocabulaire, tandis que les adultes peuvent ne pas être familiarisés avec les termes techniques, le jargon des technologies numériques ou l'argot des réseaux sociaux. Grâce à une approche ludique et pratique, les participant-es exploreront la signification de ces mots, ce qui favorise leur curiosité et l'apprentissage collaboratif. Cette activité encourage les participant-es à prendre conscience des termes inconnus, à rechercher ensemble des réponses, à enrichir leur vocabulaire et à développer leur conscience linguistique de manière amusante et attrayante.



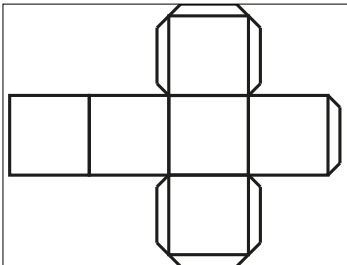
Installation de la salle

La salle doit être suffisamment spacieuse et conçue pour favoriser les déplacements et les interactions. Si possible, installer une grande table au centre, offrant suffisamment d'espace pour que tout le monde puisse se réunir confortablement, s'asseoir et travailler ensemble.

Le matériel et les outils sont disposés à la fois sur la table et dans la salle, ce qui permet aux participant-es d'explorer, de bricoler et de participer librement à l'activité.

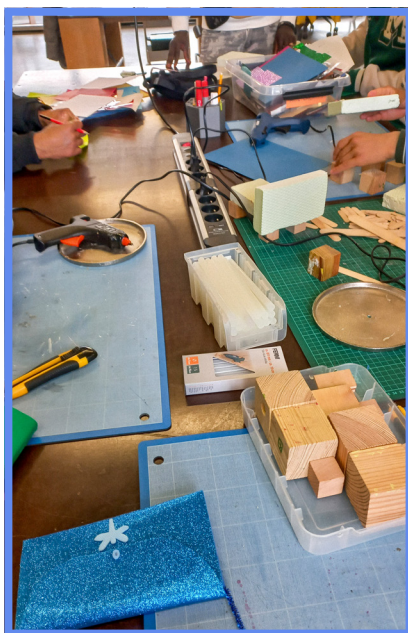
Risques	Précautions
Pistolet à colle	Prévenir les participant-es au début de l'activité. Créer une zone de sécurité où l'on peut les utiliser sereinement et surveiller. Utiliser un tapis de protection pour la table.
Ciseaux et outils tranchants	Ces outils peuvent être placés à un endroit permettant leur utilisation supervisée. Les facilitateur-ices peuvent aussi découper certains matériaux avant l'atelier.

Matériaux principaux

Item	Commentaires	Commentaires
Marqueurs	Marqueurs et outils d'écriture variés	
	Patrons de cubes imprimés sur du papier épais. Vous trouverez le modèle du cube à imprimer à la fin du kit.	Au moins 1 par groupe.
Cartons	De types variés : fin et épais, texturés, colorés...	
Papiers	Différentes couleurs, motifs...	
Feutres	Différentes épaisseurs et couleurs	
Pâte à modeler	Différentes couleurs	
Bâtonnets en bois	Différentes formes, tailles, couleurs...	

Autre	Autres matériaux de tinkering : perles, fils chenille, etc...	
Scotchs colorés		

*Tous les matériaux mentionnés sont ceux qui ont été utilisés à l'origine dans l'activité de co-conception et peuvent être remplacés par des alternatives créatives dont disposent les organisateur·ices.



Outils essentiels

Item	Commentaire	Quantité
Pistolets à colle	Pistolets et bâtons adaptés	Au moins 1 pour le groupe
Ciseaux	Et/ou autres outils adaptés pour couper du papier, du carton...et surface de découpe adaptée.	Plusieurs outils disponibles, au moins 1 ciseaux par groupe

Installation

Aménager un environnement spacieux et sûr, avec une grande table et suffisamment d'espace pour que les participant-es puissent se déplacer librement et explorer le matériel.

Les facilitateur-ices peuvent imprimer les patrons de cubes sur papier cartonné. Iels peuvent les pré-découper, suivant la durée de la séance pour gagner du temps.



Introduction de l'activité

Les facilitateur-ices doivent se présenter et exposer l'objectif de l'atelier : explorer la langue de manière créative, collaborative et ludique, en mettant particulièrement l'accent sur les mots qui peuvent sembler inconnus, déroutants, etc.

Les participant-es bénéficient d'une brève visite de l'espace, notamment pour savoir où trouver le matériel, les outils et toute autre information pratique (toilettes, café, etc.). Le programme est présenté afin de donner aux participant-es une idée du timing, mais en leur rappelant que la flexibilité fait partie intégrante du processus. Afin de briser la glace et de commencer à instaurer un climat de confiance et de connexion, tout le monde est invité à prendre un post-it et un stylo ou un marqueur.

De leur choix et à écrire un mot qui les représente le mieux. Iels sont encouragés à interpréter cette consigne librement, en écrivant un/plusieurs mots ou en dessinant. Chaque personne se présente ensuite à travers ce qu'elle a choisi dans un moment de partage détendu au sein du groupe. Faire preuve de souplesse dans les directives et dans l'éventail des réponses possibles met le groupe à l'aise. Tout le monde ne comprend pas forcément immédiatement ce qu'on attend de lui, et certains

participant-es, en particulier les plus timides, peuvent avoir du mal à se présenter. Dans ce cas, l'animateur-ice peut commencer par se présenter à titre d'exemple ou simplement demander si quelqu'un-e souhaite commencer.

Note des co-concepteurs : Nous avons commencé par présenter le projet TinkerLib et la collaboration entre les partenaires locaux aux participants, puis le processus de co-conception de l'atelier.

Déroulement de l'activité

Les participant-es prennent ensuite un moment pour réfléchir à des mots entendus mais incompris, agaçants ou qu'ils n'aiment tout simplement pas utiliser. Il peut s'agir d'argot, de termes formels, de concepts abstraits, bref, de tout ce qui suscite un peu d'incertitude ou de malaise. Une fois ces mots en tête, les écrire sur les côtés d'un cube en papier qu'ils découpent et assemblent. Cela peut être fait individuellement ou en petit groupe, il faut au final au moins 2 cubes complets.

Dans cette première partie, lorsque vous abordez des mots inconnus, il est utile de donner quelques exemples pour lancer le processus de réflexion. Cependant, ces exemples ne doivent pas être présentés comme les seules réponses acceptables. Au cours de cette étape, les participant-es ont reçu un cube découpé à manipuler. Cette tâche pratique a deux objectifs : les impliquer physiquement et détourner leur attention de la pression d'« avoir la bonne réponse », afin de les aider à se sentir plus libres d'exprimer leurs pensées. Si les participant-es ne savent pas utiliser des ciseaux ou ont des difficultés à assembler le cube, vous pouvez les aider, ou les autres participant-es peuvent s'entraider. Il est également acceptable de les fabriquer à l'avance.

Dans la deuxième partie de l'activité, qui consiste à illustrer les mots choisis, encouragez les participant-es à créer tout ce qui leur vient à l'esprit. Ils doivent être invités à utiliser à la fois des matériaux familiers et d'autres auxquels ils n'avaient jamais pensé auparavant. Si l'on demande des matériaux spécifiques qui ne sont pas disponibles, encouragez-les à chercher des alternatives afin de favoriser la pensée créative.

Les cubes doivent être lancés comme des dés afin de sélectionner au hasard un ensemble de mots pour chaque groupe. Ces mots serviront de base à la suite : créer ensemble quelque chose qui représente ou explore ces mots. La tâche consiste à créer quelque chose sur une surface carrée à l'aide du matériel fourni, qui reflète ces mots. Les participant-es peuvent construire une histoire, une scène, un collage, une machine étrange ou quelque chose de complètement abstrait. Ce qui importe, c'est la manière dont le groupe explore et interprète ensemble la signification des mots. Discutez de ce que ces mots signifient pour chacune d'entre eux. Que ressentent-ils ? Sont-ils drôles, gênants, déroutants ? À quoi les associent-ils ? Ils peuvent également rechercher leur définition en ligne ou dans un dictionnaire, mais sans se sentir limités par les significations officielles. Ces mots doivent être utilisés comme une source d'inspiration, et non comme une limite.



Encouragez les participant·es à être créatifs avec le matériel ! Ils doivent essayer de nouvelles choses, s'entraider, se poser des questions... Dans cet atelier on ne cherche pas la perfection mais le jeu, la curiosité et la découverte.

Pendant la phase de partage, les participant·es peuvent décider comment iels souhaitent présenter leur travail. Les présentations peuvent être silencieuses, informelles ou plus « publiques », selon leur niveau de confort.

Les co-créateur·ices de cette activité ont suggéré de lire à haute voix tous les mots écrits, car ils étaient curieux de les apprendre et de mieux les comprendre. Étant donné que la session est de nature exploratoire, cela peut faire partie de l'expérience. Les participant·es peuvent deviner les significations, consulter un dictionnaire ou utiliser Internet pour soutenir leur apprentissage, plutôt que de simplement donner les réponses « sur un plateau ».

Restitution de l'activité

La présentation des travaux des participant·es doit être adaptée aux préférences et au niveau de confort du groupe. Elle peut être informelle, silencieuse ou partagée publiquement, selon ce qui leur convient le mieux.

À la fin de la session, il est important de demander aux participant·es de donner leur avis. Cela leur permet non seulement de réfléchir à leur expérience, mais fournit également des informations précieuses pour améliorer ou adapter l'activité à l'avenir. Encouragez-les à partager leurs réflexions sur ce qui a bien fonctionné, ce qui pourrait être modifié et comment la session pourrait être adaptée à différents contextes ou besoins.

Public pour lequel l'activité a été initialement conçue

Public rural dans le village de Markovac (Serbie), composé principalement de personnes travaillant dans le domaine de l'éducation (enseignant-es de maternelle ou d'école primaire, professeur-es d'arts plastiques, bibliothécaires d'école primaire, etc.).

Conseils d'animation pour ce public

Pour garantir l'accessibilité de l'activité, fournissez des instructions claires, donnez des exemples et prévoyez du temps pour la réflexion et la discussion. Il peut également être utile d'adapter l'activité à leurs intérêts spécifiques ou à leur parcours professionnel, afin de renforcer leur sentiment d'adéquation et leur motivation.

Adaptations pour d'autres publics : groupe de personnes migrantes et adultes en détention

Cette activité peut être facilement adaptée pour être utilisée dans un centre de détention ; cependant, il est essentiel d'évaluer soigneusement les contraintes institutionnelles à l'avance, car certains matériaux peuvent ne pas être autorisés dans l'établissement. Elle convient également à un public de personnes migrantes. Dans ce cas demandez leur au début de la séance quel thème de mots ils préfèrent explorer, il peut s'agir de leurs domaines d'intérêt ou de mots courants qu'ils sont entrain d'apprendre à maîtriser.

Déroulé détaillé

15 min	Introduction Les facilitateur-ices se présentent et présentent rapidement l'objectif de l'atelier, la disposition de la salle, le matériel et les outils disponibles, etc.
15 min	Présentation de l'atelier Les participant-es ont été invité-es à choisir un papier et le marqueur ou le stylo de leur choix et à écrire un mot qui les représente le mieux, puis à se présenter à travers ce mot. (Il était possible d'écrire plusieurs mots ou même de dessiner quelque chose.)
30 min	Première partie - Mots inconnus - Les participant-es ont été invité-es à réfléchir à des mots qui les dérangent, des mots qu'ils entendent souvent mais dont ils ne connaissent pas la signification. Ils ont également été encouragé-es à réfléchir à des mots qu'ils trouvent gênants ou qu'ils n'aiment pas utiliser dans leur vie quotidienne, ou que d'autres personnes utilisent. Quelques exemples ont été donnés (par exemple : cringe, LOL, extravagance, transit, etc.). - La discussion se poursuivait pendant que les participants découpaient le papier avec un cube imprimé et le construisaient (voir la liste du matériel). - Ces mots ont ensuite été écrits sur les côtés du cube en papier, un mot par côté.

	- Les groupes peuvent être formés à l'avance, chaque groupe pouvant remplir son propre cube ou formé en fonction des mots choisis. - Ensuite, les cubes sont lancés pour obtenir 3 mots. Si les mots n'inspirent pas du tout le groupe on peut retirer les dés. - Dans notre cas, nous avons trois cubes remplis, tous lancés en même temps, ce qui nous a donné trois mots qui ont été utilisés par un groupe pour créer quelque chose. Nous avons répété le processus jusqu'à ce que tous les participants soient répartis en groupes.
45 min	Seconde partie - Créons Après avoir sélectionné trois mots inconnus, chaque groupe a été invité à créer une histoire et à trouver une manière ludique d'explorer et de présenter leur signification sur une surface carrée à l'aide du matériel fourni. Les membres du groupe devaient discuter de leurs réflexions sur les mots, leur signification et ce qu'ils en pensaient. Iels ont été encouragés à exprimer leurs impressions sur les mots de manière créative. De plus, les participant-es ont été encouragés à rechercher la signification réelle des mots en ligne ou dans un dictionnaire de la bibliothèque.
15 min	Présentation des créations Une fois les travaux terminés, les groupes doivent présenter leurs créations, comment iels ont représenté leurs mots et nous en discutons ensemble.
15 min	Lectures des mots non utilisés Étant donné que seuls quelques mots ont été utilisés, il est possible de proposer que tous les mots soient lus et discutés à la fin. Le groupe peut discuter conjointement de leur signification ou même envisager d'organiser un nouvel atelier pour étudier les mots restants.
15 min	Retours et fin Donnez aux participant-es l'occasion d'exprimer ce qu'ils ont aimé ou non, par écrit ou oralement. Démontez, rangez et nettoyez l'espace ensemble.

ACTIVITÉ

Pop-up Pneumatique

Italie

Audience	Adultes en situation d'autisme
Format	Atelier ponctuel
Durée	90 - 120 min
Facilitation	2 facilitateur-ices
Répartition des participant-es	En paire (ou individuel si souhaité)

Objectifs

"Construire et explorer un système pneumatique animant une ou plusieurs scènes."

Les participant-es construisent un circuit pneumatique capable de transférer de l'énergie d'un point à un autre en utilisant une seringue comme source de mouvement et en activant les mouvements dans une ou plusieurs seringues. Ce mouvement peut être utilisé pour ouvrir une ou plusieurs scènes pop-up ou pour activer d'autres mécanismes.

Le but final est de raconter ou de montrer aux autres participant-es une petite histoire.



Installation

Préparez la salle en disposant le matériel et les outils sur les tables.

Assurez-vous que la salle soit accessible à tous, afin que chacun puisse se déplacer librement pour chercher du matériel et l'essayer. L'organisation de la salle doit également permettre de circuler et d'observer le travail des autres groupes, afin de favoriser l'inspiration mutuelle.

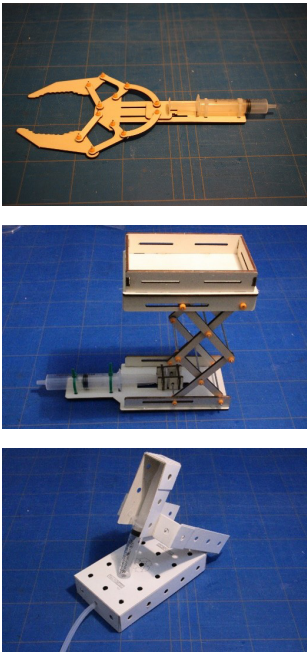
Risques	Précautions
Objets tranchants, pistolets à colle (coupures, brûlures...)	Prévenir les participant·es au début de l'activité. Créer une zone de sécurité où l'on peut les utiliser sereinement et surveiller. Mettre des tapis de protection sur les tables.
Le niveau sonore de la pièce doit être maintenu bas (spécialement important pour les personnes en situation d'autisme).	Inviter le public à prendre la parole sans hausser la voix, utiliser des méthodes de distribution de la parole (bâton de parole...)

Matériaux essentiels

Item	Commentaires	Quantité
Seringues jetables Luer Lock	Différentes tailles 5,10,20,50 ml, sans aiguilles	3 par personne
Seringues jetables	Sans aiguilles, 300 ml	1 par personne
Tubes PVC transparents	ø 6/4 mm, (ø ext/int) Attention : il faut absolument que ces tubes soient adaptés aux embouts des seringues	Vendu par 5-10 mètres. Le couper en bouts de 4-20 cm. Compter 2m par personne.
Tubes PVC transparents	ø 4/2,5 mm. Attention : il faut absolument que ces tubes s'emboîtent dans le précédent (de manière hermétique à l'air) ce sera un connecteur.	5-8 par circuit. Suivant la complexité du circuit
Valve 3 voies à levier avec raccord Luer Lock		4 Suivant la complexité du circuit

Raccord Luer Lock, Mâle et femelle		6 de chaque Suivant la complexité du circuit
Clapet anti-retour pour aquarium	Valve qui fonctionne dans un sens. Diamètre interne: 4 mm, Longueur: 5.3 cm	2 Suivant la complexité du circuit
Papier Kraft	A3/A4, 300 – 400 g/sm Pour construire la base	3 par personne
Carton ondulé plat	3-4 mm d'épaisseur, A3 ou carton recyclé découpé	1 par personne
Papier	Blanc ou coloré, A4, 80 g/sm or recyclé. Magazines ou emballages récupérés.	Suivant la complexité du circuit
Ruban adhésif		1 par personne
Ruban adhésif double face		1 par personne
Bâtons de colle	Stick glue	1 par personne
Template pour popup	Feuilles A4 avec système pop-up simple ou complexe imprimé prêt pour découpe.	3 par personne
Matériaux Kraft	Feuilles en mousse fine, plumes, yeux roulants, tissu...Dans la mesure du possible utilisez des matériaux recyclés (filets à fruits, emballages...).	
	Note: proposer surtout des matériaux légers, pour faciliter le fonctionnement du système.	
Boîtes, gobelets, mousse, rouleaux de papier toilette, magazines.	Une grande variété de matériaux favorise la créativité	
Pop-up Book	Quelques livres pop-up en exemple	

Matériaux optionnels

Item	Commentaires	Quantité
Rivets réutilisables TechCard	Pour relier les cartons	15 Suivant la complexité
Cartons TechCard	Cartons avec trous	2
Modèles assemblés activés par seringue. Voici quelques exemples: 	Ce sont des modèles que l'utilisateur peut ajouter à son circuit. Ces modèles sont préparés avant l'atelier.	1 par personne

Outils essentiels

Item	Commentaire	Quantité
Ciseaux		1 par personne
Cutter		2
Feutres et crayons	Différentes couleurs	Assez pour une utilisation libre

Avant l'atelier

Coupez les tuyaux en morceaux de 5 à 25 cm de long.

Préparez 3 ou 4 exemples complets avec des vignettes ou des pop-ups à montrer aux participant-es au début. Préparez 2 ou 3 exemples de circuit pneumatique, mais en ne montrant que le fonctionnement du mécanisme.

Répartissez le matériel par type dans des bacs et placez-les sur les tables d'appui disposées dans la salle. Préparez les tables de travail avec les outils et les consommables.

Pour chaque binôme ou chaque participant-e individuel-le, préparez le kit de base : 2 seringues (20 ml) et un tube de 25 cm, non raccordés..

Préparez la base simple (voir à la fin de ce document).



Introduction - 20 min

Avant de distribuer le kit de base à chaque binôme, expliquez : « Dans cette activité, nous allons explorer les circuits pneumatiques, c'est-à-dire les systèmes qui utilisent de l'air comprimé (ou des liquides) pour transférer un mouvement d'un point à un autre. Nous allons commencer avec 2 seringues (20 ml) et un petit tube ; essayez de voir ce qui se passe en les connectant ».

À la fin des explorations individuelles, ajoutez d'autres matériaux sur la table afin d'inviter les participant-es à complexifier leur travail : une vanne à trois voies, puis une troisième seringue beaucoup plus grande (200-300 ml). Les facilitateur-ices doivent inciter à se demander ce qu'on peut activer avec ces mécanismes.

Faites le tour des groupes pour observer les essais et les explorations des participant-es, en leur posant les questions suivantes : « Avez-vous essayé de pousser le piston? », « Que se passe-t-il? », « Avez-vous essayé de tirer le piston? », « Que se passe-t-il? », « Comment fonctionne la valve à trois voies? ».

À la fin de cette phase d'exploration des circuits pneumatiques, les participant-es sont invités à observer les exemples déjà préparés montrant certains circuits pneumatiques et leur utilisation pour ouvrir des pop-ups ou activer une vignette. Ils découvrent le matériel qu'ils pourraient utiliser.

Déroulement de l'activ- 60-90 min

Proposer de commencer avec un modèle de base simple : celui-ci peut être déjà découpé ou, si le participant souhaite partir de zéro, le modèle peut être proposé pour être découpé (voir modèles).

Après avoir ajouté la seringue et vérifié son bon fonctionnement, ils peuvent assembler les éléments du pop-up. L'animateur-ice fait le tour des participant-es en leur demandant « quelle est votre idée ? », « que cherchez-vous à faire ? », « que souhaitez-vous représenter ? ».

Si le participant travaille avec 2 ou 3 seringues pour ouvrir plusieurs pop-ups, l'animateur peut lui suggérer d'utiliser la grande seringue comme seringue de contrôle, afin d'avoir plus d'air pour gonfler toutes les autres seringues. S'ils utilisent la valve avec deux seringues ou plus (c'est-à-dire deux pop-ups ou plus), ils doivent tourner la valve en fonction de ce qu'ils veulent montrer à différents moments, afin de laisser sortir l'air dans la bonne direction.

Restitution - 20 min

Lorsque tous les participants ont terminé leur travail, le groupe range le matériel non utilisé.

Puis un moment de partage est organisé, au cours duquel chacun montre sa vignette ou son objet et raconte sa petite histoire.

Conseils d'animation pour ce public

Ne vous imposez pas trop d'objectifs ni de buts trop élevés, et n'utilisez pas trop de matériel. Essayez de créer un environnement calme et un emploi du temps détendu.

Adaptation pour un autre public : personnes âgées

Avec les personnes âgées, il est bon de réfléchir à l'aménagement de la pièce et de trouver un équilibre entre l'accessibilité au matériel et l'encouragement à se lever et à se déplacer dans la pièce. Par exemple : veillez à ce que les éléments essentiels soient placés sur les tables, placez le matériel et les outils supplémentaires sur une table dans la pièce.

Les participants seniors ont trouvé le fonctionnement du système assez difficile, car parfois les tuyaux se détachaient et le système cessait de fonctionner. On peut créer la « carte » séparément du modèle pop-up et les combiner plus tard pour simplifier les étapes.

Aspects à considérer avec des personnes âgées :

Pour ce groupe cible, il pourrait être utile d'ajouter un peu de contexte à l'activité. Les seniors demandent davantage de contenu scientifique pour l'activité ; ainsi, avant de commencer l'activité, il pourrait être utile de faire une brève présentation sur les points suivants :

- La pédagogie du Tinkering
- L'Histoire des systèmes pneumatiques
 - Préhistoire : sarbacanes
 - Âge du bronze : soufflets pour attiser le feu
 - IIIe siècle av. J.-C. - Ctésibios d'Alexandrie
 - vers 10 - 70 Héron d'Alexandrie : Pneumatica - Automates
 - 1602-1686 Otto von Guericke : pompe à vide Hémisphères de Magdebourg
 - 1829 outils pneumatiques : Invention du compresseur
 - 1867 Métro pneumatique à New York (Alfred Beach)
 - 1875 Poste américaine : courrier par tube, systèmes de tubes pour l'argent dans les supermarchés
 - Après 1960, de nombreux éléments sont contrôlés numériquement plutôt que pneumatiquement

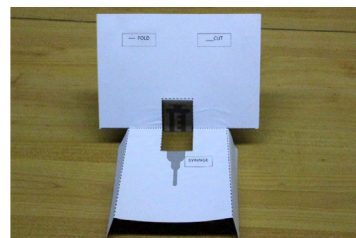
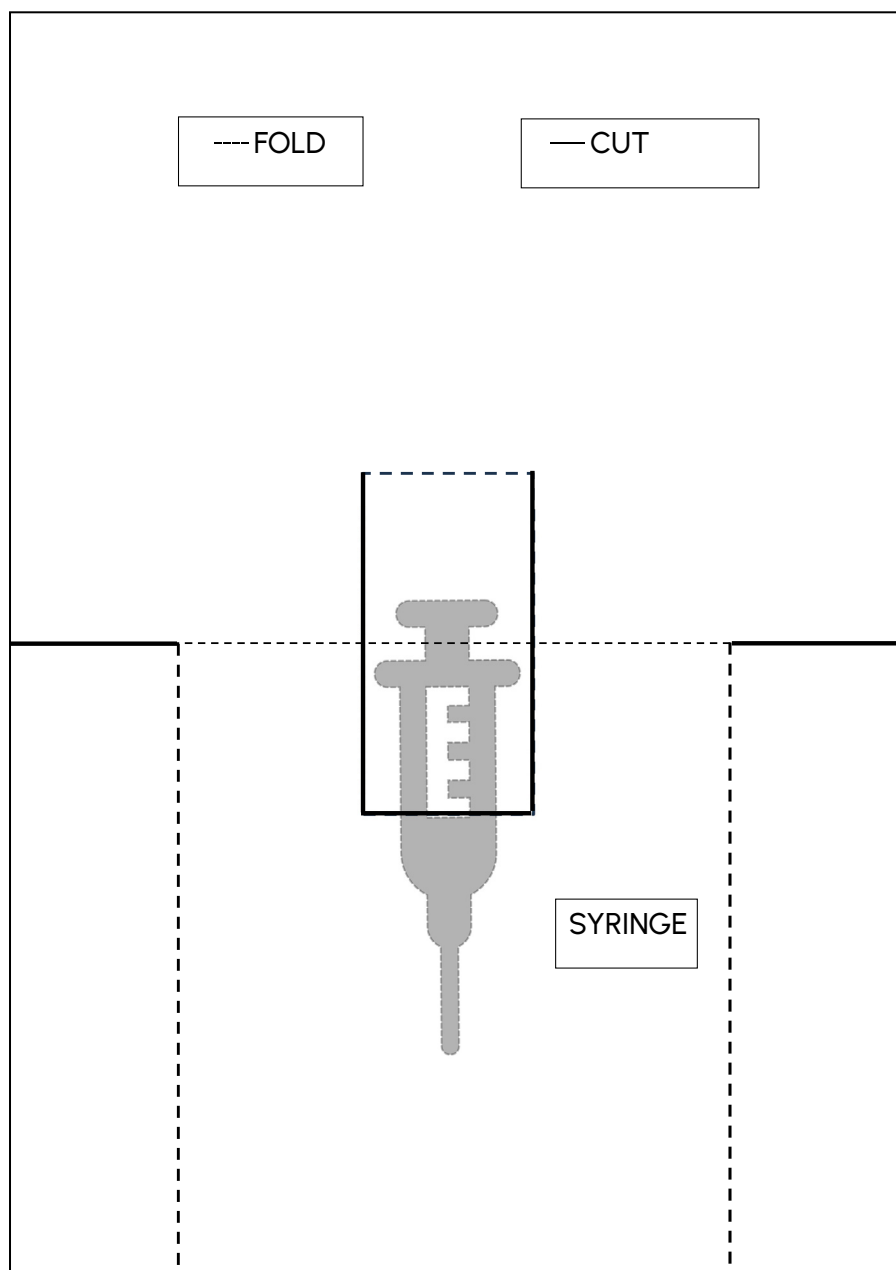
- Comment ça fonctionne concrètement ?

Chaise de bureau: <https://www.youtube.com/watch?v=tmblVJgsmPk>

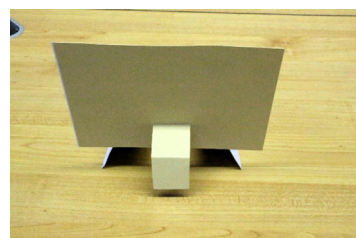
- Démonstration montrant comment soulever une pile de livres à l'aide d'un sac en plastique relié à une grande seringue.

Point de départ

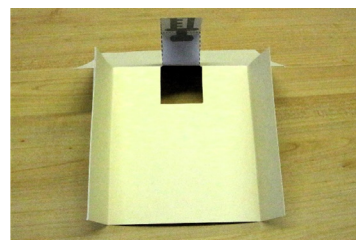
C'est la base principale avec laquelle commencer, sur laquelle vous pouvez développer votre pop-up ou vignette. Les participants peuvent en créer plusieurs, en fonction des besoins de leurs histoires et du circuit pneumatique qu'ils ont construit.



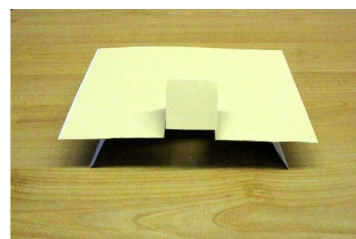
Base ouverte de face



Base ouverte de dos



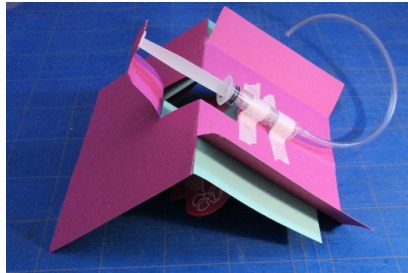
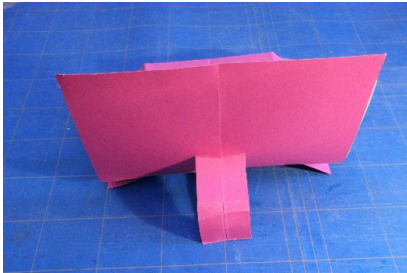
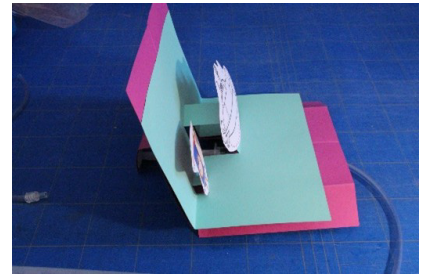
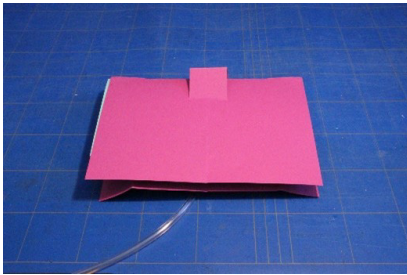
Base de dessous



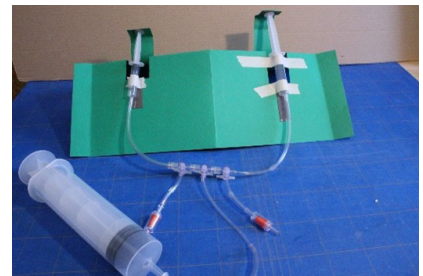
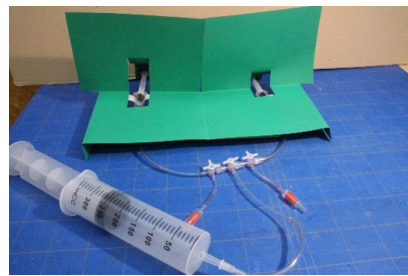
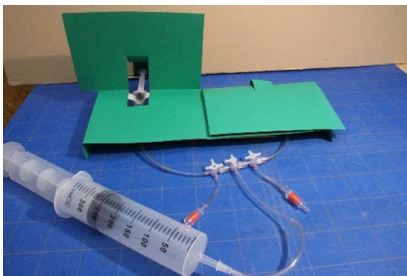
Base fermée de dos

Voir le tutorial pop-up - 1 - Introduction – Matériaux et modèles de base.
<https://www.youtube.com/watch?v=aGJZbNh9Phs>

Exemples de résultats.



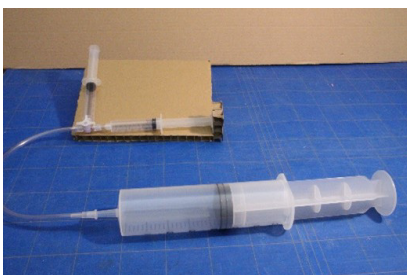
Quelques exemples de circuits pneumatiques sans vignette. Double fenêtre, vous pouvez ouvrir chacune d'elles indépendamment.



Mécanisme pour 3 vignettes indépendantes.



Assemblage de deux seringues pour obtenir un mouvement complexe: de droite à gauche et de bas en haut



ACTIVITÉ

Merveilles roulantes

Pays-Bas

Audience	Personnes âgées
Format	Atelier ponctuel
Durée	40 à 120 minutes
Facilitation	1 facilitateur·ice pour chaque groupe (2-6)
Répartition des participant·es	Groupes de 2-6



Objectifs

"Créer un rouleau qui dévale une pente douce de manière amusante, originale ou inattendue."
En créant une pente douce et en ne plaçant pas les pentes les unes à côté des autres, l'expérimentation et la recherche sont stimulées (et non la compétition).

L'activité a 3 niveaux :

- A. Rouleaux prêts à l'emploi : laissez-les rouler, observez et soyez curieux.
- B. Divers rouleaux faciles à assembler par les participant·es et pouvant être ajustés.
- C. Les participant·es fabriquent un rouleau à partir de rien, suivant leurs envies (carton/boîtes de conserve/tubes, etc.).

Installation

Aménagez la salle : regroupez les tables de manière à former 3 groupes pouvant accueillir environ 2 à 6 participant-es. Chaque groupe est assis ou debout autour d'un ensemble de tables.

Chaque groupe dispose de son propre matériel et d'une rampe. Placez le matériel et les outils supplémentaires sur une table à part.

Facultatif : placez la plus grande rampe sur une table séparée, bien visible par tous.

Risques	Précautions
Brûlure au pistolet à colle	Prévenir les participant-es au début de l'activité. Créer une zone où l'on peut les utiliser sereinement et surveiller.
Détérioration des tables ou des vêtements à cause de la colle	Prévenir que la colle peut tâcher. Utiliser un tapis de protection pour la table.
Coupures avec les outils (scies, pinces, ciseaux, etc.)	Demander de manipuler avec prudence. Expliquer comment bien utiliser les outils si nécessaire.



Matériaux essentiels

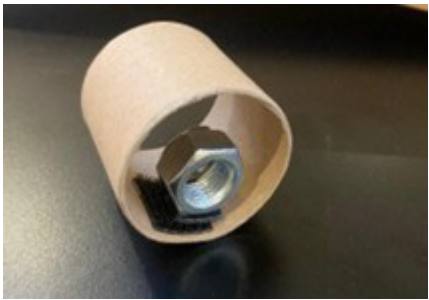
Item	Commentaire	Quantité
Livres	Pile de livres pour donner l'inclinaison à la rampe	5 par groupe environ
Rampe	Environ 100 x 25 cm et une plus large 150 x 25 cm. Si possible avec rebords	1 par groupe et 1 plus large en option devant
Roues de différentes formes, par exemple : ronde, ovale, en forme d'œuf, en forme de fleur, triangle arrondi. Différents matériaux, par exemple : mousse EVA et bois (4 mm).	Pour la mousse, les trous peuvent être plus petits que les axes. Pour le bois, les trous doivent être presque de la même taille. Vous pouvez les réaliser par découpe laser.	Environ 10 par groupe
Axe métallique	En métal (largeur 6mm, longueur 10 cm) avec têtes vissables.	Environ 10 par groupe
Axe en bois	(largeur 6mm, longueur 10 cm)	Environ 10 par groupe
Écrous	Pour fixer sur les axes métalliques	Environ 20 par groupe
Pailles (papier)	Peut servir d'axe	Environ 20 par groupe
Anneaux de caoutchouc	Peut servir de fixation, taille adaptée	
Billes	Pour la partie C. Peut servir de poids.	
Aimants	Pour la partie C. Peut servir de fixation ou de poids.	
Velcro	Fixation de poids	
Pinces à linge, trombones, scotch, fil métallique, ruban adhésif, plumes, canettes, tubes/verres cartonnés, bouchons (plastique/liège) ...	Pour la partie C. Matériel usuel de Tinkering varié pour favoriser la créativité.	
Surface antidérapante	Pour expérimenter un autre surface	

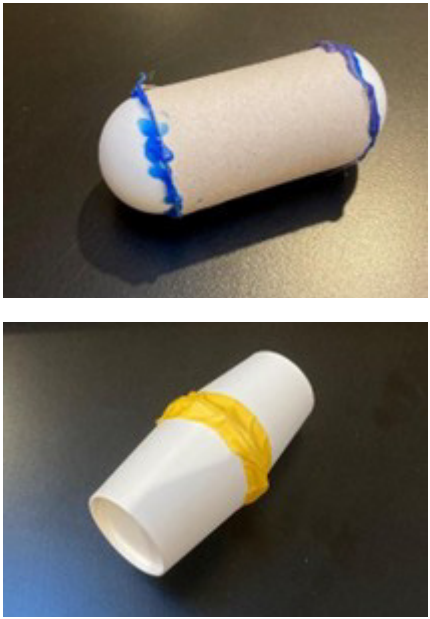
Beispiel für Materialsortierung.



Exemples pour la partie A

N'hésitez pas à vous adapter en fonction des participants ou du matériel disponible.

Item	Commentaire	Quantité
Rouleau à une roue dont le poids n'est pas centré		1 par groupe
Rouleau à deux roues avec deux essieux.		1 par groupe
Rouleau à deux roues avec roues non rondes reliées de manière asymétrique		1 par groupe
Rouleau bruyant		1 par groupe

Gobelet (avec une grosse bille à l'intérieur)		1 par groupe
Rouleau en fil métallique		1 par groupe
Rouleau fait d'une boîte en carton avec des billes à l'intérieur		1 par groupe

Outils essentiels

Item	Commentaire	Quantité
Ciseaux	Également des ciseaux pour gauchers et des ciseaux ergonomiques.	2 par groupe
Petite scie	Pour fixer ou percer	1
Marteau et clous	Pour fixer ou percer	1
Pistolet à colle	Avec tapis de protection	1
Forets et perceuse	Petite perceuse	1 par groupe

Avant l'atelier

Préparer la salle, le matériel et les rouleaux d'exemple.

Introduction

L'introduction permet de créer une ambiance conviviale et encourage les participant-es à se lancer et à explorer. Soyez donc aimable, accueillant-e et enthousiaste.

Présentez rapidement l'activité : créer quelque chose qui roule sur la rampe de manière amusante, qui émet un son ou qui est un peu original. Encouragez les participants à donner une personnalité à leur rouleau, par exemple en s'inspirant d'un livre. Montrez la rampe sur chaque table.

Niveau A : distribuez les rouleaux modèles à chaque groupe et dites-leur qu'ils ont 5 à 10 minutes pour les essayer. Encouragez les participant-es à observer attentivement les rouleaux. Comment se déplacent-ils ?

Au bout de 5 à 10 minutes (ou plus tôt/plus tard selon le groupe), expliquez-leur qu'ils peuvent maintenant fabriquer leur propre rouleau. Présentez-leur le matériel et les outils.

Déroulement de l'activité

Niveaux B et C : les facilitateur-ices circulent dans la salle. Observez les participant-es pendant qu'ils construisent. Encouragez-les à essayer rapidement leur rouleau sur la rampe.

Éléments à prendre en compte lors de l'animation :

- Proposez des idées originales ou du matériel. Une suggestion supplémentaire peut être : essayez d'ajouter du son.
- Demandez-leur s'ils ont une idée pour fabriquer/ajuster leur rouleau. Par exemple :
 - Poids
 - Taille des roues
 - Roues de tailles différentes
 - Ajouter une touche personnelle
- Encouragez les nouvelles idées :
« C'est intéressant, j'aimerais revenir plus tard pour voir comment cela fonctionne ».
- Prenez en note les éléments intéressants pour les souligner à la fin.
- Proposez la surface antidérapante pour tester autre chose.
- Proposez de modifier l'angle de la pente (plus ou moins de livres)

Remarque:

- Vous pouvez utiliser des pailles pour que l'essieu bouge indépendamment des roues ou vice versa.
- Surveillez le temps et l'ambiance au sein du groupe. Si les groupes terminent plus tôt, ajustez le temps. Assurez-vous que les participants savent combien de temps ils ont pour terminer leur travail.

Restitution

Prenez le temps de présenter les projets des participant-es.

Demandez qui souhaite montrer sa création.

Laissez ces participant-es montrer leur création sur une rampe visible par tous. Donnez quelques informations sur chaque roller présenté, si possible en mentionnant un aspect du processus de fabrication ou une caractéristique marquante.

Prenez le temps de parler du centre de gravité, prenez en exemple certaines créations.

Demandez aux participant-es de ranger la salle avec vous.

Conseils d'animation pour ce public

Cette activité a été co-conçue avec un groupe de personnes âgées qui se réunissent régulièrement (une fois par semaine) à la bibliothèque locale. Caractéristiques spécifiques de cette activité concernant les personnes âgées :

- Après le test, la partie concernant le centre de gravité a été ajoutée, car les participant-es ont indiqué qu'ils regrettaient que les aspects scientifiques n'aient pas été abordés.
- Il faut savoir que les personnes âgées ont souvent le sentiment de ne pas être prises au sérieux, et un atelier de bricolage peut renforcer ce sentiment. Un atelier de bricolage qui n'a pas pour objectif l'échange de connaissances scientifiques donne une image différente de celle qu'elles peuvent avoir à l'origine d'un atelier organisé par un musée des sciences. Et ce même si cette activité s'inscrit dans un processus de co-création et que (certains) seniors ont été chargés de voter pour choisir l'activité à développer.
- Lorsqu'il s'agit de guider ce groupe cible, il peut être nécessaire de le pousser au début à essayer de nouvelles choses et, par exemple, à se lever physiquement et à marcher jusqu'aux outils.
- La plupart des matériaux sont placés sur les tables du groupe en raison de leur mobilité.
- Chaque groupe dispose de sa propre rampe en raison de la mobilité.
- Cette activité permet d'obtenir un retour rapide et offre la possibilité de différents niveaux. L'objectif est que tout le monde puisse participer. Tout le monde ne peut pas fabriquer son propre rouleau, car si vous avez moins de force dans les mains, il est difficile de le faire. Mais même dans ce cas, on peut participer en racontant ce qu'on voit ou en aidant son voisin avec des idées ou des suggestions.
- Dans ce cas, un animateur par groupe est nécessaire pour encourager et montrer toute une série de possibilités et d'idées.
- Veillez à ce qu'il y ait des ciseaux pour gauchers et des ciseaux ergonomiques pour les participants qui ont moins de force dans les mains

Adaptations pour d'autres publics: adultes en détention

D'après l'expérience du hub français, les détenus ont non seulement apprécié l'activité, mais ont également pu la complexifier grâce à des expérimentations créatives et techniques (ajout de moteur et défi de remonter la pente).

Lors de l'adaptation d'activités à un centre de détention, il est essentiel d'évaluer soigneusement les contraintes institutionnelles, car certains matériaux peuvent être interdits à l'intérieur.

Seules 2 rampes ont été mises en place en raison du manque d'espace. Il faut alors veiller à ce que personne ne s'approprie la rampe : chacun doit tester plusieurs fois durant la séance.

Adaptations pour d'autres publics: adultes en situation d'autisme

- Pour le groupe témoin (jeunes adultes atteints d'un trouble du spectre autistique), l'explication sur le centre de gravité n'a pas été incluse, car ils étaient moins intéressés par les contenus techniques. Cependant, cet aspect dépend généralement beaucoup de l'intérêt des participant-es individuels et de leur degré d'autisme.

- Le ou la facilitateur-ice doit faire preuve de souplesse dans l'adaptation du calendrier des différentes phases et de l'ordre des différentes parties de l'activité.
- Par exemple, il n'est pas toujours facile d'atteindre la phase finale de partage des travaux individuels et des questions ou remarques des facilitateur-ices et des autres participant-es.
- Le nombre minimum de facilitateur-ices pour l'activité est de deux pour un groupe de six participant-es, en plus des assistant-es qui soutiennent ceux qui en ont besoin.

Ablauf

5-10 min	Introduction (niveau A) Créez une ambiance conviviale et encouragez les participant-es à se lancer et à explorer. Présentez l'activité : fabriquer quelque chose qui roule sur la rampe de manière amusante, qui émet un son ou qui est un peu original. Présentez la rampe sur chaque table. Distribuez les exemples de rouleaux à chaque groupe et dites-leur qu'ils ont 5 à 10 minutes pour les essayer. Encouragez les participant-es à observer attentivement les rouleaux. Comment se déplacent-ils ? Au bout de 5 à 10 minutes (ou plus tôt/plus tard selon le groupe), expliquez-leur qu'ils peuvent maintenant fabriquer leur propre rouleau.	La facilitateur-ice fait les présentations, puis chacun fait le tour de la salle pour encourager les participant-es. Les facilitateur-ices décident entre eux comment répartir les groupes.
30-50 min	Niveaux B et C Les participant-es peuvent désormais fabriquer leur propre rouleau. Présentez-leur le matériel et les outils nécessaires. Les facilitateur-ices font le tour de la salle. Observez les participant-es, encouragez-les à essayer rapidement leur rouleau sur la rampe.	Les facilitateur-ices se répartissent les rôles : 1 introduit l'activité puis tous se déplacent et conseillent.
10-20 min	Fin de l'activité Prenez le temps de présenter les projets des participant-es. Demandez qui souhaite montrer son rouleau. Laissez les montrer leur rouleau sur une rampe visible par tous. Donnez quelques informations sur chaque rouleau présenté, si possible en mentionnant un aspect du processus de fabrication ou une caractéristique marquante. Prenez le temps d'expliquer le centre de gravité et faites référence à certains rouleaux.	1 facilitateur-ice, avec infos de tous et toutes.



ACTIVITÉ

Poésie en Stop-Motion

Autriche

Audience	Adultes migrant-es
Format	Atelier ponctuel
Durée	90 à 120 min
Facilitation	2 facilitateur-ices
Répartition des participant-es	Individuel ou en paires

Objectifs

"Après avoir lu et discuté d'une poésie multilingue, les participants doivent créer une courte vidéo en stop motion qui peut s'inspirer de la poésie ou non."

Les participant-es discuteront d'un poème multilingue, qui pourra leur servir d'inspiration pour réaliser leurs propres courtes vidéos en stop motion.

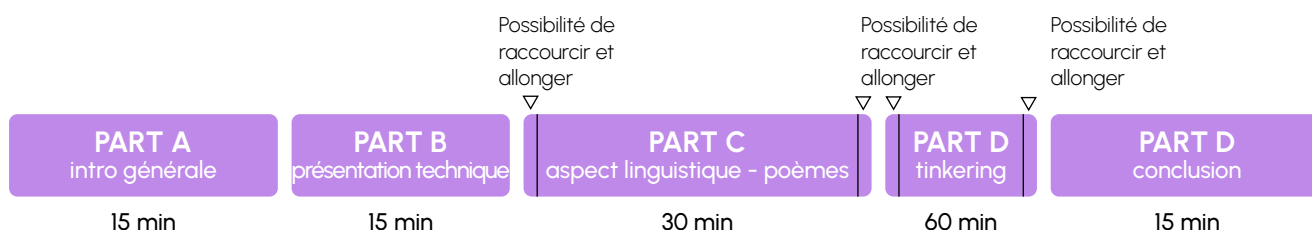
Les principaux objectifs de l'atelier (co-conçu avec un groupe d'apprenant-es adultes en allemand) sont les suivants :

- S'exprimer de manière créative
- Pratiquer la langue en apprentissage
- S'amuser



Parties de l'activité

L'atelier se compose de cinq parties (A à E) dont la durée peut être modulée, ce qui permet de l'adapter à différentes exigences et contraintes. La figure ci-dessous présente un aperçu schématique d'un plan type de l'atelier. Les flèches indiquent les possibilités de raccourcir ou d'allonger certaines parties de l'atelier.



PART A: Intro générale

- Se présenter les un-es aux autres
- Intro aux vidéos stop-motion

PART B: Présentation technique

- Comment fonctionne une application Stop-Motion-Studio ?
- Montrer un exemple de vidéo en stop-motion
- Montrez comment vous pourriez faire bouger un personnage dans une scène en le faisant en direct.

PART C: Aspect linguistique – poèmes

- Lisez à voix haute un court poème.
- Discutez des thèmes principaux du poème en demandant l'avis des participant-es. Vous pouvez utiliser des post-its.
- Si nécessaire, distribuez des copies du poème dans différentes langues maternelles et demandez si quelqu'un souhaite lire le poème dans sa langue. Discutez des éventuelles différences de sens créées par la traduction.

PART D: Tinkering

- Laissez les participant-es se mettre en groupes de 2 ou 3.
- Iels peuvent désormais utiliser les matériaux de leur choix pour raconter une histoire dans une vidéo en stop motion.
- S'ils le souhaitent, le poème lu précédemment peut leur servir d'inspiration, mais iels sont libres de choisir s'ils veulent utiliser une autre source d'inspiration ou non.
- À la fin, les vidéos doivent être partagées avec le groupe, en les téléchargeant dans un dossier partagé ou sur un padlet.

PART E: Conclusion

- Les vidéos de chaque groupe sont montrées à tout le monde (sauf si un groupe ne le souhaite pas).
- Chaque groupe est encouragé à présenter ses idées, à parler des difficultés éventuelles rencontrées lors de la création des vidéos...
- Ensuite, il y a un temps pour une conclusion générale et des commentaires.

Si nécessaire, ces parties peuvent être séparées par plusieurs courtes pauses (nous avons fait une pause plus longue de 15 minutes après la première heure).

Installation

Il est préférable que l'atelier se déroule dans une salle qui:

- est lumineuse et bénéficie d'un éclairage naturel abondant.
- offre suffisamment d'espace pour accueillir jusqu'à 5 groupes de 2-3 personnes tournant une vidéo
- est facilement accessible.

En ce qui concerne la préparation spécifique de l'activité, prévoyez 1 poste de travail pour chaque petit groupe de 2-3 personnes – cela peut varier en fonction du nombre total de participant-es.

Chaque poste de travail doit être équipé d'une tablette/d'un téléphone, d'un trépied, d'un storyboard vierge, de crayons et de stylos, d'une paire de ciseaux et doit avoir accès à l'électricité. Chaque poste de travail doit disposer de suffisamment d'espace pour créer un arrière-plan agréable pour leurs projets vidéo et pour filmer leurs vidéos.

Afin de pouvoir visionner les vidéos de tous les participant-es à la fin, il serait bon de disposer d'un écran plus grand pour partager les résultats finaux. À défaut, un ordinateur portable et un projecteur feront également l'affaire.



Risques	Précautions
Scheren	Utilisez des ciseaux à bout rond pour éviter tout risque de blessure accidentelle.
Cutter	Fournissez des instructions sur la manière d'utiliser un cutter en toute sécurité ; utilisez un tapis de découpe pour garantir une manipulation sûre du cutter.
Handbohrer	Fournissez des instructions sur la manière de les utiliser en toute sécurité ; veillez à ce que les personnes n'utilisent les perceuses à main que sur la table dédiée, en se tournant dos aux autres.

Matériaux essentiels

Item	Commentaire	Quantité
Impressions du poème choisi en autant de langues que nécessaire	Peut être remplacé par un autre poème si vous estimez qu'il convient mieux à votre contexte.	1 impression par personne
Feuilles A2 de papier	Format A2 pour les fonds couleurs variées	2 feuilles par groupe
Différents types de papier et cartons		2 ou 3 couleurs différentes par groupe
Pâte à modeler		3 ou 4 couleurs différentes
Figurines	En sélectionner en rapport avec le poème choisi mais pas que.	10-15 figurines
Matériaux naturels (pierres, feuilles, plumes...)		Plusieurs types par groupe
Morceaux de tissus	Différentes couleurs, matières...	2-3 pièces par groupe
Coton, fil-chenille, billes, balles, etc.	En gros, tout le matériel créatif de bricolage dont vous disposez.	Une sélection de matériaux variés pour chaque groupe

Vous pouvez ajouter autant de matériaux que vous le souhaitez/avez à disposition.

L'activité fonctionne avec un large éventail d'éléments possibles et le choix des matériaux dépend également du poème que vous choisirez.

Outils essentiels

Item	Commentaire	Quantité
Ciseaux		1 par groupe
Cutter	Avec tapis de découpe	1-2 au total
Tablettes numériques	Peut fonctionner avec certains smartphones	5 (pour 5 groupes de 2-3 personnes)
Trépieds pour les tablettes	La construction d'un support stable peut faire l'objet d'un atelier	5 (pour 5 groupes de 2-3 personnes)
Stop Motion-Studio App (gratuit)	Téléchargeable sur iOS et Android	1 par tablette/smartphone
Storyboard vierge, imprimé		1 par groupe
Crayons		1-2 par groupe
Feutres		Plusieurs couleurs par groupe
Grand écran ou projecteur	Pour montrer les résultats	1



Préparation du matériel

Préparez un poste de travail pour chaque groupe et répartissez-les dans la salle (comme décrit ci-dessus dans « Préparation de la salle »).

Disposez tout le matériel dans un endroit central et facilement accessible de la salle afin que chacun-e puisse voir ce qui est proposé et choisir le matériel qu'il souhaite utiliser. Vérifiez que toutes les tablettes/téléphones sont chargées et que l'application Stop Motion Studio est installée.

Introduction de l'activité

- Allgemeine Einleitung - Introduction générale : chacun-e se présente et indique le nombre de langues qu'il parle (cette question peut être remplacée par une autre question si cela correspond mieux à votre contexte).
 - « Au cours de l'atelier d'aujourd'hui, nous allons créer des vidéos en stop motion sur le thème de votre choix. » Qu'est-ce qu'une vidéo en stop motion ? → Montrez quelques exemples de vidéos en stop motion simples (vous trouverez de nombreux exemples sur le site web de l'Exploratorium ou vous pouvez en créer vous-même).
- Tutoriel technique : dans l'idéal, connectez votre appareil mobile à un écran plus grand et présentez les fonctions de base de l'application « Stop Motion Studio ».
 - Comment créer un nouveau film ? (appuyez sur l'icône + sur la page d'accueil)
 - Comment prendre des photos individuelles ? (fonctionne comme un appareil photo du téléphone)
 - Comment zoomer ? (cliquez sur les paramètres avant de prendre une photo et sélectionnez le zoom)
 - Comment modifier mes photos ? (cliquez sur l'icône de lecture et regardez les projets ; vous pouvez sélectionner des images individuelles et les modifier en cliquant sur les paramètres)

Rappelez à tout le monde que cet atelier n'a pas pour but d'obtenir un résultat parfait, mais plutôt de s'amuser, d'expérimenter et de s'exprimer librement.

Déroulement de l'activité

Il y a deux aspects principaux à cela : l'apport linguistique (A) et le bricolage (B).

Remarques sur la partie A:

- Lisez le poème à voix haute, lentement et d'une voix forte afin que tout le monde puisse l'entendre.
- Si nécessaire, préparez des définitions/explications des différents mots, au cas où certains participant-es auraient des questions sur certains mots.
- Lorsque vous discutez des thèmes possibles du poème, rappelez à tout le monde que l'interprétation de la littérature est subjective et qu'il n'y a pas de mauvaise réponse. Encouragez les participants à partager leurs opinions et leurs réflexions sur le poème.
- Si vous travaillez avec un groupe multilingue, demandez-leur quelles langues ils parlent et si quelqu'un-e souhaite lire le poème dans une autre langue. Applaudissez tous ceux qui souhaitent lire à voix haute

Remarques sur la partie B:

- Restez en retrait et aidez les participant-es s'ils ont des questions ou des difficultés avec leurs vidéos.
- Permettez aux participant-es de découvrir les possibilités offertes par la création de vidéos en stop motion et encouragez-les à faire preuve de créativité : il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de créer une telle vidéo.
- Proposez des idées supplémentaires ou des pistes de réflexion si les participant-es semblent bloqué-es et ont besoin d'une nouvelle impulsion.

Restitution

- Demandez à chaque groupe de télécharger ses vidéos dans un dossier partagé/padlet et demandez-leur s'ils acceptent de partager leur vidéo avec tous les autres.
- Montrez chaque vidéo et demandez au groupe concerné de parler du processus qui a mené à sa création.
 - Qu'est-ce qui a été facile ? Qu'est-ce qui a été difficile ?
 - D'où vous est venue l'idée ? Quelle a été votre source d'inspiration ?
 - Qu'auriez-vous fait différemment si vous aviez eu plus de temps ?
- Si un groupe n'a pas réussi à terminer sa vidéo, encouragez-le à montrer où il en est et demandez-lui comment il aurait aimé terminer la vidéo.
- Faites un commentaire positif sur chaque vidéo et soulignez ce que vous avez aimé.
- Applaudissez chaque groupe.

Public pour lequel l'activité a été initialement conçue

Jeunes adultes ayant émigré vers l'Autriche et en cours d'apprentissage de l'allemand comme langue étrangère. Leur niveau en allemand allait de basique à intermédiaire, et l'activité a donc été conçue avec un nombre limité d'instructions écrites. Offrir un espace d'expression pour différentes langues et sensibiliser à la beauté du multilinguisme était également un objectif spécifique basé sur les besoins du groupe cible.

Conseils d'animation pour ce public

L'activité peut être adaptée à de nombreux contextes différents. Il convient toutefois de noter au préalable qu'elle ne convient pas aux personnes malvoyantes, car elle repose en grande partie sur des éléments visuels.

L'utilisation de l'application peut s'avérer difficile pour les personnes âgées, car la réalisation de vidéos en stop motion nécessite une main sûre et le réglage du décor à montrer requiert une certaine dextérité. Cependant, l'utilisation de trépieds permet d'éviter ou de réduire ces difficultés.

En général, un niveau de base en informatique est utile, mais pas indispensable, car l'utilisation de l'application est expliquée par les facilitateur-ices et l'exportation de la vidéo et son téléchargement sur un padlet partagé peuvent être fait en amont ou sur place.

Adaptations pour d'autres publics : personnes âgées

- Au lieu de vous concentrer sur la langue et le poème, concentrez-vous sur la technologie et l'histoire derrière le stop motion/l'animation. Objectif supplémentaire pour le groupe cible senior: apprendre les sciences .
- Rendez toutes les étapes techniques aussi accessibles que possible :
 - Prévoyez suffisamment de facilitateur-ices (environ 1 pour 6 participants)
 - Montrez quelques exemples très simples.
 - Fournissez une explication très claire, étape par étape, du fonctionnement de l'application stop-motion.
 - Utilisez un code QR pour télécharger les vidéos sur le site Padlet. Imprimez ce code afin que les participants puissent l'emporter chez eux et montrer le résultat à leurs proches.

Une autre adaptation (qui ne s'adressent pas spécifiquement à ce groupe cible) consiste à utiliser des marqueurs pour tableau blanc et des petits tableaux blancs, ce qui permet de réaliser très facilement un stop motion basé sur des dessins.

Adaptations pour d'autres publics : personnes en situation d'autisme

Les principaux objectifs étaient les suivants:

- S'exprimer de manière créative
- S'amuser
- Promouvoir l'inclusion en permettant aux adultes en situation d'autisme de travailler aux côtés des visiteurs de la bibliothèque

L'aspect linguistique n'était pas central. Au lieu de travailler avec des poèmes, la lecture stimulante a été introduite. La séance de lecture en groupe portait sur le livre suivant :
STORIE BREVI de Silvia Borando.

L'objectif de ce moment est d'offrir une source d'inspiration possible pour la création de la vidéo. Le livre contient des histoires très courtes dont seuls le début et la fin sont racontés et représentés, laissant l'histoire de ce qui se passe entre les deux inachevée. À la fin de la lecture, la facilitateur-ice invite les participant-es, sans rien imposer mais en laissant toujours ouverte la possibilité de s'écarter, à utiliser le stop motion pour raconter l'histoire, en imaginant ce qui a pu se passer entre les deux. D'autres livres sont disponibles gratuitement pour consultation et inspiration.

Le facilitateur-ice doit faire preuve de souplesse dans l'adaptation du timing des différentes phases et de l'enchaînement des différents moments de l'activité.

Les durées doivent être considérées comme légèrement plus courtes que celles indiquées pour les parties A, B et E, mais toujours dans les mêmes proportions.

On peut aussi ajouter deux pauses de 10 minutes.

Le nombre minimum de facilitateur-ice pour l'activité est de deux pour un groupe de six participant-es, auxquels s'ajoutent les assistant-es personnel·les.

