



Une histoire en 5 images

Titre de l'activité	Une histoire en 5 images.
Thème	Mélanger le patrimoine immatériel, la narration et les réseaux sociaux.
Objectifs pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"> • Stimuler l'imagination, la créativité et la représentation devant un public. • L'exercice est amusant et entraîne beaucoup de rires mais il encourage les participants à se dépasser et à sortir de leurs zones de confort et du cadre des instructions écrites et il privilégie la créativité. • L'exercice rend amusantes les fables et les histoires populaires et ajoute la dimension d'une trace laissée sur les réseaux sociaux (Facebook).
Public cible	A partir de 14 ans.
Type d'activité	Présentation, exercice, discussion.
Mots clés	Patrimoine immatériel, narration, réseaux sociaux.
Étapes par étapes...	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les participants se séparent en 2 ou 3 groupes, chacun avec une feuille de papier présentant un résumé succinct et clair d'une histoire populaire ou d'une fable, accompagnée d'une image. Les groupes ne connaissent pas les histoires des autres. 2. L'animateur donne aux groupes 20 minutes pour réinterpréter l'histoire en se servant des accessoires mis à disposition (écharpes, bâtons, chapeaux, chaises, tables, sacs, etc.), c'est-à-dire tout ce qu'ils peuvent trouver à proximité. Ils capturent 5 scènes



	<p>en 5 images (pas de vidéo) sur l'appareil photo ou smartphone d'un participant.</p> <p>L'animateur observe et intervient uniquement pour faire respecter le délai ou proposer des accessoires en cas de besoin.</p> <p>3. Les 5 images, accompagnées d'une phrase d'introduction, sont publiées sur le blog du groupe, page Facebook ou autre plateforme de réseau social, le tout dans le délai de 20 minutes !</p> <p>4. Les groupes ont 5 minutes pour présenter leurs histoires en plénière sur la base des 5 photos.</p> <p><i>Débriefing</i></p> <p>Les participants partagent leurs sentiments sur l'expérience, principalement sur la base des commentaires du public et la facilité (ou non) pour comprendre leur histoire, et comment ils pourraient améliorer leur démarche pour la prochaine fois.</p> <p>L'exercice se termine avec la confirmation que les participants ont présenté un exemple de patrimoine immatériel et comment la créativité doit s'accompagner d'une narration claire.</p>
Espaces nécessaires	Salle de réunion ou espace à l'extérieur (les groupes sont libres de trouver l'espace qui leur convient).
Matériel nécessaire	Projecteur, écran, smartphones, petite collection d'accessoires, papier, feutres et crayons de couleur, des écharpes et chapeaux, etc. fournis par les participants. Tables et chaises et autres articles d'ameublement à utiliser avec soins !
Durée	60 à 75 minutes.
Références	" The Interpretive Guide ", manuel du projet HeriQ.
Contact 	Union APARE-CME – France http://www.apare-cme.eu/en/ Contact : Armonie Segond – chantiers@apare-cme.eu

