

fiche technique

Par Florent Contassot



A nous, la couronne d'olivier et la faucille d'or (5)

Destinataire

- animateur

Public

- à partir de 8 ans
- adolescents
- adultes

Thème

- jouer

Cette fiche pratique ainsi que la suivante s'attachent à la conception de costumes sur le thème des Jeux olympiques.

Un élément du Grand de Jeu de l'été à ne surtout pas négliger.

Penser l'originalité

- Difficile d'envisager de préparer un Grand Jeu de l'été sans penser dès aujourd'hui aux costumes des participants. Pourtant, on pourrait penser que les Jeux olympiques ne sont pas véritablement une source d'inspiration de premier choix, pour confectionner des costumes marquant l'imaginaire de votre jeune public. C'est vrai que les tenues des athlètes manquent généralement de fantaisie. Même si on élargit notre recherche à toutes les disciplines (de l'athlétisme aux sports collectifs, en passant par les épreuves plus spécifiques comme l'équitation, le badminton ou l'escrime), et même si on remonte dans le temps. Prenons en exemple les sportifs durant les années 1920 et 1930 : ils ne dérogent pas à la règle (cf. illustrations jointes) et portent tous des shorts courts ou tombant à mi-cuisses, ainsi que des tee-shirts ou des débardeurs unis. Ces vêtements, un tantinet vieillots et asexués, risquent de provoquer l'hilarité des enfants et des adolescents. Seuls, peut-être, les justaucorps et collants bariolés des dernières éditions éveilleront leur intérêt.

- Toutefois, il est possible de titiller l'imagination de votre public. D'une part, en leur proposant de relooker les athlètes d'antan ainsi que de personnaliser leurs costumes.

Puis, d'autre part, en leur imposant certaines règles, comme conserver le côté pratique de ces tenues et leur

aspect simpliste. N'oubliez jamais que ces costumes seront employés lors d'épreuves plutôt rythmées !

- Cette fiche pratique a donc pour objectifs d'amener votre public à réfléchir puis à concevoir des costumes originaux en fondant sa réflexion sur les illustrations jointes. Elle sera suivie d'une seconde fiche, publiée dans le prochain numéro, qui présentera d'autres idées à exploiter mais exigeant plus de ressources.

Restons classique

- Dans un premier temps, demandez à votre public d'observer les costumes figurés sur les trois illustrations (agrandies, cela va de soi), et de noter leurs principales caractéristiques. Nombre de pièces, couleurs, formes... Ce travail permettra de fixer la base de leurs futurs costumes : ils incarneront des athlètes pendant ce Grand jeu, ils doivent donc en avoir un minimum l'apparence. Dans un second temps, invitez-les à critiquer en groupe ces mêmes tenues : leur plaisent-elles ? Pourquoi n'aimeraient-ils pas les revêtir ? Quels changements aimeraient-ils y apporter ? S'ils portaient une tenue lors des Jeux olympiques, quelle serait-elle ? S'ils représentaient un pays particulier, comment le matérialiseraient-ils sur leurs habits ? Etc. Cette phase, qu'on peut qualifier d'observation, sera l'occasion de dégager les goûts de chacun mais aussi du groupe, et de déterminer les éléments que les futurs participants souhaitent mettre en valeur.





fiche technique

- Une fois ceci fait, entamez directement la phase créative : invitez alors les enfants et adolescents à imaginer sur papier les costumes de huit équipes (donc, de huit pays différents). Ce chiffre peut être adapté au nombre final de participants : nous partons du principe qu'une équipe sera composée de 4 à 6 enfants. Ce travail de création peut s'envisager en binômes ou en petits groupes, et même déboucher sur une petite exposition de travaux. L'idée est de leur faire dessiner un costume original, un deux-pièces tout comme pour les athlètes d'antan, qui intégrera un ou plusieurs éléments symboliques figurant un pays européen, asiatique, moyen-oriental. Pendant cet atelier, amenez les participants à rivaliser d'imagination, à sélectionner des pays qu'ils ne connaissent que très peu (Équateur, Qatar, Australie, Bangladesh...), à styliser voire détourner des symboles nationaux (sur le mode humoristique par exemple), à créer leurs symboles et à les justifier (panache fait de plumes multicolores, entrelacs de perles...), ou à exploiter l'informatique lors de la phase de colorisation de leur modèle. Laissez-leur la plus grande latitude possible puisque les grandes lignes des costumes sont figées. Seule limite à garder à l'esprit : votre budget ! Les éléments, symbolisant les pays sélectionnés, sur les costumes pourront être au final discrets (insérés dans un blason / écusson) ou encore imposants (se superposer sur les deux pièces de la tenue).
- Attention : l'une des huit équipes devra obligatoirement évoquer sur son costume les caractéristiques du pays d'accueil, défini lors des séances précédentes.

Des difficultés de la conception

- Ensuite, arrive la conception des costumes, sans nul doute la partie la plus ardue de cette activité. Car il faudra transposer les différents éléments imaginés sur les vêtements proprement dits. La base des tenues (shorts, t-shirts et débardeurs, de couleur blanche de préférence) peut être fournie par les futurs participants ou achetée en gros par vos soins (sur catalogue ou dans les magasins spécialisés).
- Bien entendu, la conception des costumes exige un minimum de connaissances en cou-

ture et un peu de matériel (variable en fonction des idées). C'est pourquoi nous vous invitons, par exemple, à intégrer à ces séances un club de personnes du troisième âge ou à faire venir un professionnel, pour enseigner les bases de la couture à votre jeune public.

Cela donnera, même si vous possédez les connaissances requises en la matière, une atmosphère toute particulière à cette activité.

- Dernière remarque : certaines techniques comme la peinture sur tissu ou l'impression numérique sur textile exigent de la préparation. Si les costumes imaginés par les enfants s'appuient dessus, prévoyez très tôt de dégager le budget adéquat et de tester les possibilités de ces techniques en amont (cf. *Impression sur tissu. Toutes les techniques de teinture et de peinture*, Véronique Payan, Bordas, 22 €).

