



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 4 ans**

THÈME
Faire

Rendre inoffensif un Qui-Fait-Peur

Certains enfants ont peur des fantômes et des sorcières, tout en sachant que ces personnages n'existent pas en vrai, seulement dans les histoires. Utilisons les arts plastiques pour lutter contre ces peurs. Pour ne pas tomber dans la superstition, l'animateur devra préciser et répéter qu'il ne s'agit que d'un jeu, sans lien avec la réalité. Et pourtant, le jeu peut contribuer à atténuer l'angoisse.

- Pour faire apparaître le Qui-Fait-Peur, passer une peinture foncée, très diluée.



- Puis préciser le dessin avec un crayon à papier, en appuyant fortement, ou des pastels gras, ou encore un pinceau fin et de la couleur épaisse.

Voir un Qui-Fait-Peur invisible

- Fantômes, sorcières, ogres et vampires sont invisibles. De là vient une partie de leur pouvoir : comment combattre ce qu'on ne voit pas ? Leur donner une forme contribuera à diminuer leur puissance.
- Utiliser un pastel gras ou un crayon cire blanc, ou même une bougie incolore bien taillée, et dessiner le Qui-Fait-Peur sur un papier blanc, en appuyant fortement. Bien sûr, on voit très peu le dessin, il faut donc s'attendre à une part de hasard et de surprise.



Emprisonner le Qui-Fait-Peur

• Pour le rendre inoffensif, dessiner autour de lui, avec un pastel gras noir, une grande cage avec des barreaux très serrés. Appuyer fortement sur le pastel en dessinant, pour donner l'impression que la cage est très solide et que le Qui-Fait-Peur ne pourra pas s'échapper. Pour plus de sécurité, on peut même l'attacher avec une chaîne au milieu de la cage.

• Puis le gommer, ou le faire fondre avec de l'eau.



• Parler au Qui-Fait-Peur : « Tu fais le malin maintenant, mais tu vas voir, je vais te faire disparaître... Voilà, c'est fait, on ne voit plus qu'un tout petit bout de rien du tout... ». Il reste sans doute une trace : la transformer en fleur, en doudou, en animal familier.



Le ridiculiser

• Le dessiner, puis lui rajouter un nez de clown, ou un tutu de danseuse, des cheveux en tire-bouchon, des inscriptions sur son pull...
• Il rate tout : imaginer un apprenti sorcier qui apprend des formules magiques.
• Réaliser une histoire en deux images : partager en deux une feuille de papier format A3.
• Sur la première image, dessiner un élève sorcier qui s'entraîne à dire une formule magique pour un but bien précis. Les formules magiques sont bien sûr écrites dans le langage des sorciers, avec un alphabet qui n'est pas le nôtre.
• Sur la deuxième image, dessiner ce qui se passe ensuite : l'apprenti sorcier a complètement raté, le résultat est le contraire de ce qu'il espérait. Faire parler le ou les personnages.



Effacer fantômes et sorcières

• Classer les outils scripteurs en deux catégories :
– ceux dont la trace peut être effacée : crayons à papier (avec une gomme), fusains (chiffon et gomme), feutres ou pastels aquarellables (qui ont des couleurs qui « fondent » dans l'eau), bics à friction (avec la gomme incluse dans le stylo).
– ceux dont la trace ne s'efface pas : bics, feutres indélébiles, pastels gras.
• Bien séparer les deux catégories, pour ne pas les confondre. Certains outils sont plus ou moins effaçables selon le papier : faire des essais sur le même papier que celui qui sera utilisé.
• Avec les outils dont la trace ne s'efface pas, dessiner une chambre, un lit, et un enfant dans le lit.
• Avec les outils dont la trace peut être effacée, dessiner un affreux monstre, ou un fantôme, bref, dessiner le Qui-Fait-Peur.



