

YIRU

RESTITUTION

RITXOKO



3 idées reçues sur l'Amazonie

1. L'Amazonie, une forêt vierge ?

À l'évocation de l'Amazonie, on pense souvent à une nature sauvage et luxuriante, originellement préservée de toute trace d'activité humaine. Pourtant, l'Amazonie est avant tout un espace culturel.

Bien avant que la forêt tropicale humide ne prenne sa forme actuelle, des populations y vivaient déjà depuis au moins 9 000 ans. Êtres humains et milieux naturels ont co-évolué, façonnant la forêt au fil des siècles. Loin d'être une nature « vierge », l'Amazonie est ainsi un milieu marqué par l'horticulture et la gestion de la diversité développées par les peuples autochtones.

2. Des peuples figés dans la tradition ?

Loin d'être immuables, les savoirs et pratiques des peuples autochtones d'Amazonie évoluent sans cesse, s'adaptant aux enjeux environnementaux, sociaux et politiques. Ce que l'on qualifie de « tradition » désigne plutôt des modes de connaissances qui diffèrent de la vision occidentale.

Aujourd'hui, de nombreux Autochtones vivent en ville, où transmettre ces savoirs devient un défi majeur. Grâce aux liens familiaux et aux technologies numériques, ils font toutefois valoir leur savoir au-delà de la forêt. Ainsi, les traditions ne sont pas des vestiges du passé mais des pratiques vivantes d'habiter le présent et de transmettre.

3. Un monde condamné à dispar

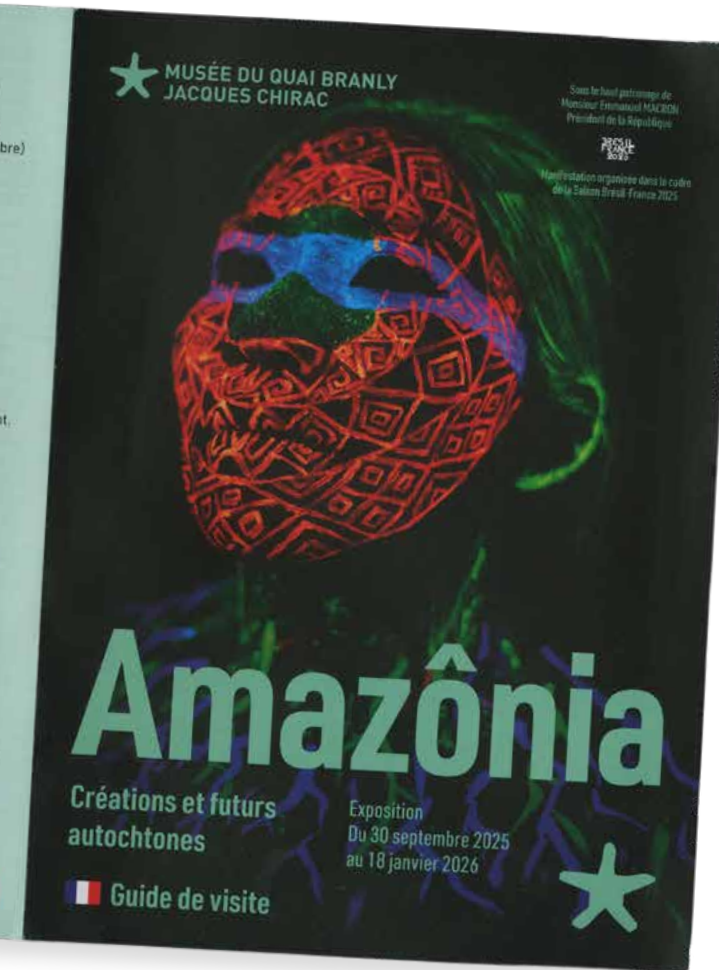
Depuis la colonisation, l'idée de « modernité », dans sa conception inéluctablement disparaitre le d'Amazonie s'est largement renforcé. En cinq siècles de violences, les peuples continuent d'affirmer la vitalité

Ils résistent aux destructions
défendent leurs langues et le
de nouvelles formes artistiq
Ils portent ainsi l'idée qu'il e
possibles, pour nous comme

[illegible]

NOUS AVONS VISITÉ L'EXPOSITION AU MUSÉE DU
QUAI BRANLY, ET CE FUT UNE VRAIE DÉCOUVERTE
POUR MOI. J'AI EU L'IMPRESSION DE PLONGER DANS
UN UNIVERS TOTALEMENT DIFFÉRENT DU NÔTRE,
AVEC DES MODES DE VIE ET DES CULTURES QUE
JE CONNAISSAIS PEU.

CE QUI M'A LE PLUS MARQUÉE, C'EST LA RICHESSE VISUELLE DE CET UNIVERS : DES FORMES, DES TEXTURES ET DES MOTIFS D'UNE GRANDE VARIÉTÉ, TRÈS ÉLOIGNÉS DE CE À QUOI JE SUIS HABITUÉE.





PEINTURE CORPORELLE



MASQUE ATUJUWA



NATTE À FOURMIS KUNANA

«DEVENIR»

NOUS AVIONS CHOISI LA THÉMATIQUE DU «**DEVENIR**». À PARTIR DE CELLE-CI, NOUS AVONS SÉLECTIONNÉ TROIS ŒUVRES DE L'EXPOSITION, QUE NOUS AVONS **ANALYSÉES** ET MISES EN COMMUN. UN POINT RESSORTAIT DE CHACUNE D'ELLES : **DEVENIR HUMAIN**.

CES OBJETS RITUELS SYMBOLISENT UN **PASSAGE** D'UNE ÉTAPE À UNE AUTRE, UN MOMENT DE **TRANSFORMATION** OÙ QUELQUE CHOSE DE NOUVEAU ÉMERGE EN SOI. DE CETTE RÉFLEXION COLLECTIVE, NOUS AVONS DÉGAGÉ LA **PROBLÉMATIQUE** SUIVANTE :



COMMENT LES RITES ASSEMBLENT-ILS LE CORPS ET L'ESPRIT ?

NOUS AVONS ENSUITE MIS EN PLACE UN DISPOSITIF D'ENQUÊTE AFIN D'OBSERVER LES RÉACTIONS DE NOTRE CIBLE AINSI QUE CE QUI SUSCITAIT LEUR CURIOSITÉ. L'OBJECTIF ÉTAIT DE COMPRENDRE COMMENT ILS PERÇEVAIENT LE LIEN ENTRE LE CORPS ET L'ESPRIT, À TRAVERS DES DISCUSSIONS ET DES DESSINS POUR STIMULER LEUR IMAGINATION.

PENDANT LES ACTIVITÉES



Dessine ta vision de caractérise un humain ?

Ensemble, collez les gommettes sur ce qui vous paraît être la bonne réponse.



l'âme à l'intérieur du corps, cerveau, cœur et le sang

un humain à des vêtements des muscle il a cœur

c'est le deuxième moi

Retour sur la thématique ?
Dans l'ensemble, les activités étaient comprises par les collégiens. La difficulté se trouvait dans les mots choisis pour la consigne. Ce qui nous semble évident ne l'est pas du tout pour un collégien. Beaucoup de notions ont dû être abrégées ou contournées, car ce que nous avions en tête, les collégiens l'avaient aussi en tête, mais à leur manière.

OBSERVATION

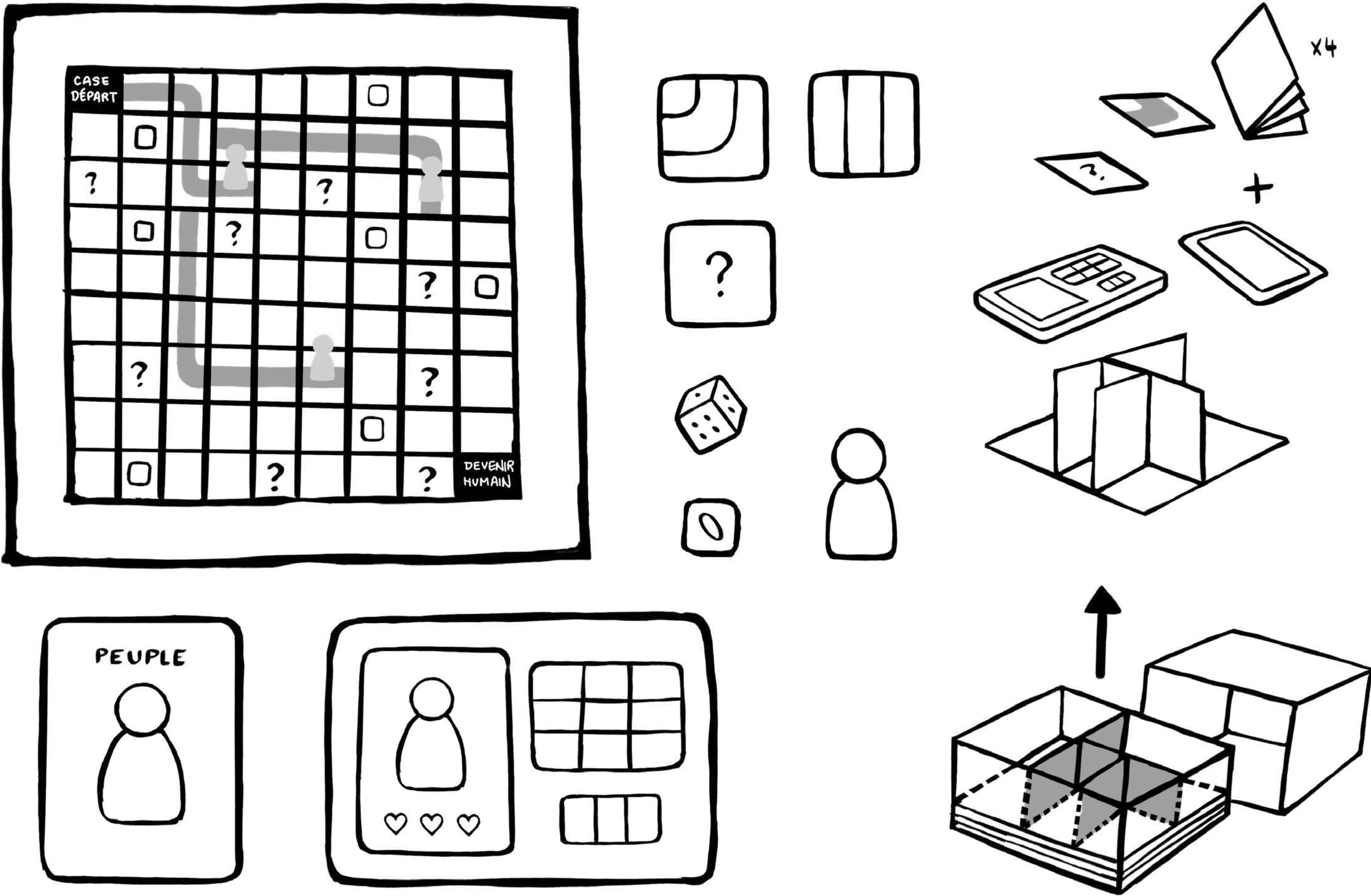
LES ENFANTS ONT DU MAL À COMPRENDRE LA NOTION D'ESPRIT...
COMMENT LE FACILITER ?



AXE 1 - EN MATÉRIALISANT LE CHEMIN, LE LIEN

AXE 2 - EN FACILITANT LE RAPPROCHEMENT,
L'ASSEMBLAGE

LA PISTE RETENUE ÉTAIT L'AXE 1. L'IDÉE CENTRALE ÉTAIT QUE L'ENFANT CRÉE SON PROPRE CHEMIN POUR RELIER LE CORPS ET L'ESPRIT, ET AINSI DEVENIR HUMAIN. IL TRAVERSE LA NATURE ET SURMONTE DES ÉPREUVES AVANT D'ATTEINDRE SON BUT, COMME POUR PROUVER QU'IL EN EST DIGNE.



PRÉSENTATION

Cible : Collégien 12 ans, aiment les activités manuelles, la compétition.

Concept : L'enfant assemble son chemin pour récupérer des compétences, des ressources ainsi que les techniques, pour créer son objet de rite, et ainsi devenir humain.

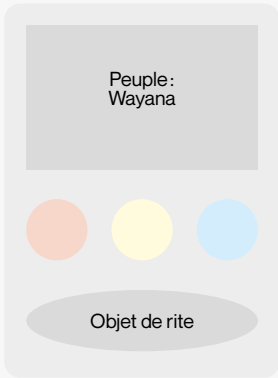
Moyens : un plateau, des cartes (événement, chemin...), un dé, des jetons, des pions, un inventaire.

SCÉNARIO D'USAGE

1 Édition :
Un petit livret contient le contexte du jeu ainsi que le scénario. Sur celui-ci on pourra aussi accéder au site (grâce à des qr codes) permettant d'avoir plus de ressources sur les objets, les peuples.



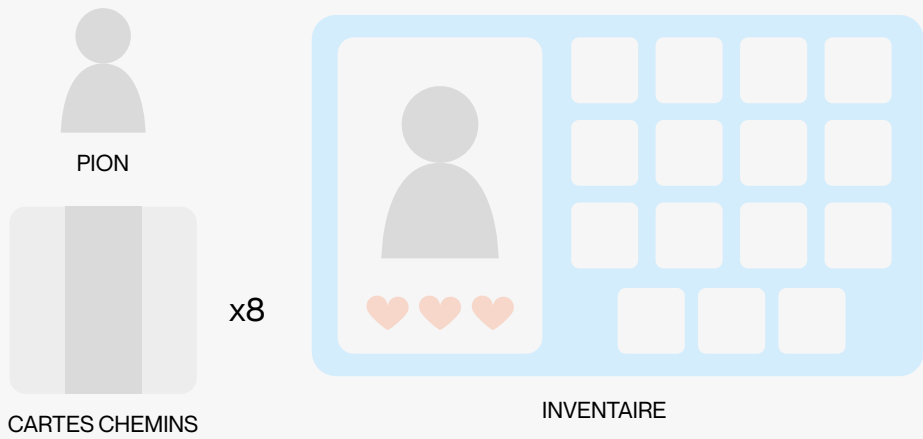
1 Carte mission :
Chaque joueur obtiens une carte mission et représente une personne d'un peuple, chacun ayant leur savoir-faire spécifique.



Ainsi, chaque joueur connaît son objectif : il va devoir aller chercher les 3 jetons pour fabriquer son objet de rite.

- compétence
- ressource
- technique

2 Mise en place :
Chaque joueur obtiens alors un pion représentant son peuple, un inventaire, et des cartes « chemins ».



Les jetons sont disposés au hasard sur le plateau avant la connaissance des cartes missions (donc aucune triche).

3 Plateau :
Puis, tous les pions sont positionnés sur la case départ, et à l'opposé on peut y retrouver la case «devenir humain». On ne peut s'y diriger que lorsqu'on a fabriqué notre objet rite !

4 Pour jouer :
Le premier joueur (à déterminer en lançant le dé et en faisant le plus grand nombre) lance alors le dé et en fonction du nombre avance de tant de cases. Pour avancer dans la direction qu'il veut, il utilise ses carte «chemins».

Attention ! À utiliser avec précaution puisqu'il n'en a pas beaucoup. Mais à chaque tours, le joueurs pioche une carte chemin et puis, il pourra toujours en récupérer sur les cases événements avec un peu de chances. Les joueurs peuvent emprunter le chemin des autres .



POUR LA FABRICATION, NOUS VOULIONS GARDER QUELQUE CHOSE D'ARTISANAL ET DE NATUREL : PEINDRE À LA MAIN, FABRIQUER NOS PIONS EN POTERIE ET UTILISER DU BOIS.

LE JEU S'EST AVÉRÉ UN PEU **COMPLEXE** POUR DES 6ÈME, UN PUBLIC DE **LYCÉENS** AURAIT PEUT-ÊTRE ÉTÉ PLUS ADAPTÉ. MALGRÉ QUELQUES INCOMPRÉHENSIONS AU DÉPART, LES ÉLÈVES ONT ÉTÉ **ENTHOUSIASTES** ET ONT PASSÉ UN BON MOMENT. LA TRANSMISSION DES SAVOIRS RESTE À AMÉLIORER, NOUS AVONS VOULU FAIRE PASSER TROP D'INFORMATIONS EN **PEU DE TEMPS**. MAIS ON EST SUR LA **BONNE VOIE** !

