



# FRAGILE !

## Visite en autonomie

Exposition  
Jeune public, de 2 à 6 ans



## Objectifs de l'exposition

Les objectifs de l'exposition sont **multiples**. Il s'agit d'enseigner au jeune public que :

- nous sommes tou-te-s à la fois fragiles et solides ;
- la fragilité est un apprentissage : on apprend à voir ce qui est fragile autour de nous et en nous, à adapter son comportement ;
- la force de la fragilité est de faire se développer des capacités d'adaptation et d'improvisation, en exprimant sa créativité ;
- la fragilité et les situations de fragilité poussent à l'entraide, à prendre soin les un-e-s des autres, à vivre en société et inculquent l'empathie ;
- la réparation montre qu'on peut vivre même cassé-e ou fêlé-e, qu'on peut être soigné-e, réinventé-e. C'est aussi un apprentissage de l'écologie.

## Proposition de déroulé de visite

**La visite dure environ 1h00.** Nous vous proposons de l'animer ainsi :

### 1/ Film **Le Petit Monde**

→ En groupe entier

### 2/ Manipulations **“La Grande Aventure”**

→ Enfants réparti-e-s en quatre équipes, chacune accompagnée d'un-e adulte au minimum.

Les 4 équipes tournent sur les pôles suivants :

- Pôle “La montagne”
- Pôle “La rivière”
- Pôle “La tempête”
- Pôle “Emmène-moi”
  - En option “le jeu multimédia”

### 3/ Le pays **Maraboutdeficelle**

→ En groupe entier

### 4/ La **Câlinerie**

### 5/ Film **“Le témoignage de Roky”**

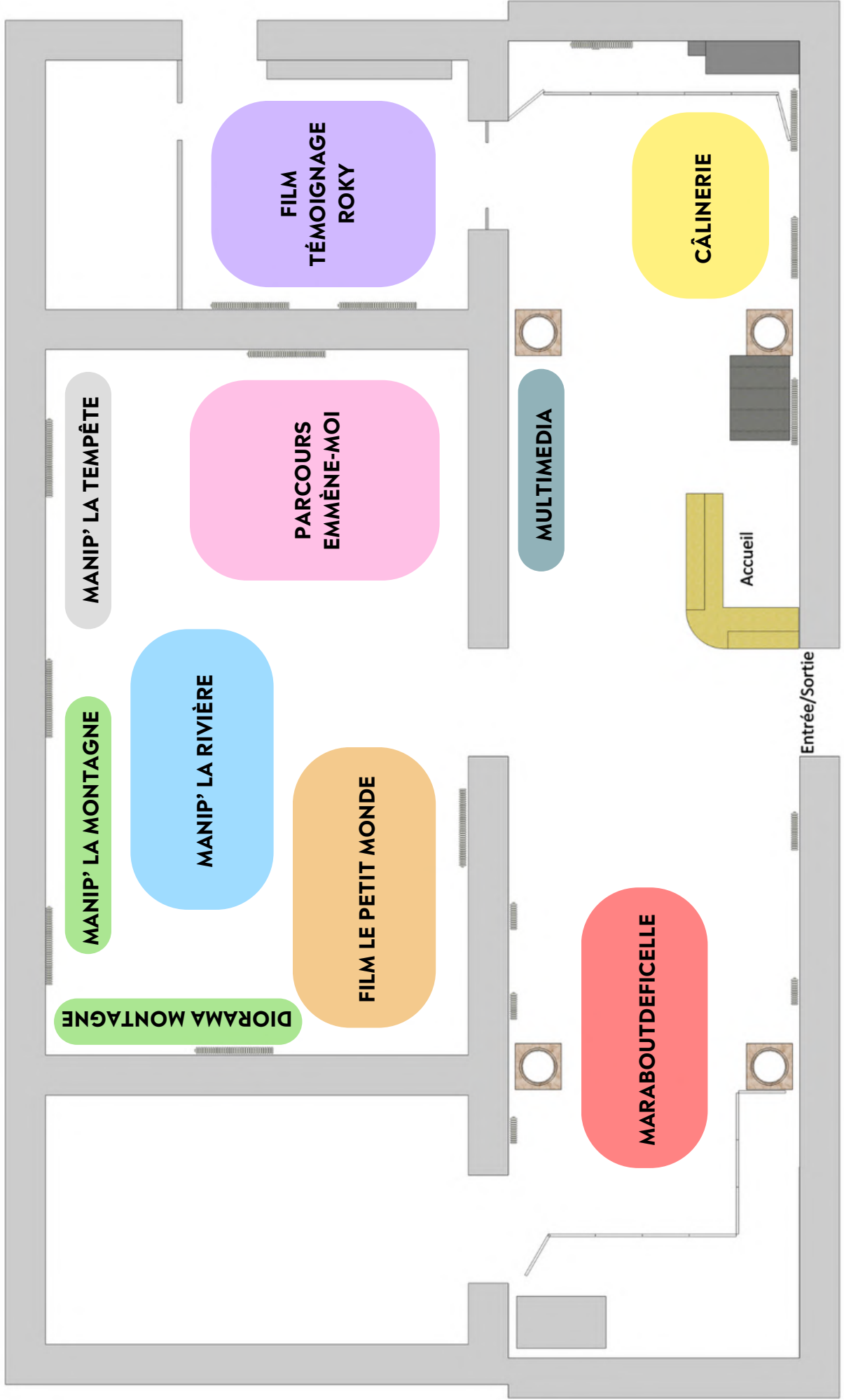
→ En groupe entier

Si il y a suffisamment d'accompagnateur-trice-s, nous vous conseillons de laisser le groupe avec l'un-e d'eux-elles dans la câlinerie avant de commencer la visite. Cela permettra de prendre le temps de présenter les ateliers aux accompagnateur-trice-s qui les mèneront ensuite.

Si les enfants sont petit-e-s, il est préférable qu'un-e même adulte les guide tout au long de leur visite.

Si les enfants sont grand-e-s, vous pouvez former un-e adulte à chaque pôle et faire tourner les groupes d'enfants.

# Plan simplifié de l'exposition



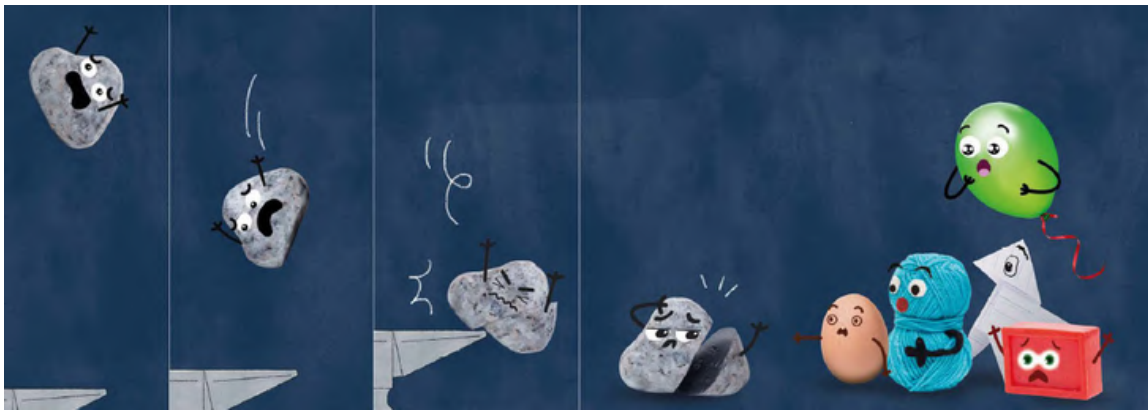


## Présentation des différents pôles

### 1/ Film Le Petit Monde

Installez les enfants dans cet espace et lancez le film.

Les enfants découvrent les personnages de l'histoire et ce qui les amène à entreprendre ce grand voyage : Roky le caillou s'est cassé et ses ami-e-s décident de l'emmener à Maraboutdeficelle pour qu'il y soit réparé.



Crédit : Pénélope de Bozzi et Matthieu Lemarié pour les personnages, Tomoë Sugiura pour la composition graphique.

Vous pouvez ensuite demander aux enfants de reformuler l'histoire afin de vous assurer qu'ils-elles l'ont bien comprise.

Les enfants sont alors invité-e-s à accompagner les petits personnages qui cheminent vers le pays de Maraboutdeficelle.

**FOLIA**



**GLITCH**



**IGGY**

**ROKY**



**PLOTE**



**WINDY**



## 2/ Manipulations “La Grande Aventure”

La grande aventure se compose de quatre temps forts principaux faisant appel à la manipulation.

Nous vous conseillons de répartir les enfants en quatre équipes, chacune accompagnée d'un·e adulte et de faire tourner les équipes sur ces 4 pôles .

Pensez à attribuer le rôle de “maître·sse du temps” à l'un·e des adultes afin que les enfants aient un temps équivalent dans chacun des pôles.

Il est possible de rajouter “le jeu multimédia” si votre groupe est très important et que vous souhaitez le faire tourner sur 5 pôles.

- **Pôle “La montagne”**

Propos :

Le groupe de personnages arrive devant une série de collines qu'il va falloir descendre pour continuer l'aventure. Iggy l'œuf se penche pour ramasser une fleur et se met à dévaler la pente... Il frôle la catastrophe mais heureusement, Plote la pelote de laine va lui être d'un précieux secours.

Scénario :

Les enfants accompagnent Iggy l'œuf le long d'une balade acrobatique semée d'embûches: rampes inclinées, trous à traverser, gouttières à remonter, balançoire suspendue... Si l'œuf se casse en cours de route, ils et elles peuvent le réassembler (il est composé de deux parties aimantées) et l'aider à aller au bout du parcours.



© E. Laurent-EPPDCSI

Proposition d'accompagnement :

Dans un premier temps, placez les enfants devant le diorama et faites-leur écouter l'histoire. Il faut qu'ils-elles se mettent au plus près du diorama pour bien entendre.

Vous pouvez alors faire observer et décrire le parcours aux enfants.

Les enfants peuvent ensuite tester ce module à tour de rôle.

Les autres observent et conseillent l'enfant qui manipule si besoin.

Selon le temps imparti, on peut envisager de laisser deux essais à chacun·e.



# FRAGILE !



## • Pôle “La rivière”

### Propos :

La fragilité est relative : on le constate en observant le comportement des matériaux dans des contextes donnés. La feuille de papier, personnifiée par Folia, se plie en bateau afin d'aider ses compères à traverser une rivière et expérimente ainsi qu'elle peut être fragile ou solide selon la situation.

### Scénario :

On propose aux enfants d'intervenir dans le décor pour aider les personnages comme le savon à traverser à pieds secs un ravin au fond duquel coule une rivière.

### Proposition d'accompagnement :

Placez d'abord les enfants devant le diorama et faites-leur écouter l'histoire.

Il faut qu'ils-elles se mettent au plus près du diorama pour bien entendre.

Des feuilles de papier customisées sont mises à disposition des enfants.

Vous pouvez dans un premier temps demander aux enfants ce qu'ils et elles imaginent comme solutions pour aider les personnages à traverser la rivière.



- > faire un bateau,
- > fabriquer un pont ou un tunnel,
- > former un chemin en papier déchiré,
- > froisser le papier pour obtenir des boules sur lesquelles sauter,
- > etc..

Les enfants sont ensuite invité-e-s à tester l'une ou l'autre de ces propositions, celle de leur choix.

Ensuite, ils et elles placent leurs pliages sur la maquette, les testent en y posant un personnage et vérifient ainsi la solidité de leurs constructions.



© Marie Tilloy

Les enfants peuvent tester du papier roulé, plié en accordéon, roulé en boule, chiffonné, plié en origami simple pour fabriquer un radeau... Des exemples de réalisations simples sont proposés dans le décor, pour inspiration.

N.B. : Le papier manipulé sera du papier recyclé qui, une fois utilisé, sera recyclé à nouveau.



# FRAGILE !



## • Pôle “La tempête”

### Propos :

Se perdre, se retrouver isolé-e du groupe et même de la société, met toute personne en situation de fragilité, de vulnérabilité. Les visiteurs et visiteuses sont invité-e-s ici à explorer cette fragilité affective : la peur de ne plus être au contact des autres sans l'avoir choisi. En se retrouvant dans une tempête, Windy le ballon est emportée loin de ses ami-e-s et a très peur de les perdre et de se retrouver toute seule dans un milieu pouvant être hostile. Ces dernier-e-s vont alors, tou-te-s ensemble, mettre en oeuvre une technique pour tenter de la rattraper.

### Scénario :

Un module présente le ballon coincé dans un arbre. L'objectif est de rattraper le ballon isolé, grâce à l'aide des personnages tou-te-s ensemble : c'est en faisant faire la courte échelle, par un jeu d'empilements, aux cinq autres personnages que le groupe d'ami-e-s arrivera à rattraper le ballon et le faire redescendre.



© E. Laurent-EPPDCSI

### Proposition d'accompagnement :

Placez d'abord les enfants devant le diorama et faites-leur écouter l'histoire.

Il faut qu'ils-elles se mettent au plus près du diorama pour bien entendre.

Vous pouvez interroger les enfants sur l'ordre dans lequel ils-elles pensent empiler les personnages.

Par petits groupes de 2 ou 3, les enfants peuvent alors tester leurs hypothèses.

L'erreur fait pleinement partie de cette manipulation, les enfants sont ainsi amené-e-s à modifier leurs propositions jusqu'à ce qu'ils-elles trouvent une solution qui fonctionne.



© E. Laurent-EPPDCSI

*Vous retrouverez l'empilement des personnages à l'extérieur du musée, en bas de l'escalier. N'hésitez pas à vous y arrêter avec les enfants avant de repartir.*



# FRAGILE !



## • Pôle “Emmène-moi”

### Propos :

Transporter des objets fragiles nécessite de réaliser des mouvements précautionneux et maîtrisés. L'enfant pourra relever ce défi en montrant qu'il-elle est lui-elle aussi capable de transporter un objet fragile, dès lors qu'il-elle met en œuvre ses capacités d'adaptation à l'environnement.

### Scénario :

Les enfants aident les personnages dans leur dernière étape vers le pays Maraboutdeficelle : traverser la dernière montagne en passant par un parcours accidenté (passer une rivière en marchant sur des cailloux, monter des marches...), en les transportant sur une grande feuille. Chaque enfant choisit son ou ses personnages à transporter. Le défi est de ne pas les bousculer puisqu'ils et elles sont fragiles. Les personnages réagissent en émettant des bruits, si l'enfant les « malmène ».



© E. Laurent-EPPDCSI

### Proposition d'accompagnement :

Avant de lancer l'activité, vérifiez le parcours et adaptez-le à l'âge et à l'habileté des enfants. Puis, faites observer et décrire le parcours aux enfants : les rondins, le pont, les escaliers... Expliquez ensuite que chaque enfant va devoir réaliser ce parcours en transportant les petits personnages sur une feuille, sans les faire tomber car il faut prendre soin d'eux-elles.

Chaque enfant est alors amené à prendre une grande feuille et y placer les personnes qu'il-elle pense pouvoir transporter en toute sécurité.

Vous pouvez aussi décider d'imposer les personnages à déposer sur la feuille.

Les enfants testent alors ce parcours. Veillez à laisser suffisamment d'espace entre chaque enfant pour éviter qu'une chute de petit personnage ne déstabilise les enfants suivants. Selon le temps imparti, on peut envisager de laisser deux essais à chacun-e.

Vous pouvez aussi proposer un temps de bilan (rapide !) :

- Quels sont les obstacles qui posent problème ?
- A quels personnages faut-il faire particulièrement attention ?
- Est-ce facile de se concentrer à la fois sur les personnages et sur le parcours ?



# FRAGILE !



- **En option “le jeu multimédia”**

Propos :

Fragilité et force coexistent partout. Les jeunes enfants l'expérimentent beaucoup, elles et eux qui expriment tantôt leur volonté et sensation de puissance, tantôt leur besoin de sécurité affective. Exprimer cette volonté de puissance sur du fragile, sans se mettre en danger, sans se blesser, ni gâcher, n'est pas facile dans une exposition, surtout pour des tout-petits. L'outil multimédia est parfaitement adapté dans le cas présent : on peut y faire ce qu'il est impossible de réaliser dans la vraie vie, expérimenter la fragilité pour mieux la comprendre.

Scénario :

Des séquences animées mettent en scène, avec bruitages, les aventures des personnages et leurs interactions. Les visiteur-euse-s choisissent un personnage et une mise en scène pour tester sa fragilité.

Comment réagit le ballon de baudruche s'il s'approche d'un cactus ?

Ou la feuille de papier si elle joue avec des bougies ?

A chaque fois, les enfants ont le choix entre deux alternatives :

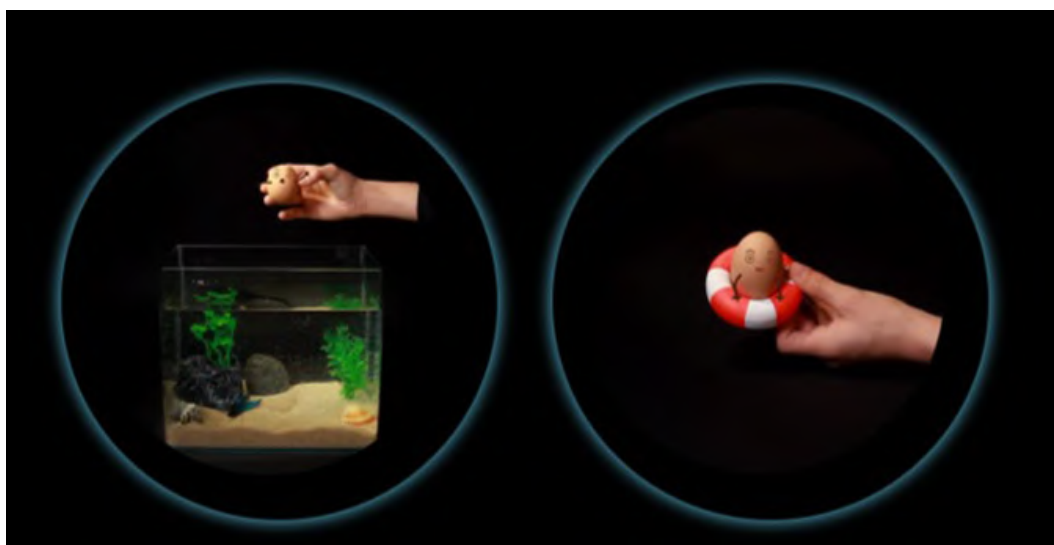
> voir ce qui se passe si l'accident arrive ;

> apporter son aide au personnage (par exemple donner une bouée à l'œuf avant qu'il n'aille dans l'aquarium ; éteindre la bougie avant que le ballon ne s'en approche...).

Proposition d'accompagnement :

Lancez le jeu et consultez les enfants pour obtenir leur avis.

Un-e enfant est alors chargé-e de cliquer sur l'écran afin de valider la proposition qui a remporté l'adhésion des enfants.



Crédit : Pénélope de Bozzi et Matthieu Lemarié / EPPDCSI.





## 3/ Le pays Maraboutdeficelle

Après un long périple rempli d'obstacles, les petits personnages arrivent enfin à Maraboutdeficelle où ils-elles vont pouvoir réparer Roky. Dans cet espace, tous les enfants se rassemblent.

### Proposition d'accompagnement :

Demandez à chaque enfant d'aller chercher un personnage Roky en deux morceaux. Installez les enfants devant le plan de travail et invitez-les à réparer leur personnage en utilisant les accessoires mis à leur disposition (cordes, élastiques, pansements, chouchous, tissus en tout genre) et en s'inspirant des modèles dessinés.

Une fois la réparation terminée, les enfants défont les accessoires utilisés pour les ranger dans les bacs prévus à cet effet.



© E. Laurent-EPPDCSI

Un espace vous permet de photographier les enfants avec leurs Roky réparés, afin de garder un souvenir de la visite.



© Marie Tilloy



## 4/ Film “Le témoignage de Roky”

Installez les enfants dans cet espace et lancez le film.

Roky, enfin réparé, avec toutes ses cicatrices, raconte ce qu'il a vécu grâce à son malheureux accident : comment cette grande aventure l'a transformé, physiquement (à l'extérieur) et intérieurement. C'est le film de conclusion de l'histoire, qui conclut aussi le parcours de visite.

Vous pouvez alors demander aux enfants ce qu'ils-elles ont compris de ce film.



© E. Laurent-EPPDCSI

## 5/ La Câlinerie

Les enfants sont invité-e-s à prendre soin de tous les personnages de l'histoire qui se présentent sous forme de grosses peluches. Des livres attendent les enfants et les adultes pour une lecture seule ou collective, en parallèle des câlins.

Nous vous conseillons d'utiliser le livre de l'histoire de l'exposition en images sans parole, pour permettre aux enfants de se remémorer toutes les aventures traversées, et de jouer à les raconter aux peluches personnages tout en les câlinant.