



Fait main, c'est le pied !

Avec l'asbl La Foire aux Savoir-Faire, décortiquée d'une méthodologie déroutante, testée dans plusieurs écoles, qui met à l'honneur la créativité et les habiletés techniques. Partant de rien, les projets ont abouti à des réalisations collectives étonnantes et utiles comme des étagères en carton pour la classe, des bancs en palettes pour la cour de récréation, un vélo sèche-mains pour les toilettes, des sirops et fruits séchés faits maison pour les distributeurs ou encore des jeux en bois...

Méthode :

Inviter les élèves et leur enseignant-e à réfléchir à leurs besoins matériels (en classe, dans la cour de récréation, aux toilettes, au réfectoire...) et à imaginer des solutions concrètes et originales pour y répondre en remplaçant l'acte d'achat par un acte de création sur base d'éléments de récup'.

Objectifs :

- Donner le goût de faire par soi-même et de créer ensemble.
- Valoriser les élèves, individuellement et collectivement, en les rendant créateurs plutôt que consommateurs.
- Modifier son regard sur les déchets et les penser en termes de ressources, voire de « trésors ».
- Ouvrir l'école vers l'extérieur, son quartier.
- Par la pratique et le concret, mettre l'élève dans des situations qui l'incitent à mobiliser les compétences transversales et disciplinaires, les savoirs et savoir-faire qui y sont liés.

Public : essentiellement expérimentée dans des écoles primaires et secondaires, cette méthode a également fait ses preuves en maisons de jeunes et de repos.

Durée : environ 10x2h d'animations/ateliers/visites/réunions étalées sur plusieurs mois.

Déroulement

✋ La première étape est l'occasion de discuter des notions de **cycle de vie** des produits, de durée de vie des déchets, de récup' et de savoir-faire avec les élèves (pour des ressources sur le sujet, voir outils p.18-19). Et de leur présenter des objets simples fabriqués en récup'. Ex : portefeuille en tetra-pack, boucles d'oreilles avec des cassettes audio, sac de courses en toile de parapluie. Suite à ces découvertes, un carnet de bord du projet est réalisé en récup', par la classe. Celui-ci compilera au fil des séances les techniques et savoir-faire appris et les contacts utiles.

✋ La seconde étape fait place à la **créativité** des élèves. Ils doivent imaginer des objets loufoques et délirants, répondant aux besoins de situations fantaisistes proposées par l'animateur/trice et les présenter devant la classe. Ex : une communauté de Laponie vous téléphone pour repenser sa cour de récré qui a fondu. Cette étape permet aux élèves de rêver une école idéale et alimente la réflexion de l'étape suivante.

✋ L'école est alors passée en revue. Salles de classe, cour de récréation, réfectoire, toilettes... Les élèves identifient ce qui pourrait être amélioré ou ce qui manque. Sur base de leurs idées révolutionnaires émises à la séance précédente et de la contrainte d'utiliser un maximum de matériaux de récup', ils élaborent des solutions pour chacun des lieux. Ex. : des étagères pour la classe, un sèche-main dans les toilettes, des bancs dans la cour de récré.

✋ Ensuite, les élèves **choisissent** parmi toutes les propositions le projet dans lequel se lancera la classe. Ils débattent, se recentrent sur leurs besoins réels et sur ce qui est réalisable selon les moyens et le délais impartis, puis votent pour la proposition à réaliser.

✋ Les séances qui suivent permettent de planifier et **réaliser** le projet : de quel temps dispose-t-on ? de quel matériel, outils et matériaux de récup' avons-nous besoin ? quels savoir-faire seront utiles ? La classe peut inviter des personnes ressources (artiste, artisan, parent, autre enseignant/e, voisin/e...) pouvant transmettre un savoir-faire utile à la réalisation du projet. Ou encore organiser des visites de lieux potentiels de récup' tels que les commerçants autour de l'école ou les magasins de seconde main. Expérimentation, tâtonnement, essai/erreur... la phase de réalisation donne toute leur place aux élèves. Les objectifs étant de favoriser leur créativité, les faire manier des outils et développer leur « intelligence des mains ».

✋ Enfin, un moment festif est organisé pour **inaugurer** le projet et le présenter au reste de l'école, voire à la presse. Ce sera également l'occasion d'**évaluer** le processus.

Hélène COLON avec les apports de Charlotte FRIPIAT et Marion DERAMOND, animatrices des projets « Fait main, c'est le pied » pour la Foire aux Savoir-Faire asbl

Cette démarche quelque peu déstabilisante dans un cadre scolaire se révèle très enrichissante. Elle a été éprouvée entre 2012 et 2015, par l'asbl La Foire aux Savoir-Faire (0488 970 506 - www.foiresavoirfaire.org) qui a accompagné plusieurs classes d'écoles primaires et secondaires de Bruxelles au sein de cours d'éveil en primaire, en sciences et technologie en secondaire et en section « services sociaux » en professionnel. La collaboration ani-mateur/trice et enseignant-e est essentielle pour assurer les liens avec le cours et réorienter le projet en cours de route, si nécessaire. Pour l'instant, l'asbl ne propose plus de projets dans les écoles.