

# D'où vient MELO et comment est-il né ?

Préface et  
- règle du jeu

MELO a commencé par une question : comment pouvons-nous sensibiliser les jeunes aux merveilles et à la complexité de notre environnement – de manière à ce que l'écologie ne reste pas un concept abstrait, mais devienne quelque chose qu'ils peuvent vivre, avec lequel ils peuvent se connecter et qui les encourage à penser et à agir par eux-mêmes ?

De cette question est née une collaboration entre **Compagnie Digestif** de Suisse et **Dečija Ekološka Akademija** et **Re-Kreativna Ostrva** de Serbie, soutenue par **Movetia**, l'agence suisse pour les échanges et la mobilité et les **Étincelles de culture valais**.

Nous avons développé trois formats d'ateliers sur la biodiversité, le changement climatique et la durabilité, et nous les avons testés en Suisse et en Serbie avec différents groupes – au total 18 fois dans les deux pays. Les expériences et les retours des jeunes et des enseignant-e-s ont nourri directement le développement continu des ateliers.

En parallèle, nous avons créé une **pièce de théâtre** dans laquelle les trois thématiques sont subtilement reliées entre elles. La pièce n'est pas une partie du toologue – une telle production ne peut pas simplement être transposée en atelier comme méthode. Mais elle nous a montré la force qu'une histoire, une image ou une expérience partagée peuvent avoir : elle peut toucher les gens, susciter des questions et continuer à avoir des effets à long terme.

## Pourquoi un toologue ?

Au cours du projet, nous avons rassemblé une grande quantité d'expériences, de méthodes et d'idées. Nous aurions pu les transformer simplement en un catalogue de méthodes.

**Mais nous voulions quelque chose de différent.**

**Nous ne voulions pas seulement fournir des idées.**

**Nous voulions créer des conditions qui permettent aux personnes de développer leurs propres idées.**

C'est ainsi qu'est né **MELO Make it!** – un toologue qui permet aux éducateur-ric-e-s de développer, combiner, questionner et faire évoluer leurs propres ateliers.

Jeu pour  
découvrir et  
expérimenter  
des outils.

## OBJECTIF DU JEU

Ce jeu t'aide à développer ton propre atelier étape par étape.

Notre expérience avec MELO nous a montré que les connaissances doivent être vécues pour laisser une impression. Nous t'aidons donc à créer un atelier qui aborde les trois dimensions suivantes :

**Connaissances intellectuelles, informations factuelles**

**Intelligence émotionnelle, empathie**

**Expérience physique, mouvement**

Dans MELO Make It!, tu collectes des points **Tête, Cœur et Mouvement**, tu trouves de l'inspiration, tu relèves des défis pédagogiques et tu réfléchis à tes décisions.

À partir de ces impulsions, tu développes ton propre atelier.

Le jeu se termine lorsque tu as atteint les objectifs de points que tu t'es fixés et que ton idée d'atelier est prête à être évaluée.

## MISE EN PLACE DU JEU

Dans ce jeu, tu trouveras :

Un livret d'accompagnement « **Voyage de l'atelier** », un plateau de jeu, 3 paquets de cartes et la feuille d'évaluation.

### Le « Voyage de l'atelier »

Le jeu commence avec ce livret. À la deuxième page, tu peux écrire aussi précisément que possible quel est ton objectif principal avec l'atelier et à qui il est destiné.

Tu détermineras également ici combien de points tu souhaites obtenir pour ton atelier dans chacune des dimensions (**Connaissance, Cœur, Mouvement**). Tu as besoin d'un minimum de 2 points dans chaque dimension.

À la troisième page, tu peux noter sous forme de mots-clés tes idées de solutions pour les éventuels problèmes qui pourraient survenir pendant l'atelier (voir les **cartes Challenge**), ainsi que tes propres réflexions concernant les orientations pédagogiques et philosophiques de ton atelier (voir les **cartes Reflection**).

À la quatrième page (au verso), tu peux noter des idées pour la création de ton propre atelier.

### Le plateau de jeu et les cartes

Le plateau de jeu comporte 5 cases de couleurs différentes.

**Case noire** : C'est ici que tu places ton pion au début du jeu. Si tu retombes ensuite sur la case noire, tu peux l'utiliser comme joker et lui attribuer la couleur qui t'est la plus utile à ce moment-là.

Tu te déplaces dans le sens des aiguilles d'une montre en utilisant le dé. Le plateau de jeu n'a pas de point final : tu peux donc faire le tour du plateau autant de fois que tu le souhaites.

**Case verte** : Lorsque tu arrives sur cette case, tu tires une **carte Inspiration** (dos vert).

**Cartes Inspiration** : Elles sont principalement composées d'exercices et de jeux que nous avons nous-mêmes réalisés. Tu ne reçois aucun point pour ces cartes : elles te donnent toutefois des idées pour créer ton propre atelier. Tu peux utiliser ces idées dans ton propre atelier, mais tu n'es pas obligé de le faire.

Sur le recto des cartes, tu verras 3 couleurs différentes. Elles correspondent à 3 domaines thématiques différents :

**Vert = Biodiversité**  
**Brun = Changement climatique**  
**Noir = Durabilité**

Tu peux jouer avec les 3 thèmes ou retirer les thèmes dont tu n'as pas besoin pour cet atelier.

**Case rouge :** Ici, tu tires une **carte Challenge**.

**Cartes Challenge :** Que faire si tu manques de temps ? Ou si personne ne veut vraiment participer ? Les cartes Challenge t'aident à te préparer à certaines situations et à trouver des solutions à des difficultés imprévues.

Tu peux noter tes idées de solutions dans le « **Voyage de l'atelier** ».

Pour chaque défi auquel tu réponds, tu peux t'attribuer un point dans le « **Voyage de l'atelier** ».

**Case bleue :** Ici, tu tires une **carte Reflection**.

**Cartes Reflection :** Ces cartes t'aident à réfléchir de manière plus générale aux valeurs et à la nature de ton atelier.

*Tu peux garder les cartes qui te semblent utiles.*

**Case jaune :**

Il n'y a pas de cartes pour cette case, car c'est ici que ta créativité entre en jeu.

Avec les idées et les impressions que tu as pu recueillir grâce aux 3 autres couleurs, tu peux maintenant noter tes propres idées d'atelier à la page 4 du « **Voyage de l'atelier** ».

Si tu ne te sens pas encore prêt(e) et que tu préfères continuer à recueillir des idées et à répondre à des questions, tu peux simplement relancer le dé.

Tu ne peux pas non plus gagner de points pour ta propre création. Les points ne peuvent être obtenus qu'avec les cartes **Challenge** et **Reflection**.

**Les points**

Les symboles présents sur les cartes Reflection et Challenge représentent les points que tu récoltes lorsque tu réponds à la question de ces cartes dans ton « **Voyage de l'atelier** ».

**Ampoule :** Connaissances intellectuelles

**Cœur :** Intelligence émotionnelle

**Pieds :** Mouvement, expérience physique

Lorsque tu as atteint le nombre de points que tu t'étais fixé dans le « **Voyage de l'atelier** », le jeu est terminé. Tu peux toutefois continuer à compléter les idées pour ta propre création d'atelier dans le « **Voyage de l'atelier** ».

Comme mentionné précédemment, tu as besoin d'un minimum de 2 points par dimension. Pour une séance d'une heure, nous recommandons de récolter un total de 10 points (par exemple : 3 ampoules, 4 cœurs, 3 pieds). Tu peux cependant déterminer le nombre maximal de points en fonction de la durée de l'atelier que tu prévois.

**La feuille d'évaluation**

Tu peux maintenant t'évaluer toi-même. Les questions de cette auto-évaluation t'aident à comprendre dans quelle mesure ton atelier correspond à tes propres objectifs — et où tu pourrais encore apporter des améliorations.

## Variations

Si tu as atteint le nombre de points prévu, mais que tu n'as pas encore suffisamment d'idées pour ton propre atelier, tu peux simplement continuer à jouer.

Si une carte que tu as tirée ne te convient pas, tu peux la retirer du jeu et en tirer une autre du même paquet.

Si tu cherches uniquement des idées et des questions, mais que tu ne souhaites pas jouer du tout : aucun problème ! Il te suffit de lire les différentes cartes. Les numéros sur les cartes t'aideront à garder une vue d'ensemble.

## Plusieurs joueurs

Si vous jouez à deux, vous pouvez vous soutenir mutuellement, trouver des solutions et construire l'atelier ensemble.

Si vous jouez à trois, vous pouvez également jouer les uns contre les autres. Deux joueurs s'affrontent. Le nombre total de points à atteindre doit être identique pour les deux joueurs. Dès qu'un joueur a atteint son objectif de points, la partie est terminée.

Le troisième joueur entre alors en jeu : il joue le rôle de « **juger** » et évalue les deux ateliers. L'atelier qui obtient le plus de points remporte la partie.

Dans ce cas, les cartes tirées doivent toujours être replacées dans leur paquet respectif.

## EXEMPLE DE JEU – UN SEUL JOUEUR

Hans souhaite élaborer une leçon sur le thème de la durabilité et de la biodiversité pour des enfants de 3e année.

Tout d'abord, il écrit dans le « **Voyage de l'atelier** » :

**Thème** : Le monde merveilleux de la forêt

**Groupe cible** : 3e année (environ 9 ans)

**Durée** : 45 minutes

**Lieu** : Salle de classe

**Matériel disponible** : Papier, ruban adhésif, fils et cordes, crayons, photos de différents habitants de la forêt

### Que devraient retenir les participants en repartant ?

Le sentiment que la forêt est bien plus magnifique qu'ils ne le pensaient auparavant et que sa préservation et sa complexité sont d'une importance fondamentale pour nous.

### Mon objectif de points :

**Tête** : 4 points

**Cœur** : 5 points

**Corps** : 3 points

Hans place maintenant son pion sur la case noire et commence à lancer le dé.

Il arrive sur une case verte et tire une carte Inspiration. La carte ne lui semble pas intéressante. Il la met donc de côté et en tire une autre. Celle-ci lui plaît et il la garde.

Ensuite, il arrive sur une case rouge. Il tire alors une carte Challenge qui comporte le symbole du cœur en bas à droite. Il répond au défi sous forme de mots-clés dans le « **Voyage de l'atelier** » et coche un cercle dans la rubrique « **Mes points collectés** » à la page 4. Il ne lui manque désormais plus que 4 points Cœur.

Ensuite, Hans arrive sur la case jaune. Comme il est encore trop tôt pour lui pour formuler sa propre leçon, il relance le dé et arrive sur une case Réflexion. Il suit le même principe qu'avec la carte Challenge.

Après une demi-heure, Hans a atteint tous les points qu'il s'était fixés. Cependant, il n'a pas encore terminé sa création et décide donc de jouer encore quelques tours, jusqu'à ce qu'il ait le sentiment d'être arrivé à un bon résultat.

La leçon qu'il a créée peut maintenant être évaluée à l'aide de la **feuille d'évaluation**.