

Enseignement Participatif et Innovant
pour la Culture, l'Environnement et le Social

ÉPICES



Mettez du piment dans vos projets



SITE INTERNET



FACEBOOK

Nos partenaires





ÉPICES est une association basée à La Réunion ayant pour objectif en tant que pépinière d'artistes de promouvoir l'enseignement artistique et culturel. Nous sommes une équipe de professionnels pour vous accompagner dans vos projets en vous proposant des ateliers ludiques et adaptés à vos envies et vos besoins.

Association ÉPICES

N° Siret : 91467619200018

10 rue des dodos, 97434 Saint-Gilles les Bains

Contacts et renseignements : 06 92 98 43 95

epiceslareunion@gmail.com

Objectifs des projets

- Développer les axes artistiques, culturels, sportifs et environnementaux afin d'ouvrir le public visé au monde, à l'émerveillement et aux apprentissages dans un but d'épanouissement personnel et collectif.
- Mettre en valeur les compétences et le patrimoine local afin de sensibiliser à son environnement proche.
- Enrichir et partager collectivement des ressources culturelles et éducatives.

Impact de nos ateliers pédagogiques : répondre aux besoins de chacun pour lutter contre le décrochage scolaire, l'absentéisme et encourager le retour à l'école des enfants.

Nos axes pédagogiques

- Développer des habiletés artistiques, culturelles et environnementales.
- Susciter la curiosité et le désir d'apprendre.
- Rendre acteur notre public afin de solliciter un apprentissage actif.
- Favoriser une réflexion sur son environnement quotidien.
- Expérimenter des nouveaux moyens d'expression.
- Valoriser la coopération et la co-construction en favorisant l'échange.
- Ouvrir aux langues, aux cultures et aux partages de connaissances.
- Favoriser l'acquisition et le partage de références communes.

Moyens pédagogiques

- Contact direct avec les oeuvres et les artistes.
- Expérimentation et appréhension du monde contemporain.
- Valorisation des projets (exposition, vidéo, spectacle, animation, ...)
- Découverte et mise en valeur du patrimoine culturel et historique commun de La Réunion.
- Mise en pratique des connaissances et compétences transversales (curiosité, concentration, patience, ...)

1 - Balade croquis



Apprendre à regarder notre quotidien et traduire les émotions qu'il nous inspire durant une sortie en pleine nature

Le projet

Animer un atelier autour du dessin façon carnet de voyage afin de découvrir une manière de s'exprimer à travers le croquis sur le vif. Cette activité propose une approche éducative enrichissante, permettant aux participants de mieux comprendre l'écosystème en observant et en dessinant la faune, la flore et les paysages. Croquer en plein air stimule les sens, ce qui enrichit l'expérience artistique et améliore la perception des détails naturels. La balade croquis sensibilise les participants à l'importance de la conservation de la nature. En dessinant des paysages et des espèces locales, les participants prennent conscience de la beauté et de la fragilité de leur environnement.

Déroulement de l'atelier

Étape 1 : Présentation de l'activité, appréhension de l'écosystème, conseils de sécurité et respect de l'environnement.

Étape 2 : Excursion en extérieur selon la proposition de l'intervenant, observation et compréhension des problématiques environnementales actuelles.

Étape 3 : Démonstration de l'artiste en dessin dans un esprit de carnet de voyage.

Étape 4 : Initiation chez l'élève au dessin et à l'aquarelle puis suivi des réalisations.

Étape 5 : Finalisation des dessins façon carnet de voyage.

Matériel à prévoir : un support rigide type livre, crayons, feutres, gomme et le kit du petit randonneur (casquette, eau, crème solaire).

Matériel à disposition : Pinceaux, palettes aquarelles, papier bristol

Durée : 3H

Nombre de participants par matinée possible : 10 à 60

Lieu de l'activité : au choix de l'enseignant

+ d'info :



6 ans et +



Découverte artistique et scientifique du milieu marin

La mer et la biodiversité sont notre patrimoine à tous : L'observer, l'admirer, la dessiner, nous construit, la protéger nous implique pour un nouvel avenir.

Le principe

Dessin la Mer est une activité pédagogique qui initie les élèves, dès 6 ans, à l'observation des poissons en milieu naturel. Encadrés par un maître-nageur sauveteur et un illustrateur, les enfants réalisent leurs premiers croquis directement sous l'eau avec masque et tuba. Ils finalisent ensuite leur dessin, les pieds dans l'eau autour d'un flotteur, tout en découvrant les espèces observées. Cette expérience développe le sens de l'observation, la créativité et sensibilise à la protection du milieu marin. Chaque élève repart avec sa planche à dessin.

Déroulement de l'atelier

Étape 1 : Présentation de l'activité, appréhension de l'écosystème marin, conseils de sécurité et respect de l'environnement.

Étape 2 : Mise à l'eau, expérimentation de l'évolution dans l'environnement aquatique. Apprendre à porter le masque et respirer dans le tuba.

Étape 3 : Observation et reconnaissance des différentes espèces marines.

Étape 4 : Initiation au dessin aquatique.

Matériel à prévoir : Maillot de bain et kit du petit randonneur (casquette, eau, crème solaire)

Équipements à disposition : Trousse de secours, bouée(s) et gilets de sauvetage pour les élèves ne sachant pas nager ou souhaitant être rassurés et masques et tubas fournis par nos soins.

Durée : 1H par groupe de 10 élèves (possibilité de 3 à 6 mises à l'eau par jour)

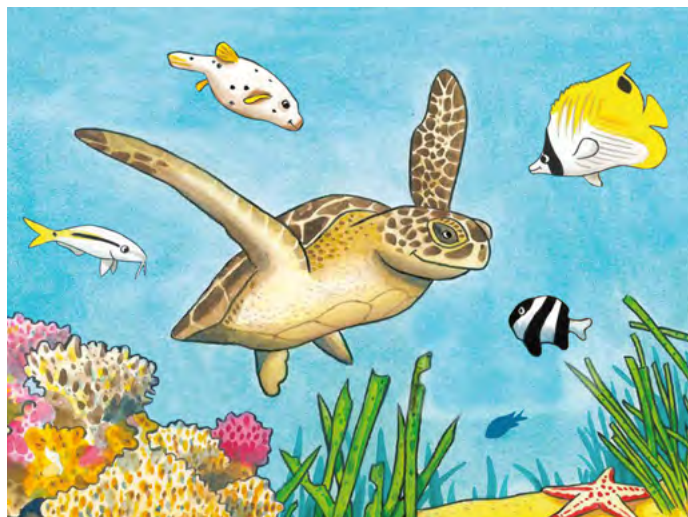
Nombre de participants possible par matinée : 10 à 60

Lieux de l'activité proposés :

- Plage de l'Ermitage en face du restaurant le Go Cap Méchant au 107 boulevard Leconte de Lisle
- Plage centre Jacques Tessier
- Plage de trou d'eau
- Plage de La Saline les Bains (uniquement sur autorisation mairie)

Les accompagnateurs : intervenant(s) artistique(s) + Maître(s) Nageur(s) Sauveteur(s)

Assurances professionnelles : Association Épices + Maître Nageur Sauveteur



Rencontre Inspirante avec un Illustrateur Jeunesse

Le principe

Atelier ludique dirigé par un illustrateur jeunesse, spécialisé dans la création d'œuvres inspirées par la nature et le monde animal. Cette rencontre unique avec un professionnel de l'illustration offre aux participants l'opportunité d'apprendre directement d'un artiste, de découvrir ses techniques et de s'inspirer de son travail pour leurs propres créations. L'illustrateur partagera avec eux ses astuces créatives et son expérience, permettant aux enfants de s'initier aux bases du dessin tout en stimulant leur curiosité et leur intérêt pour l'art. Cet atelier autour du dessin de la faune et de la flore locales encourage également le développement de leur imagination tout en explorant la richesse de leur environnement naturel.

Déroulement de l'atelier

Les élèves découvrent alors les techniques suivantes :

- Développer le sens de l'observation et de l'analyse plastique.
- Recontrer un illustrateur jeunesse local.
- Reconnaître les animaux présentés en illustration (vocabulaire).
- Apprendre à maîtriser les notions de place, à structurer l'espace (format imposé).
- Associer un animal avec sa photographie, ses symboles ou un dessin.
- Apprendre à dessiner la faune et la flore environnante.
- Redécouvrir la couleur par différentes techniques.
- Décrire un animal en utilisant le vocabulaire spécifique appris.
- Se sensibiliser à la protection environnementale.

Un livre dédié par l'illustrateur sera offert à la classe lors de l'intervention

Matériel à prévoir : Crayons, feutres, gomme et papier dessin

Matériel à disposition : Pinceaux, palettes aquarelles et livres de documentation

Durée : 1H30 à 3H selon la formule

Nombre de participants par matinée possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : en classe



Du street art à la fresque murale

Le principe

Activité artistique collective qui engage l'ensemble des élèves dans la création d'une œuvre murale. Encadré par un artiste, chaque élève contribue à l'élaboration de la fresque en apportant son dessin, ses idées et sa créativité. Cette démarche favorise la communication et l'échange d'idées, tout en valorisant les talents individuels dans un contexte collectif. Elle permet d'aborder des thèmes éducatifs, culturels ou environnementaux de manière ludique et visuelle, offrant aux élèves une expérience d'apprentissage unique et mémorable. Une fois achevée, la fresque devient un symbole durable de l'unité et de l'expression collective, embellissant l'espace scolaire et suscitant la fierté de tous les participants.

Réalisation finale à la peinture acrylique et/ou bombes aérosols.

Alors pourquoi ne pas investir les murs de l'école ?

Déroulement de l'atelier

En amont de l'activité, l'enseignant définit un thème avec l'artiste.

- Brainstorming entre les élèves et l'artiste pour alimenter la production.
- Initiation à la démarche de création / de projets artistiques collectifs.
- Croquis préparatoires en groupe.
- Mise à disposition du matériel et introduction à son utilisation.
- Réalisation collective de la fresque.

Les fresques se construisent sur plusieurs séances rapprochées dans le temps pour favoriser l'émulsion collective, la cohésion du groupe et ainsi développer l'engagement des élèves au sein de leur établissement.

Matériel à prévoir : Crayons, gomme, papier dessin, seau d'eau et rouleau essuie tout.

Matériel et équipement à disposition : Pinceaux, bombes aérosols, peinture, gants, masques et livres de documentation.

Durée : 10 heures minimum

Nombre de participants : 10 à 30

Lieu de l'activité : Dans l'établissement scolaire



Découvrir toutes les étapes qui se cachent derrière la création d'un livre et donner vie à vos propres projets

Le principe

Activité pédagogique et artistique qui permet aux élèves de s'initier à l'art du pliage et de la construction en trois dimensions. Encadrés par un artiste, les élèves conçoivent et fabriquent des scènes qui jaillissent des pages lorsqu'elles sont ouvertes, donnant vie à leur propre histoire ou à un thème spécifique étudié en classe. Cette activité développe non seulement leur créativité, mais aussi leurs compétences en découpage, collage, et en manipulation des volumes. En travaillant sur un projet aussi immersif, les élèves renforcent leur compréhension des concepts spatiaux tout en améliorant leur motricité. Le livre pop-up final, fruit de leur imagination et de leur travail collectif, devient un objet unique qui illustre leur apprentissage et leur créativité.

Déroulement de l'activité

- Accueil et présentation du projet au groupe.
- Définition de l'objet pop-up.
- Écriture collective d'un scénario.
- Déclinaison du scénario en storyboard.
- Initiation aux techniques de l'illustration.
- Réalisation des volumes papier.
- Création du livre (assemblage des illustrations, des volumes et du texte).
- Présentation collective des productions individuelles.

Matériel à prévoir : Crayons, gommes, feutres, ciseaux, règles, ramette de feuilles A4 bristol 250g.

Matériel à disposition : Pinceaux, palettes aquarelles et livres de documentation.

Durée : 3H à 10H selon la formule

Nombre de participants par matinée possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : en classe

+ d'info :





Permettre aux élèves de mieux connaître et dessiner les animaux

Le principe

Êtes-vous plutôt paresseux ou perroquet ? Lion ou gazelle ? De la savane africaine à la banquise de l'Arctique en passant par la jungle amazonienne ou par nos paysages réunionnais, apprenons à dessiner le portrait d'un animal en utilisant les crayons de couleur et la peinture. Il y a longtemps qu'en bande-dessinée ou en animation, on transforme des animaux en être humains. Comme tout ce qui change de l'ordinaire, c'est une approche enrichissante du dessin avec laquelle il ne faut pas hésiter à s'amuser. Cette activité stimule non seulement la créativité, mais aussi la précision et le sens du détail, en incitant les élèves à respecter les proportions, les textures, et les nuances de couleur. En explorant les caractéristiques uniques de chaque animal, les élèves peuvent également aborder des notions de biologie et d'écologie, renforçant ainsi leur compréhension du monde naturel. Ce projet, qui mêle art et science, offre une expérience pédagogique complète, tout en cultivant le respect et l'intérêt pour la faune.

Les objectifs

- Mieux connaître les animaux familiers.
- Distinguer « dessiner » et « écrire ».
- Dicter les légendes d'un dessin.
- Associer un animal avec sa photographie, ses symboles ou un dessin.
- Dessiner un animal humanisé.
- Redécouvrir la couleur par différentes techniques.
- Décrire un animal en utilisant le vocabulaire spécifique appris.
- Découvrir nos références culturelles et historiques entre l'homme et l'animal.

Matériel à prévoir : Crayons, gommes, feutres, 1 ramette de feuilles A4 bristol 250g.

Matériel à disposition : Pinceaux, palettes aquarelles et livres de documentation.

Durée : 1H30 à 3H selon la formule

Nombre de participants par matinée possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : en classe

7 - Affiche / Panneau d'interprétation



Permettre aux élèves d'élaborer un message de sensibilisation

Le principe

Activité pédagogique qui sensibilise les élèves à la richesse et à l'importance de la diversité biologique dans leur environnement. Encadrés par un artiste compétant, les élèves explorent différents aspects de la biodiversité, tels que les écosystèmes locaux, les espèces menacées, ou les rôles des plantes et des animaux dans la nature. Ils collectent des informations, images et données, qu'ils organisent ensuite de manière visuelle et attrayante (rendu final imprimé sur affiche, bache ou panneau rigide). Ce projet encourage la collaboration et la créativité, tout en renforçant la compréhension des enjeux environnementaux. En réalisant cela, les élèves développent des compétences en recherche, en synthèse et en communication visuelle. Le rendu final devient un support éducatif qui non seulement embellit un lieu, mais aussi informe et incite leurs camarades à réfléchir à la protection de la biodiversité. Rendu final imprimé par les soins de la structure, ou réalisable en imprimerie si budget dédié.

Les objectifs

- Comprendre la faune et la flore environnante.
- Pratiquer une démarche d'investigation, savoir observer, questionner.
- Savoir dicter les légendes d'un dessin.
- Associer un animal à son habitat.
- Apprendre le dessin naturaliste.
- Redécouvrir la couleur avec le dessin et l'aquarelle.
- Être capable de décrire un animal en utilisant le vocabulaire spécifique acquis.
- Déterminer les grands axes du projet.
- Créer la conception graphique (composition graphique, organisation visuelle du panneau).

Déroulement de l'activité

Matériel à prévoir : Crayons, gommes, feutres, feuilles à dessin.

Matériel à disposition : Pinceaux, palettes aquarelles et livres de documentation.

Durée : 9H

Nombre de participants possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : en classe



La BD est un art où le dessin et les mots s'unissent pour donner vie à des histoires qui captivent l'imagination et réinventent la réalité

Le principe

Activité créative qui permet aux élèves de s'initier à l'art de la narration visuelle tout en développant leur imagination. Encadrés par un enseignant ou un auteur de BD, les élèves apprennent à concevoir des personnages, à structurer une histoire en plusieurs cases, et à utiliser les codes graphiques spécifiques à la bande dessinée, comme les bulles de dialogue et les onomatopées. Cet atelier encourage la créativité individuelle tout en renforçant des compétences essentielles, telles que l'écriture, le dessin, et la mise en page. En travaillant sur leur propre bande dessinée, les élèves explorent des thématiques variées, souvent en lien avec des sujets étudiés en classe, ce qui renforce leur compréhension et leur intérêt. Le projet final, une bande dessinée réalisée de bout en bout, leur offre une grande satisfaction et peut être partagé avec la communauté scolaire, valorisant ainsi leur travail collectif.

Forfait 1 / Demi-journée - 3H

Chaque élève crée un page de BD sur un scénario de son invention, ou en suivant un thème proposé par la structure.

Forfait 2 / Livre BD - 9H

Réalisation d'un livre BD de 10 à 20 pages sur un scénario collectif, qui peut être une histoire, une pièce de théâtre vue en classe. L'atelier peut-être aussi adaptable en scénario libre, ainsi qu'en recueil de poèmes ou de chansons, mais toujours dans la perspective d'un ouvrage final, imprimé par les soins de la structure, ou réalisable en imprimerie si budget dédié.

Matériel à prévoir : Crayons, gommes, feutres, feuilles à dessin.

Matériel à disposition : Pinceaux, palettes aquarelles et livres de documentation.

Durée : 3H à 9H selon la formule par groupe de 15 élèves

Nombre de participants possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : en classe



Le principe

Activité ludique et interactive où les enfants développent leur imaginaire avec la création d'une histoire qu'ils mettront en mouvement sous forme de yoga et danse. Une aventure à la découverte du corps, du souffle, des sens et des émotions où les enfants deviennent les héros de leur cours.

Les objectifs

- Développer l'imaginaire et recueillir les représentations des enfants sur différents sujets qui pourront être préétablis avec l'instituteur.
- Améliorer la perception de son corps : les 5 sens, la coordination, l'équilibre et le tonus.
- Éprouver et mobiliser son corps : flexion, extension, torsion, inclinaison et les équilibres.
- Prendre conscience de sa respiration.
- Prendre conscience de ses émotions: peur, joie, colère, tristesse, surprise...
- Se concentrer : tranquillité, immobilité, détente, écoute.
- Renforcer l'esprit de groupe et l'écoute des autres.

Déroulement de l'activité

Sandra professeur diplômée de yoga fait découvrir et pratiquer le yoga en utilisant les compétences psychosociales. Dans un premier temps c'est la partie histoire, les élèves créent ou reprennent une histoire de leur choix. Elle est ensuite interprétée sous forme de « yoga », en adaptant les personnages et le récit aux différentes postures. C'est le moment de lâcher prise et apprendre à canaliser son énergie. L'éveil des sens, le souffle, le rythme, le rapport à l'espace sont des outils importants utilisés lors de cette pratique. La fin de l'activité se fait en douceur avec la moralité de l'histoire. Ils sont enfin guidés vers une relaxation en musique et le chant d'un petit mantra pour clôturer la séance.

Durée : 10H par groupe de 15 élèves

Nombre de participants possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : en classe ou dans la cour de l'école



Le principe

Mobiliser son corps en mouvement à travers une découverte de la danse hip-hop et de la performance. Une rencontre particulière construite sur l'échange. L'occasion d'un partage entre des danseurs professionnels, et ce public inexpérimenté. Expérience durant laquelle chacun pourra exprimer sa propre danse. Différents modules sont proposés comme autant de pistes d'ateliers basés sur la créativité.

Les séances abordent les concepts fondamentaux de la danse que l'on retrouve dans le spectacle : l'imaginaire, l'écoute, l'espace, la géométrie, le temps, le poids et la suspension, la notion de prise d'élán, le mouvement perpétuel, le vocabulaire de la technique hip-hop, l'abstraction, les sauts, la danse contact etc ...

Les objectifs

- Sensibiliser les élèves à la culture hip-hop.
- Apprendre la technique de la danse hip-hop.
- Prendre conscience de son corps et de l'espace dans lequel il évolue.
- Amener l'élève vers une pratique autonome de la discipline.
- Créer une dynamique de groupe positive basée sur l'entraide et la confrontation non violente.

Déroulement de l'activité

- Un temps d'échauffement en début de séance et d'étirement + apprentissage collectif.
- Un temps de travail individuel.
- Un temps de restitution individuelle et/ou collective.

Durée : 10H

Nombre de participants possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : en classe ou dans la cour de l'école



Être son propre instrument

Le principe

Les vertus pédagogiques, thérapeutiques et artistiques des percussions corporelles sont reconnues au même titre que les autres pratiques instrumentales. Elles permettent d'explorer les différentes possibilités sonores du corps. Elles se pratiquent en groupe, ce qui permet de développer les capacités de chacun tout en jouant dans un ensemble « orchestre ». Elles développent l'écoute et le respect des autres. C'est explorer les possibilités gestuelles, vocales et instrumentales du corps. Chacun prend conscience de son corps et des capacités qu'il possède. Les percussions corporelles, par leur aspect ludique, facilitent des apprentissages fondamentaux tels que la dissociation droite gauche ou la notion d'indépendance rythmique. C'est une activité qui permet d'amener l'individu à découvrir les notions de rythme mais aussi de dissocier ses mains, ses pieds... et de rendre indépendante chaque partie sonore de son corps.

Les objectifs

- Développer l'écoute et le respect des autres en pratiquant une activité de groupe.
- Découvrir des notions de rythme, acquérir des éléments de base du langage musical et rythmique.
- Développer la concentration, la mémoire, la créativité et la sensibilité.
- Associer les notions musicales et sportives.
- Cultiver l'estime de soi, explorer ses propres ressources.
- Développer la motricité, la coordination et la dissociation des membres.

Déroulement de l'activité

- Échauffement.
- Présentation, explications.
- Pratique, création d'un rythme avec le groupe.
- Étirements.

Intervenant artistique : Frédérick Cipriano (dit Fodé)

Durée : 6H à 10H d'intervention selon la formule

Nombre de participants possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : en classe

+ d'info :





radio & créations sonores

Le principe

Activité innovante qui permet aux élèves de s'initier aux techniques de production audio tout en développant leurs compétences en communication. Encadrés par un professionnel, les élèves apprennent à concevoir, enregistrer et monter leurs propres émissions, abordant des sujets variés comme des actualités, des histoires locales, ou des projets scolaires. Cet atelier stimule la créativité et l'expression orale, tout en renforçant la capacité des élèves à travailler en équipe et à s'exprimer de manière claire et structurée. En explorant le processus de création d'un podcast, les élèves développent des compétences techniques précieuses, telles que l'utilisation des logiciels de montage audio et la gestion du matériel d'enregistrement. Le projet final, un podcast réalisé par et pour les élèves, peut être diffusé au sein de l'école, offrant ainsi une plateforme pour partager leurs idées et leurs voix avec la communauté scolaire.

Déroulement de l'activité

1 / La radio éphémère

C'est l'occasion de se rencontrer pour échanger autour d'un événement et de sa thématique. Un groupe d'animateurs-techniciens est constitué en amont lors d'ateliers pour faire découvrir le matériel et préparer le contenu de la rencontre radiophonique (préparation d'interviews, reportages, réalisation de jingles).

2 / Ateliers de créations sonores

Il existe une infinité de formes sonores pour stimuler l'imagination et la créativité. Nous proposons de vous faire découvrir une approche plus artistique et sensorielle autour des potentiels évocateurs des sons, des jeux de montages sonores, d'instruments de musique et de textes (poésies, contes, jeux de contraintes façon Oulipo, pièces de théâtre, fiction radiophonique). Mise en voix et en son, réalisation d'ambiances et de paysages sonores, création de bruitages et d'effets, diaporama sonore à partir de photos ou de dessins des élèves... Les possibilités sont infinies !

Durée : 10H

Nombre de participants possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : en classe ou dans une cour d'école



La vie, c'est un peu comme une pièce de théâtre, dont nous sommes les acteurs

Le principe

Ce projet propose aux élèves de concevoir et de réaliser un court-métrage d'animation en participant à toutes les étapes de sa création. Ils imaginent collectivement une histoire originale, qu'ils structurent de manière dynamique et cohérente, avant de créer les personnages, les décors et les différents éléments graphiques de l'univers du film. Les décors sont réalisés à partir de dessins et d'illustrations créés par les élèves. Chaque participant est ensuite filmé sur fond vert afin d'incarner un personnage de l'histoire. Grâce à la technique de l'incrustation, les élèves sont intégrés dans les décors et l'animation, devenant ainsi les acteurs de leur propre film. Ce projet favorise la créativité, l'expression orale et écrite, le travail collaboratif ainsi que la découverte des techniques du cinéma d'animation et des effets spéciaux. Il permet également de développer des compétences en narration, en arts plastiques, en éducation à l'image et en usage des outils numériques, tout en valorisant l'implication de chaque élève dans une réalisation collective.

Déroulement de l'activité

- 1/ Écriture du scénario et distribution des rôles d'acteur
- 2/ Création de décors type illustrations en couleur et découpages numériques.
- 3/ Tournage de films courts sur fond vert des acteurs et découverte des coulisses du monde cinématographique (manipulation de la caméra, réglage micros, ...).
- 4/ Montage vidéo en classe collectivement via un logiciel informatique afin de connaître les étapes de réalisation du projet.

Une fois le montage terminé par nos soins, les élèves recevront leur livre en version numérique.

Matériel à prévoir : Crayons, gommes, feutres, feuilles à dessin.

Matériel à disposition : Pinceaux, palettes aquarelles, ordinateur et accessoires cinéma.

Durée : 6H à 9H

Nombre de participants par matinée possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : en classe

+ d'info :





Le slam, c'est l'art de parler avec le cœur, d'écrire avec l'âme et de faire vibrer les mots au rythme de la vie

Le principe

Du Slam au Fonkèr

Activité pédagogique qui invite les élèves à explorer la puissance des mots et de l'expression orale. Encadrés par un slameur professionnel, les élèves apprennent à écrire des textes poétiques ou engagés, à jouer avec le rythme, les rimes et les sonorités pour créer des performances captivantes. Cet atelier favorise l'expression individuelle, permettant à chaque élève de partager ses pensées, ses émotions et ses idées dans un cadre bienveillant et créatif. En travaillant sur leur diction, leur posture, et leur présence scénique, les élèves développent également des compétences en communication et en confiance en soi. L'atelier de slam, souvent conclu par une performance devant leurs camarades ou lors d'un événement scolaire, valorise la voix de chaque participant et renforce la cohésion de groupe, tout en sensibilisant les élèves à la diversité des expressions culturelles.

Les objectifs pédagogiques et éducatifs

- Pratiquer, s'approprier la langue française (vocabulaire, grammaire, syntaxe) de façon ludique et créative, autant à l'écrit qu'à l'oral.
- Affirmation de soi et confiance en soi avec la prise de parole à haute voix en public.
- Travail de la diction et du rythme : s'exprimer clairement pour être compris; prendre sa place en justesse (rythmique musicale).
- Écouter les autres au sein du groupe (respect, discipline, bienveillance).
- Développer et laisser jaillir son expression personnelle (le mot et le geste) et sa créativité.
- Connaître des genres et des styles de musique variés selon les époques et les cultures.
- Rédiger des textes courts de différents types (récits, descriptions, portraits) en veillant à leur cohérence et en évitant les répétitions.
- Utiliser les techniques de mise en voix des textes littéraires (poésie et théâtre).
- Découvrir des poèmes, des contes, des paroles appartenant à différentes cultures.

Déroulement de l'activité

Durée : 6H

Nombre de participants possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : en classe



*Un livre se lit avec les yeux, mais aussi avec sa peau,
son émotion se ressent sur tout le corps / Sandrine Fillassier.*

Le projet

Le nouveau collectif de jeunes artistes appelé « Lékol Kréol aux éditions Épices.

Activité enrichissante qui combine écriture créative et arts visuels, offrant aux élèves une expérience complète de la conception d'un livre. Encadrés par un illustrateur, les élèves participent à chaque étape de la création, depuis l'élaboration de l'histoire jusqu'à l'illustration des pages. Cette activité stimule leur imagination et renforce des compétences essentielles telles que l'écriture, le dessin et la mise en page. En travaillant ensemble, les élèves apprennent également l'importance de la collaboration et du partage d'idées. Le projet final, un livre illustré conçu par les élèves, devient un objet tangible qui valorise leur créativité et leur travail collectif. Ce livre peut ensuite être partagé avec la classe, les familles, voire l'ensemble de l'école, créant un sentiment de fierté et d'accomplissement chez les participants. Ouvrage final, imprimé par les soins de la structure, ou réalisable en imprimerie si budget dédié.

Les objectifs pédagogiques et éducatifs

- Pratiquer l'écriture collective d'un scénario.
- Décliner un scénario en storyboard.
- Déterminer les grands axes du projet.
- Distinguer « dessiner » et « écrire ».
- Développer le sens de l'observation et de l'analyse plastique.
- Recontrer un illustrateur local.
- Redécouvrir la couleur par différentes techniques.

Déroulement de l'activité

Matériel à prévoir : Crayons, gommes, feutres, feuilles à dessin.

Matériel à disposition : Pinceaux, palettes aquarelles et livres de documentation.

Durée : 10H

Nombre de participants par matinée possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : en classe



Le projet

L'atelier de cinéma d'animation en école offre aux élèves une plongée dans l'univers fascinant de l'animation, leur permettant de découvrir les secrets de ce procédé artistique. Encadré par un animateur professionnel, les élèves apprennent à créer des personnages, à concevoir des décors, et à animer des scènes image par image. Cette activité encourage la créativité, la patience, et le travail en équipe, car chaque étape de l'animation demande une coordination minutieuse et une grande attention aux détails. Les élèves développent également des compétences techniques, comme l'utilisation de logiciels de montage et d'effets spéciaux. Le projet se termine par la projection d'un court-métrage animé, fruit de leur travail collectif, offrant une expérience inoubliable et une grande fierté pour les jeunes créateurs.

Déroulement de l'activité

Tout commence par une présentation du cinéma d'animation et du principe de l'image par image. Ensuite, les participants découvrent le cinéma d'animation grâce à des démonstrations d'animation réalisées en direct et ponctuées de projections de courts métrages d'animation professionnels sélectionnés pour leur qualité et leur originalité.

Le public découvre alors les secrets des techniques suivantes :

- dessin animé
- peinture animée
- papier découpé animé
- animation d'objets
- marionnettes animées
- images de synthèse
- pixilation et autres curiosités...

Matériel à prévoir : Crayons, gommes, feutres, feuilles à dessin.

Matériel à disposition : Pinceaux, palettes aquarelles, ordinateur et accessoires cinéma.

Durée : 6H

Nombre de participants possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : en classe

+ d'info :





Le principe

L'atelier de land'art invite les élèves à se reconnecter avec la nature en utilisant des éléments naturels pour créer des œuvres d'art éphémères. Guidés par un artiste spécialisé, les élèves explorent leur environnement pour collecter des matériaux tels que des feuilles, des branches, des pierres, ou du sable, qu'ils transforment ensuite en compositions artistiques. Cette activité stimule la créativité tout en sensibilisant les élèves à l'importance de la nature et du respect de l'environnement. En travaillant en plein air, ils apprennent à observer attentivement leur milieu et à utiliser les ressources disponibles de manière responsable. Le land'art encourage également la collaboration, car les élèves doivent souvent travailler en groupe pour réaliser des projets à grande échelle. L'expérience se conclut par une réflexion sur le caractère temporaire de l'œuvre, renforçant l'idée que l'art peut être un moyen de célébrer la beauté de la nature sans la perturber.

Les objectifs pédagogiques et éducatifs

- Sensibilisation à l'environnement .
- Développement de la créativité.
- Apprentissage collaboratif.
- Connexion avec la nature.
- Éducation à la durabilité.
- Développement de compétences techniques et artistiques.

Déroulement de l'activité

Matériel à prévoir : Le kit du petit randonneur (casquette, eau, crème solaire).

Durée : 2H

Nombre de participants possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : En pleine nature ou dans l'établissement scolaire



**« Le rire, c'est le chemin le plus direct entre deux personnes »
Charlie. Chaplin**

Le principe

Les ateliers de courts métrages portent essentiellement sur le septième art : Le cinéma. Les participants de cet atelier sont conviés à écrire et réaliser un court métrage de toute pièce. Une belle occasion de se familiariser et de découvrir les coulisses du monde cinématographique. Ils pourront s'initier à la caméra, à l'écriture d'un scénario et la distribution des rôles d'acteur.

Tout ceci dans une ambiance des plus dynamiques et surtout de solidarité. L'atelier court métrage, au-delà d'une simple activité ludique, permet de renforcer la créativité, l'esprit de partage, le sens de l'imagination et la cohésion d'équipe de ses participants.

Il permet donc de renforcer des valeurs fondamentales telles la créativité, l'esprit du partage, le sens de l'imagination et la cohésion.

Déroulement de l'activité

Le groupe d'élèves créera un scénario de son invention, ou en suivant un thème proposé par la structure / l'école. dans un 2ème temps ils seront réunis dans un même espace. Entre la décoration, le maquillage, les essais, le tout dans une ambiance chaleureuse et bon enfant. Tous ces rires, ces taquineries et ces comédies renforceront les liens et la cohésion ainsi que l'esprit d'équipe. Lors du tournage des courts métrages, des scènes se succéderont sans cesse. Les acteurs se coordonneront pour former un contenu global plus attrayant.

Durée : 6H

Nombre de participants possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : en classe



**« Le théâtre rend aux hommes la tendresse humaine. »
Voltaire.**

Le principe

Cet atelier propose aux élèves une immersion dans l'univers du théâtre de marionnettes à travers la fabrication de personnages en mousse et leur mise en mouvement sur scène. Encadrés par un artiste intervenant, les enfants découvrent comment concevoir une marionnette en volume, lui donner une identité, une voix, un caractère et apprendre à la manipuler pour raconter une histoire. Ce projet mêle arts plastiques, expression corporelle et théâtrale, permettant aux élèves de développer leur imagination, leur motricité fine et leur capacité à coopérer. À travers la création collective d'un petit spectacle, les enfants expérimentent le passage de l'objet inerte au personnage vivant. La marionnette devient ici un outil d'expression privilégié, favorisant la prise de parole, l'invention et la confiance en soi.

Les objectifs pédagogiques et éducatifs

- Découvrir l'univers du théâtre de marionnettes.
- Comprendre les bases de la construction d'un personnage en volume.
- Développer la motricité fine par la découpe, l'assemblage et le collage.
- Stimuler l'imaginaire et la créativité à travers l'invention d'un personnage.
- Travailler l'expression orale et corporelle.
- Apprendre les bases de la manipulation (regard, respiration, déplacement, intention).
- Favoriser l'écoute, la coopération et la construction collective.
- Participer à la création d'une courte forme théâtrale.

Durée : 10H

Nombre de participants possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : en classe ou salle polyvalente



Résonances : quand le conte, le théâtre et la musique se rencontrent

Le principe

À travers une histoire racontée et mise en scène, les enfants sont invités à explorer différentes façons de s'exprimer : la parole, le jeu théâtral, la voix, le mouvement, le rythme et les sons. Le conte constitue le point de départ de la démarche. Il permet de stimuler l'imaginaire, de développer l'écoute et de donner aux enfants un cadre pour expérimenter le jeu et la création. La musique vient accompagner et enrichir le récit, en permettant aux élèves de découvrir le rythme, les sons, les instruments et la création sonore. Le projet peut ainsi prendre la forme d'un conte musical et théâtral, dans lequel chaque élève peut trouver sa place et participer selon ses possibilités : raconter, jouer un personnage, chanter, créer des sons, jouer des percussions, travailler les déplacements ou participer au groupe.

Les trois univers proposés

1/ La légende d'Anchaing et Héva — La Réunion :

À partir de cette légende liée au marronnage et au Piton d'Anchaing, les élèves découvrent une histoire de liberté, de transmission et de mémoire.

2/ La légende de Mali Sadio — Afrique de l'Ouest :

Le projet peut être un conte musical façon griot, où des enfants narrateurs sont ponctués par des rythmes propres à chaque personnage ou moment clé du récit.

3/ La naissance imaginaire du bobr — Création autour du son :

Cette troisième proposition se distingue des deux précédentes : il ne s'agit pas de transmettre une légende existante, mais d'inventer un conte autour de la naissance imaginaire du bobr et de la découverte du son.

Durée : 2H à 10H selon la formule

Nombre de participants possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : en classe ou salle polyvalente



La **LSF** (Langue des Signes Française) peut être enseignée aux élèves non sourds. Elle n'est pas seulement une communauté ayant ses codes et ses traditions compréhensibles par les seuls initiés, c'est aussi un rapport au monde, une forme de créativité, axée sur l'image et l'expression corporelle. Dans ce monde qui nous entoure, il y a aussi des élèves à besoins spécifiques, différents, présentant des difficultés de communication. Proposer une animation intégrant la Langue des Signes par la musique aux élèves est un moyen ludique de les sensibiliser à la surdité mais aussi à tous les autres handicaps ou différences qui font d'un enfant un être moins réceptif aux sollicitations de ses camarades de classe.

Le principe

« Silence on signe », c'est le projet d'apprendre à communiquer entre tous les enfants de l'école (sourds, dysphasiques, allophones, ...) grâce à la Langue des Signes apprise à travers un morceau de musique. La langue des signes offre un support visuel pour tous les enfants, et particulièrement à ceux qui ont :

- des difficultés de discrimination des sons
- des troubles de la compréhension
- pour qui le canal visuel est plus performant que le canal auditif (autistes, etc ...)

Les objectifs

- Connaître l'alphabet et les premiers mots de politesse.
- Apprendre à communiquer entre tous les enfants de l'école (sourds, dysphasiques, allophones) et aussi avec les adultes grâce à la langue des Signes.
- S'enrichir personnellement en les sensibilisant à une autre culture.
- Synchroniser les signes en musique.

Déroulement de l'activité

Intervenantes linguistique : Aurélie Canny, interprète LSF

Durée : 10H

Nombre de participants possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : en classe

+ d'info :





Les fondamentaux des arts du cirque : une approche corporelle, artistique et collective

Le principe

Cet atelier propose aux élèves une découverte des arts du cirque à travers une approche ludique, progressive et sécurisée. Encadrés par un intervenant professionnel, ils explorent les fondamentaux des disciplines circassiennes en développant leurs capacités motrices, leur créativité et leur esprit de coopération.

Au fil des séances, les élèves sont initiés à différentes pratiques telles que les équilibres sur les mains, l'acrobatie au sol, les portés acrobatiques et les exercices d'équilibre. Les apprentissages sont adaptés à l'âge et au niveau de chacun, dans le respect des règles de sécurité et de la progression individuelle.

Au-delà des compétences physiques, cet atelier sensibilise les élèves au langage artistique du cirque contemporain en les invitant à explorer le mouvement, l'expression corporelle et la relation à l'espace. Ils découvrent comment les techniques circassiennes deviennent un moyen d'expression, de création et de narration.

Les objectifs pédagogiques et éducatifs

- Développement de la motricité et de la coordination.
- Renforcement de la confiance en soi.
- Promotion du travail en équipe et de la coopération.
- Stimulation de la créativité et de l'expression artistique.
- Développement de la concentration et de la persévérance.
- Sensibilisation à la diversité et à l'inclusion.
- Gestion des émotions et maîtrise de soi.

Déroulement de l'activité

Intervenants artistiques : Association « The Bass Frog Cie »

Pour plusieurs projets dans la même école possibilité de faire des séances d'1h30/classe dans la même matinée/journée.

Durée : 10H

Nombre de participants possible : 10 à 30

Lieu de l'activité : dans la cour de l'école



Offrir aux participants un voyage musical aux couleurs de l'Afrique et de La Réunion !

Le principe

Se surprendre, favoriser la créativité, vivre ensemble un moment musical convivial et ludique, apprendre, découvrir, s'émerveiller... C'est tout cela et bien d'autres émotions que je vous propose de partager avec les participants à travers la mise en place d'un atelier découverte, ou d'accompagner votre projet personnalisé avec les percussions africaines ou le Maloya. Offrez la chance à vos élèves de faire l'expérience d'un voyage musical interactif en pays créole pour découvrir le Maloya et d'autres répertoires métissés du monde. C'est l'occasion à travers cet atelier de mettre en avant l'éducation artistique et culturelle, la transmission de connaissances et la rencontre vivante avec l'artiste.

Dans le cadre de ces ateliers :

- Présentation des instruments, leurs histoires, ainsi que la gestuelle pour obtenir tous les sons possibles.
- Insuffler une dynamique positive qui amène les participants à travailler leur imagination par le jeu.

Les objectifs

- Offrir aux participants la possibilité de se surprendre dès la première rencontre.
- Favoriser la créativité à travers différentes approches de l'instrument, du chant et de la mise en scène en passant par le jeu.
- Développer l'échange humain à travers une dynamique de groupe dans le cadre d'une nouvelle activité ludique et conviviale visant à leur donner davantage confiance en eux, à réduire certaines peurs de l'autre et à rendre concret la notion de plaisir.
- Découvrir les noms et les familles d'instruments.

Déroulement de l'activité

Intervenant artistique : Frédérick Cipriano (dit Fodé)

Durée : 9H par classe avec une rotation toutes les 45mn de 10 participants

Nombre de participants : 10/groupe

Lieu de l'activité : dans l'établissement scolaire



Le haka, une danse où la force devient langage et la tradition, un souffle vivant

Le projet

L'atelier Haka propose une immersion dans l'art traditionnel maori de Nouvelle-Zélande. À travers le chant, le rythme et la danse, les élèves découvrent une pratique culturelle forte, associant expression corporelle, énergie collective et respect de valeurs comme la cohésion, le courage et l'identité. L'artiste intervenant propose une pédagogie active et participative : les élèves expérimentent directement les postures et rythmes, dans un cadre bienveillant. L'apprentissage se fait par la répétition, l'écoute et la création collective.

Les objectifs

- Développer l'expression corporelle et vocale.
- Favoriser la confiance en soi et la prise de parole en groupe.
- Renforcer l'esprit d'équipe, la coopération et la solidarité.
- Sensibiliser à la richesse des cultures du monde.
- Stimuler la mémoire, la coordination et le rythme.

Déroulement de l'activité (1h par séance)

Séance 1 : Introduction au haka, histoire et valeurs maories, échauffement corporel.

Séance 2 : Apprentissage des gestes de base et postures.

Séance 3 : Travail vocal (chants, rythmes, cris).

Séance 4 : Coordination entre chant et mouvements, mise en groupe.

Séance 5 : Création d'un haka collectif adapté aux élèves.

Séance 6 : Présentation finale devant un autre groupe.

Intervenant artistique : Frédérick Cipriano (dit Fodé)

Durée : 6H

Nombre de participants : 30

Lieu de l'activité : dans l'établissement scolaire



Un voyage ludique pour apprivoiser ses émotions et découvrir la force du calme

Le principe

Approche basée sur les pratiques de respiration et de détente, transformée en jeux et en activités d'éveil. Chaque séance invite les élèves à explorer la respiration, la relaxation et la gestion des émotions à travers des exercices simples et amusants. Les élèves apprennent à se détendre, à canaliser leur énergie et à mieux se concentrer grâce à des activités inspirées de l'imaginaire : souffler comme un ballon, respirer comme une fleur, marcher comme un funambule, ou encore jouer avec les émotions.

Ces ateliers favorisent la confiance en soi, l'estime de soi, le respect des autres et le vivre-ensemble. Ils contribuent également à améliorer l'attention en classe, à réduire le stress et à stimuler la créativité.

Les objectifs

- Développer la conscience corporelle et l'ancrage dans le présent.
- Favoriser la gestion des émotions (apaisement, joie, colère, peur...).
- Améliorer la concentration et les capacités d'attention en classe.
- Stimuler la confiance en soi et l'estime de soi.
- Encourager le vivre-ensemble, l'empathie et le respect des autres.
- Développer la créativité et l'expression à travers des jeux corporels et respiratoires.

Déroulement de l'activité (1h par séance)

45 mn par groupe de 8 élèves

Dix séances à un rythme hebdomadaire

Intervenant artistique : Dany Dubois, sophrologue

Durée : 8H

Nombre de participants : classe entière

Lieu de l'activité : dans l'établissement scolaire (salle tranquille)



Atelier créatif et ludique pour initier les élèves à l'art du mix

Le principe

Initiation à l'art du DJing, alliant technique musicale et expression créative. Les participants découvrent les bases du mixage, du rythme et de la création musicale numérique, tout en explorant les notions de tempo, de transitions et d'harmonisation des sons. L'atelier vise à stimuler l'écoute, la créativité individuelle et le sens du rythme, en s'appuyant sur un univers musical contemporain et fédérateur. Les élèves apprennent à expérimenter différents styles musicaux, à construire leurs propres séquences et à développer leur confiance dans la réalisation de projets artistiques collectifs. Restitution sous la forme d'un mini-concert ou d'un showcase, permettant aux élèves de présenter leurs créations musicales à leurs camarades et enseignants.

Les objectifs

- Développer l'écoute active et la sensibilité musicale.
- Favoriser l'expression personnelle et la créativité.
- Sensibiliser aux cultures urbaines et aux musiques actuelles.
- Travailler la concentration, la coordination et la confiance en soi.
- Encourager le vivre-ensemble, l'empathie et le respect des autres.
- Encourager le travail collectif à travers des performances communes.

Déroulement de l'activité (1h30 demi-groupe)

Séance 1 : Découverte du matériel, Initiation aux rythmes et aux bases du mix.

Séance 2 : Exercices de synchronisation et premiers enchaînements simples.

Séance 3 : Création de mini-playlists par groupes, mixage en autonomie guidée.

Séance 4 : Préparation d'une restitution collective (mini set DJ à plusieurs mains).

Matériel à disposition : platines, table de mixage, logiciel de mix, enceintes, casques.

Intervenant artistique : DJ professionnel local

Durée : 12H

Nombre de participants : 10-15/groupe

Lieu de l'activité : dans l'établissement scolaire