

# PRÉSENTATION DU PROJET

## Lycée Charles-le-Chauve

*En Jeu* explore les liens entre l'art, le sport et l'éducation populaire. Inscrit dans le contexte des Jeux-Olympiques 2024, ce projet invite les élèves à se saisir de la thématique du sport en portant une attention particulière à sa dimension sociétale. Pour cela, les collégien-nes co-crèreront de nouveaux sports d'équipes qui seront mis en scène lors d'un tournoi qui prendra lieu en juin 2024 à la Ferme du Buisson.

Le projet part du constat que bien que vecteurs d'émancipation, certains sports collectifs sont également construits sur des principes de discrimination à l'égard des corps perçus comme vulnérables. Ces dynamiques sont, par exemple, cristallisées en classe d'EPS durant le procédé de formation des équipes où certains élèves finissent toujours par être choisis en dernier à cause de leur corpulence, genre, ou encore faible popularité au sein de la classe. La pratique du sport joue, en effet, un rôle important pour les jeunes dans la construction de leur identité et l'apprentissage implicite de comportements de groupe pré-construits.

Fort de cette observation, le designer Gabriel Fontana propose des procédés artistiques qui utilisent le sport pour promouvoir l'empathie. Les jeux qu'il met en scène abordent de ce fait différents enjeux clés qui animent la société contemporaine allant de la construction du lien social aux questions d'identité et d'inclusion.

Quelles sont les valeurs véhiculées par le sport ? Le sport est-il nécessairement synonyme de performance ? En quoi la performance sportive reflète-t-elle l'idée d'une société compétitrice ? Et comment est-ce que changer notre rapport au sport peut-il nous aider à changer notre rapport au monde ?

Autant de questions et de réflexions auxquelles les jeux du tournoi tâcheront de s'atteler dans un parcours à la fois sensible et pédagogique.



Jeu Multiform, Gabriel Fontana, Rotterdam, 2020.

# DÉROULÉ DES ATELIERS

<b>ATELIER 1 :</b>	<b>INTRODUCTION AU PROJET</b>
<b>Période :</b>	Mi-janvier (de préférence avant le 20 janvier).
<b>Durée :</b>	3 heures.
<b>Intervenant-e(s) :</b>	Gabriel accompagné d'un·e facilitateur·ice.
<b>Description :</b>	<p>Gabriel présente le projet et propose à la classe de jouer deux des jeux qu'il a développés.</p> <p>Composés de trois équipes, ces jeux s'articulent autour de la notion de fluidité et de procédés de désorientation. Cela se manifeste dans le jeu <i>Multiform</i>, par le fait que les joueurs sont constamment invités à changer d'équipe au cours de la partie grâce à leurs maillots transformables. Les participant·e-s, alors désorientés par ce changement soudain d'alliés et d'adversaires, expérimentent des moments de doute, d'erreurs et d'incertitudes. C'est donc collectivement et à travers le jeu que cette déconstruction des schémas sportifs traditionnels s'opère. Le fait de jouer ensemble permet ensuite au groupe de débattre et de réfléchir de manière tangible à leurs relations à l'autre, au groupe, à leurs corps, ainsi qu'aux procédés d'inclusion et d'exclusion.</p>
<b>Espace :</b>	Gymnase & salle de classe pour les discussions.
<b>ATELIER 2 :</b>	<b>SPORT ET SOCIÉTÉ</b>
<b>Période :</b>	Début février (de préférence durant la semaine du 5 février).
<b>Durée :</b>	2 heures.
<b>Intervenant-e(s) :</b>	Facilitateur·ice.
<b>Description :</b>	<p><u>Partie 1</u> : Brève présentation sur l'histoire sociale et politique du sport. Quand ont été inventés les sports collectifs ? En quoi continuent-ils de refléter les valeurs et normes sociales de l'époque victorienne (XIXe siècle) ? Pourquoi continuons-nous de jouer toujours aux mêmes jeux ? Le sport est-il immuable ?</p> <p><u>Partie 2</u> : Rédaction d'un manifeste présentant les valeurs que les élèves estiment importantes à promouvoir aujourd'hui. Comment pouvons-nous traduire ce manifeste en nouveaux jeux sportifs ?</p>
<b>Espace :</b>	Salle de classe.
<b>ATELIER 3 :</b>	<b>DESIGN EN ACTION : DÉVELOPPEMENT D'UNE IDENTITÉ VISUELLE.</b>
<b>Période :</b>	Début mars
<b>Durée :</b>	2 heures.
<b>Intervenants :</b>	Facilitateur·ice, accompagné·e d'un·e du collectif ByeBye Binary.
<b>Description :</b>	Atelier de design graphique : détournement de logos sportifs, développement de maillots.
<b>Espace :</b>	Salle de classe. Potentiellement la salle de classe d'arts plastiques.

<b>ATELIER 4 :</b>	<b>TOURNOI</b>
<b>Période :</b>	Début juin.
<b>Durée :</b>	3 heures.
<b>Intervenants :</b>	Gabriel accompagné de l'association Queer Education, ainsi que la rappeuse Oxytocine ou la chorale Hot Bodies Choir.
<b>Description :</b>	Présentation et activation des jeux et équipements développés lors du tournoi à la Ferme du Buisson. Les élèves seront invités à venir rencontrer et jouer avec d'autres classes lors du tournoi. Une scénographie spéciale aura été désignée pour l'événement à partir des créations des élèves.
<b>Espace :</b>	Ferme du Buisson.

## INTERVENANT·ES

### Gabriel Fontana

est un artiste-designer indépendant, qui exerce dans le domaine du design social en France et à l'international. À travers son travail, il explore comment le sport peut être réinventé pour devenir plus inclusif, réflexif et transformatif. En partant de cette méthode, il a développé Multiform (2019) en collaboration avec la municipalité de Rotterdam ; un programme éducatif pour les écoles primaires et secondaires qui contribue à une éducation physique plus inclusive. Les nouveaux sports qu'ils développent ont été joués dans de nombreuses écoles à travers l'Europe, ainsi que présentés au siège mondial de Nike (US) et dans plusieurs institutions prestigieuses telles que le MoMA (US), le MAC VAL (FR), Atelier LUMA (FR), ou la encore la Design Week de Milan (IT).

### Bye Bye Binary

est une collectif de graphistes qui propose d'explorer de nouvelles formes visuelles et typographiques adaptées pour la langue française à partir des écritures inclusives. Leur travail a été présenté dans de nombreuses écoles et musées, notamment au Centre Pompidou cette année.