



Sylvie LOTFI
Professeur coordonateur de la MCAD

PRESENTATION DU PROJET D'ANIMATION DES MC AIDE A DOMICILE EN ACCUEIL DE JOUR





DESCRIPTION DU PROJET D'ANIMATION

④ Quoi ?

→ **ACTION** : concevoir, organiser réaliser et évaluer un projet d'animation ponctuelle en Accueil de jour.

→ **REALISATION ATTENDUE** :

Fêtez le nouvel an chinois en organisant une après midi récréatif avec les personnes accueillies dans un Accueil de jour. Le programme de l'après-midi est défini par les élèves. Ce sera l'occasion d'un partage, entre les résidents, les soignants et les élèves de MCAD.

→ **CONSIGNE** :

Le programme doit contenir :

- 3 activités différentes favorisant le maintien de l'activité mentale et des relations sociales (atelier mémoire, activités sensorielles, ludiques, créatives ou d'expression et de communication)
- le conte du nouvel an chinois suivi d'une collation.

④ Qui ?

La classe de MCAD du lycée Gutenberg de CRETEIL.

Le pilotage du projet :

- professeur principal de la classe en lien avec les responsables des accueils de jour partenaires.

Les professeurs accompagnateurs du projet :

- accompagnent la classe aux sorties culturelles, suit particulièrement le travail d'un groupe et participe à son évaluation.

Où ?

4 accueils de jour du Val-de-Marne, recevant les élèves en PFMP, ont accepté le projet.

La classe s'est divisée en quatre groupes de quatre ou trois élèves. Dans chaque groupe au moins un élève avait fait son stage dans la structure.

Avec qui ?

- Les personnes accueillies à l'accueil de jour ce jour là (entre 12 et 15 personnes âgées).
- Les professionnels de l'accueil de jour (au moins 2)

Quand ?

Les heures d'animation sont toutes regroupées sur le mois de janvier 2013.

Les consignes données :

- L'animation au sein de la structure doit être menée entre le lundi 28 janvier et le vendredi 01 février 2013.
- Les élèves de chaque groupe sont responsables de la prise de contact avec les professionnels et la responsable de l'accueil de jour.

Pour trois groupes, l'animation a été organisée le mardi 29 janvier 2013 entre 14 h et 16 h 30. Un groupe a réalisé son intervention le jeudi 31 janvier de 11 h à 16 h 30.

Pourquoi ?

Objectifs professionnels :

- Concevoir et mettre en œuvre un projet d'activités adaptées à un public particulier en situation réelle.
- Utiliser des outils professionnels d'animation : fiche de projet, PSALACRE, fiche technique d'activité.
- Prendre des responsabilités, des initiatives.
- Participer à un travail d'équipe (classe) et s'intégrer dans le projet d'animation d'une équipe de professionnels.

CALENDRIER DU PROJET D'ANIMATION

ACTIONS	Objectifs	Compétences	Contenu	Supports
S1 PREPARATION DU PROJET			Entre le lundi 07/01 au vendredi 11/01 /2013	
Concevoir le projet,		C - 2 S'INFORMER - ANALYSER - DECIDER	→ Réaliser les groupes → <u>S'informer sur :</u>	Le PSALACRE
Rédiger la fiche projet à l'aide du PSALACRE	- Enumérer et justifier les différentes phases d'élaboration d'un projet ; - Justifier le choix de l'animation ; - Justifier un projet d'animation pour un public et une durée donnée - organiser les moyens : qui fait quoi ?	C.21 Recueillir les données C.23 Déterminer les priorités compte tenu des besoins, des ressources, des contraintes	- Le public accueilli - Les locaux à disposition - Les équipements - le projet d'animation dans l'établissement ? - Existe-t-il une charte ? - la place a l'animation dans la structure ? - les points de vigilance ? → Choisir les activités adaptées au public → Rédiger la fiche projet à l'aide du PSALACRE	L'élève référent qui a fait son stage dans la structure le tuteur professionnel
S2 SENSIBILISATION			Entre le lundi 14/01 au vendredi 18/01 /2013	
Préparer le planning du groupe.	- S'organiser dans le temps ; - Enoncer et justifier l'ordre des différentes opérations	- C - 1 COMMUNIQUER C. 11 Créer une situation d'échange C. 12 Conseiller, négocier C. 13 Rendre compte aux interlocuteurs concernés	→ Elaboration d'un calendrier par groupe de 4 jusqu'à l'évaluation de l'activité ; → Préparer les outils de la communication.	Organisation de l'information dans l'accueil de jour
Rencontrer l'accueil de jour.	- Argumenter ses propositions.	C. 14 S'intégrer dans un projet, dans une équipe de travail	→ présenter le projet aux professionnels → Se présenter aux personnes accueillies à l'accueil de jour. → Restitution des propositions	(tableau, panneau) Les numéros de téléphone des accueils de jour Le tuteur professionnel Matériels (cartons, affiche..)
Annoncer l'animation : affiche, invitations...	- Choisir des outils de communication adaptés			
S3 PREPARATION DES OUTILS			Entre le lundi 21/01 au vendredi 25/01 /2013	

Jeux, règles du jeu, questions pour un QUIZ, décors de table, etc....	- Enoncer le degré d'aide à apporter à la personne aidée en fonction de ses besoins et de ses possibilités. - Indiquer les conditions de réussite ; - Indiquer les critères de qualité du résultat.	C - 3 ORGANISER – GERER C.31 Organiser le travail et s'adapter - Préparer les matériaux, matériels nécessaires	faire la liste chronologique des activités ou tâches et les répartir au sein des membres du groupe. Chacun travaille ensuite individuellement Chacun présente ses avancées aux autres et tient ses engagements.	- Outil informatique ; - Documents papiers. - papiers cartonnés - feutres, peintures, papiers crépons, etc..... Plastifieuse
Préparer les outils de l'évaluation	S4 REALISER Entre le lundi 28/01 au jeudi 31/01 /2013			
L'ANIMATION NA L'ACCUEIL DE JOUR	- Préparer la réalisation du projet d'animation en assurant une bonne organisation et en respectant le facteur temps.	C.11 Créer une situation d'échange C.44 Mettre en œuvre des activités de maintien de la vie sociale et de loisirs	→ Réalisation de la collation en TP nutrition pour le goûter → Répéter et mettre au point les derniers détails. → Attribuer les rôles : porte-parole, donneur de consignes dans chaque groupe ; vigilance. → Mettre en œuvre l'animation - Lancement - Animation - Conclusion - Rangement - Evaluation avec les Participants.	Fil conducteur Programme.
S7 EVALUER LE PROJET le mercredi 30 janvier ou le vendredi 01/02/2013				
(Bilan de la séquence)	- vérifier l'atteinte des objectifs. - Vérifier si l'action a répondu au(x) besoin(s) des participants. - Déterminer les forces et faiblesses de l'action repérer les dysfonctionnements - proposer des axes d'amélioration	C.47 Evaluer et ajuster son action	déroulement concret : vérifier les écarts, trouver les raisons, proposer des solutions.	Questionnaire aux professionnels aux observateurs

LE CLASSEUR DE BORD

Chaque groupe s'est vu remettre un classeur de bord qui présente l'avancé du travail au fur et à mesure. Il est présenté aux professionnels lors de la rencontre préalable.



Il comprend obligatoirement les consignes de travail, le PSALACRE et les fiches d'activités complétées, les modèles des outils réalisés. Le groupe le personnalise avec leurs documents : les recherches Internet, le travail réalisé par le ou les groupes, les réussites, les oubli ou manquements...qui donnent lieu à des « ratés », les réajustements, les tâches à réaliser lors de la prochaine séance, la liste des achats.

Le groupe a un budget de 20 euros pour des achats en dehors de demandes au professeur. 2 groupes ont utilisé ce budget pour des achats particuliers (nougat mou chinois, claque- doigts pour simuler les pétards lors du conte....

LES SORTIES CULTURELLES

Le jeudi 10 janvier 2013 de 10 h à 16 h 30

- Visite guidée : Escale en ASIE au musée du quai Branly avec découverte des traditions culturelles de la chine et le théâtre d'ombres chinoises.
- Visite libre des autres continents l'après midi.

Le jeudi 17 janvier 2013 de 10 h à 16 h 30

- Visite de la collection sur la chine avec la découverte de la peinture et des arts chinois (papiers découpés, calligraphies, encres et couleurs jetées), de l'Écriture et de la pensée chinoise au Musée National des Arts Asiatiques Guimet
- Atelier de 2 heures sur l'Écriture et calligraphie avec Wong Wa.

Les 4 groupes ont choisi d'animer un atelier de calligraphie lors de l'animation. L'animatrice nous a donné des conseils pour l'animation, le choix du matériel et a réalisé les caractères de vœux sur papier rouge [bonheur-prospérité- longévité]. Ces papiers reproduits par les élèves seront utilisés pour la calligraphie, les Memory et lors du conte.

Certains groupes ayant des difficultés à suivre le PSALACRE, deux documents avec des consignes de travail et surtout un résultat à atteindre avec une date butoir ont été construits.

LA CONCEPTION DE L'ANIMATION

Dans la première phase, les professeurs ont surtout aidé à la rédaction des fiches d'activité. Les élèves ne manquent pas d'idées, leurs choix respectent les consignes et sont adaptés au public. Ils n'ont pas eu de difficultés à contacter les professionnels et prendre en compte leurs besoins. La partie la plus difficile pour eux est de concevoir la trace écrite de l'animation. Comment animer le jeu, l'atelier choisi, anticiper les questions, créer un imaginaire en lien avec le nouvel an chinois ?

Document de travail réalisé N° 1

- Préparation

O? O? O? Q? C? P?



- Sensibilisation



→ TRAVAILLER METHODOLOGIQUEMENT A UNE REPARTITION ET UNE ORGANISATION EFFICACE DES TACHES.

On se pose les questions suivantes (*Où, qui quand, comment, fait quoi...*).

- Prévenir de ce qui va se passer (titre, dates, horaires et lieu de rendez-vous = Informations) et "donner envie", motiver à participer.
- Interpeller l'imaginaire.
- Comment : par affiche, sketches, invitation, parade...

CE QUE L'ON VEUT FAIRE

L'idéal pour l'organisation des moyens est de faire **la liste chronologique des activités ou tâches et de les répartir**. Chacun travaille ensuite individuellement et présente ses avancées lors de régulation d'équipe.

Résultat à atteindre le lundi 14 janvier 2012

1. rendre les 3 fiches d'activité.
2. Contacter l'accueil de jour pour choisir la date de l'animation
3. Préparer l'affiche de sensibilisation ou cartons d'invitation ou autres.....
4. organiser le travail (QUI FAIT QUOI sous la forme du tableau ci-dessous)
5. organiser son tableau de bord...

Document de travail réalisé N° 2 remis le 22/01/2013

	QUI	OÙ	QUAND	COMMENT
Activité 1				
Activité 2				
Activité 3				

SENSIBILISATION	OBJECTIFS :	COMPETENCES	ACTIVITES
Préparer le planning du groupe.	S'organiser dans le temps ;	- C - 1 COMMUNIQUER C. 13 Rendre compte aux interlocuteurs concernés	présenter le projet aux professionnels
Rencontrer l'accueil de jour	Enoncer et justifier l'ordre des différentes opérations	C. 14 S'intégrer dans un projet, dans une équipe de travail	Se présenter aux personnes accueillies à l'accueil de jour.
Annoncer l'animation : affiche, invitations...	Argumenter ses propositions. Choisir des outils de communication adaptés		

CE QUE L'ON VEUT FAIRE

→ Rencontrer la structure et les professionnels

Les consignes

1. se présenter
2. s'informer en complétant le document ci-joint* (annexe)
3. présenter le classeur de bord d'animation et les outils témoins
4. organiser l'animation en se concertant avec l'équipe de professionnels

Nous rencontrons la structure le : /..... /.....



LA PRÉPARATION DES OUTILS



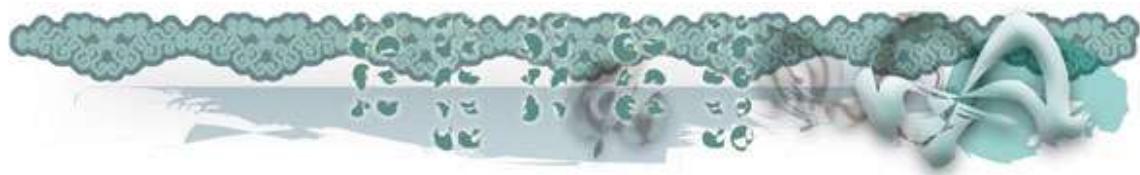


Avant le départ vers la structure, nous prenons en photo ce que chaque groupe a fabriqué.

Prêts pour le départ....







LES ACTIVITÉS





FICHE D'ACTIVITE

INTITULE :

• Calligraphie chinoise

public concerné	⇒ Les personnes âgées atteintes de la maladie d'Alzheimer
Responsables du projet	⇒ CAMILLE- MARJORIE- ANDREA- TIGUIDE
objectifs	⇒ Activité ponctuelle créative qui nécessite la dextérité fine (tenir le pinceau) et tout en distraignant, elle permet de maintenir ou d'enrichir les connaissances par une ouverture culturelle. Elle stimule l'activité mentale et valorise la personne et de se découvrir des talents.
Type d'animation	Animation <input type="checkbox"/> passive <input checked="" type="checkbox"/> active <input checked="" type="checkbox"/> participative <input checked="" type="checkbox"/> collective <input type="checkbox"/> individuelle
Forme de l'activité	<input checked="" type="checkbox"/> Atelier <input type="checkbox"/> Jeu <input type="checkbox"/> Rencontre intergénérationnelle <input type="checkbox"/> Fête <input type="checkbox"/> Sortie extérieure <input type="checkbox"/> Réunion/débat/groupe de parole
Nature de l'activité	Activité : <input type="checkbox"/> motrice <input checked="" type="checkbox"/> créatrice <input type="checkbox"/> cognitive <input type="checkbox"/> sensorielle

ORGANISATION

animateurs	- CAMILLE- ANDREA	
Date -durée	20 min 4 personnes au maximum.	
Lieu, aménagements nécessaires	Tables et chaises	
Besoins	<i>Matériels /équipements/ protection (nappe)</i>	<i>Produits/ consommables</i> <i>Encier encre chinoise, pinceaux papier blanc, papier de couleur modèle</i>
Coût financier	50 euros	
Annonce de l'animation	Affiches cartons d'invitation	

DÉROULEMENT

Préparation de l'animation

- Atelier calligraphie au Musée GUIMET
- apprentissage de caractères chinois
- préparation des modèles

Réalisation de l'animation

- présentation de la calligraphie, installation du matériel devant chaque personne âgée.
- préparation (installation/ position du pinceau, préparation de l'encre)
- échauffement (vagues + serpent)
- signes soleil- lune- terre –bonheur.



En Chine, depuis toujours, la calligraphie est la reine de tous les arts. Ceux qui la pratiquent sont des "peintres lettrés". Toutes les deux vivent par le pinceau et l'encre. "C'est l'art de former d'une façon élégante et ornée, les caractères de l'écriture."(Dictionnaire Larousse)

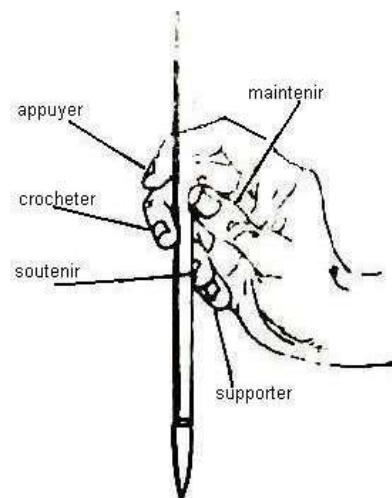
La calligraphie au pinceau se pratique sur du papier de riz ou sur de la soie (plus fragile). Le matériel d'un calligraphe s'appelle les Quatre trésors du Cabinet du Lettré. Il s'agit du **pinceau, du papier, de l'encre et de la pierre à encre**. L'encre se présente sous forme de bâtonné que l'on frotte sur la pierre à encre avec de l'eau pour obtenir une encre fluide. Maintenant, l'encre se trouve en petite bouteille, bien plus pratique et de bonne qualité.

En calligraphie chinoise, le maintien du pinceau est très important.
On ne peut pas se permettre de le tenir n'importe comment.

CIEL

Les traits appuyés de la calligraphie chinoise

Sur chaque trait de chaque caractère est donné un numéro en fonction de l'ordre d'écriture des traits du caractère. Le numéro est inscrit à l'amorce du trait.



Symboles chinois		
日	月	春
SOLEIL	LUNE	PRINTEMPS
木	林	森
ARBRE	BOIS	FORET
福 祿 寿		
BONHEUR	PROSPERITE	LONGEVITE

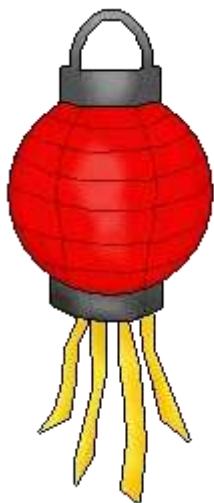
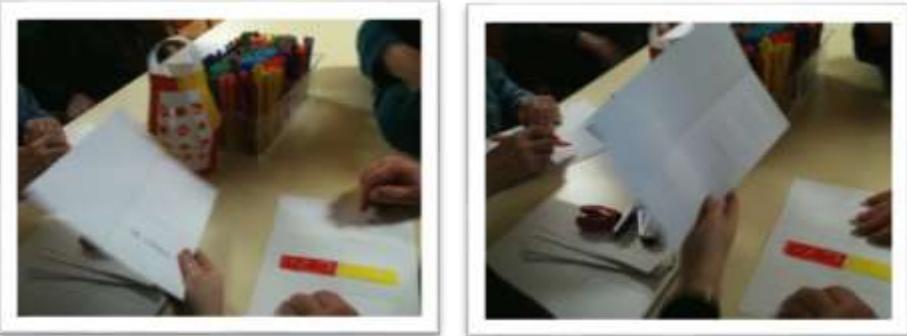


INTITULE :

• **Lanterne Chinoise**

public concerné	⇒ Personnes âgées
Responsables (élèves) du projet	⇒ Laura, Morgane et Laetitia
objectifs	⇒ Fabriquer des lanternes chinoises
Type d'animation	Animation : <input type="checkbox"/> passive x active <input type="checkbox"/> participative <input type="checkbox"/> collective x individuelle
Forme de l'activité	x Atelier <input type="checkbox"/> Jeu <input type="checkbox"/> Rencontre intergénérationnelle <input type="checkbox"/> Fête <input type="checkbox"/> Sortie extérieure <input type="checkbox"/> Réunion/débat/groupe de parole
Nature de l'activité	Activité : x motrice x créatrice <input type="checkbox"/> cognitive <input type="checkbox"/> sensorielle Autre :

ORGANISATION		
animateurs	Laura	
Date -durée	Mardi 29 Janvier à 14h30 – 20 minutes	
Lieu, aménagements nécessaires	Salle de l'accueil de jour	
Besoins	Matériels /équipements Tables, chaises, modèle de lanterne	Produits/ consommables feuilles cartonnées, ciseaux, feutres, agrafeuse
Coût financier		3 euros
DEROULEMENT		
Préparation de l'animation		
<ul style="list-style-type: none"> • Préparation des croquis des lanternes 		
Réalisation de l'animation		
<ul style="list-style-type: none"> • Découpage et pliage des lanternes • Décoration des lanternes avec des feutres et grâce à des images de signes chinois • L'animateur agrafe et met en forme la lanterne 		





INTITULE :

• **Ou est-il ?**

public concerné	⇒ Personnes âgées de l'accueil de jour
Responsables (élèves) du projet	⇒ Laura, Morgane et Laetitia
objectifs	⇒ Retrouver le nom d'images ou d'objets en rapport avec la chine
Type d'animation	Animation : <input type="checkbox"/> passive <input type="checkbox"/> active <input checked="" type="checkbox"/> participative <input type="checkbox"/> collective <input checked="" type="checkbox"/> individuelle
Forme de l'activité	<input type="checkbox"/> Atelier x Jeu <input type="checkbox"/> Rencontre intergénérationnelle <input type="checkbox"/> Fête <input type="checkbox"/> Sortie extérieure <input type="checkbox"/> Réunion/débat/groupe de parole
Nature de l'activité	Activité : <input type="checkbox"/> motrice <input type="checkbox"/> créatrice <input checked="" type="checkbox"/> cognitive <input checked="" type="checkbox"/> sensorielle

ORGANISATION				
animateurs	Morgane			
Date -durée	20 minutes			
Lieu, aménagements nécessaires	Salle de l'accueil de jour			
Besoins	Matériels /équipements <i>Tableau, tables et chaises, aimants</i>	Produits/ consommables <i>feuilles, plastification</i>		
Coût financier	3 euros			
Annonce de l'animation	Affiche			
DÉROULEMENT				
Préparation de l'animation				
<ul style="list-style-type: none"> • Disposition des images et des objets • Distribution d'un mot, ou nom en rapport avec l'image à chacun des participants 				
Réalisation de l'animation				
<ul style="list-style-type: none"> • Chaque personnes devra retrouver à quoi correspond son mot. • Le jeu se termine lorsque tout le monde a retrouvé sa paire. • Chaque participant peut s'exprimer sur l'objet ou l'image qu'il a retrouvé, à quoi sa sert ? d'où ça vient ? Qu'est-ce que c'est ? 				





TIQUE D'ACTIVITE

INTITULE :

• MEMORY CHINOIS

public concerné	⇒ Personnes âgées accueillies en accueille de jour
Responsables (élèves) du projet	⇒ ADELINNE-DIREN-LAURY-AURELIE
objectifs	⇒ Découverte de la vie quotidienne des chinois à travers des images caractéristiques
Type d'animation	Animation : active participative et collective
Forme de l'activité	<input type="checkbox"/> Jeu
Nature de l'activité	Activité : <input type="checkbox"/> motrice <input type="checkbox"/> créatrice <input type="checkbox"/> cognitive <input type="checkbox"/> sensorielle

ORGANISATION		
animateurs	AURELIE	
Date -durée	Le 31 janvier 2013 a 14h50 dure 15 minutes	
Lieu, aménagements nécessaires	Dans le salon	
Besoins	<i>Matériels /équipements Recherche d'images sur Internet</i>	<i>Produits/ consommables Impression en couleur plus plastification</i>
Coût financier	3 euros	
Annonce de l'animation	affiche	

DÉROULEMENT

Préparation de l'animation

- Découverte de la calligraphie chinoise et des signes astrologiques
- Sélection des images les plus représentatives et pouvant être facilement identifiées par les personnes âgées (tailles, couleur etc..)

Réalisation de l'animation

- Disposition des images au centre de la table face caché
- Une personne âgée retourne deux cartes
- Camille demande d'identifier les images et si elles sont identiques
- La personne âgée prend les cartes si elles sont identiques ou les retourne dans le cas contraire
- Le jeu se termine quand toutes les paires ont été ramassées.





INTITULE :

- **TAN GRAM CHINOIS « aux Pastoureaux »**

public concerné	⇒ Personnes âgées accueillies en accueil de jour
Responsables (élèves) du projet	⇒ ANDREA-CAMILLE-MARJORIE-TIGUIDE
objectifs	⇒ Jeu chinois d'observation visuelle de type casse-tête chinois
Type d'animation	Animation : active - participative et individuelle
Forme de l'activité	<input type="checkbox"/> Jeu
Nature de l'activité	Activité : <input type="checkbox"/> cognitive <input type="checkbox"/> sensorielle

ORGANISATION		
animateurs	MARJORIE (avec l'aide d'Andréa)	
Date -durée	Le 29 janvier 2013 a 15h15 dure 20minutes	
Lieu, aménagements nécessaires	Dans le salon	
Besoins	Matériels /équipements Forme géométrique (triangle, rectangle etc...) Support de quatre formes plastifiées	Produits/ consommables Papier cartonne, peinture, feutre Impression en couleur plus plastification
Coût financier	3 euros	
Annonce de l'animation	affiche	

DÉROULEMENT

Préparation de l'animation

- Origine du casse-tête (recherche internet)
- Construction des outils ; image support, forme géométrique et boîte + règle du jeu

Réalisation de l'animation

- Distribution d'une image support + 7 formes géométriques
- Faire découvrir ce que représente l'image support (ours, cygne, personne et fusée)
- Lecture de la règle du jeu
- La ou les personnes âgées complètent l'image à l'aide des 7 formes géométriques sans dépasser
- Le jeu se termine quand la forme est complétée



Seul ou à plusieurs, le TAN GRAM est un vrai casse-tête.



LA LÉGENDE DU TAN-GRAM.



Le TANGRAM est originaire de Chine. Il est reconnu comme le plus ancien de tous les casse-têtes géométriques.

Selon la légende ce casse-tête serait né en Chine au XVI^e siècle, de la maladresse d'un empereur. Il y a 1000 ans, alors que l'empereur admirait un carreau de porcelaine, il l'aurait laissé tomber sur le sol de son palais, où il se serait brisé en sept morceaux. Il voulut reconstituer le carreau cassé mais il ne put jamais y parvenir. Par ses essais, il créa à la place des milliers de figures différentes...

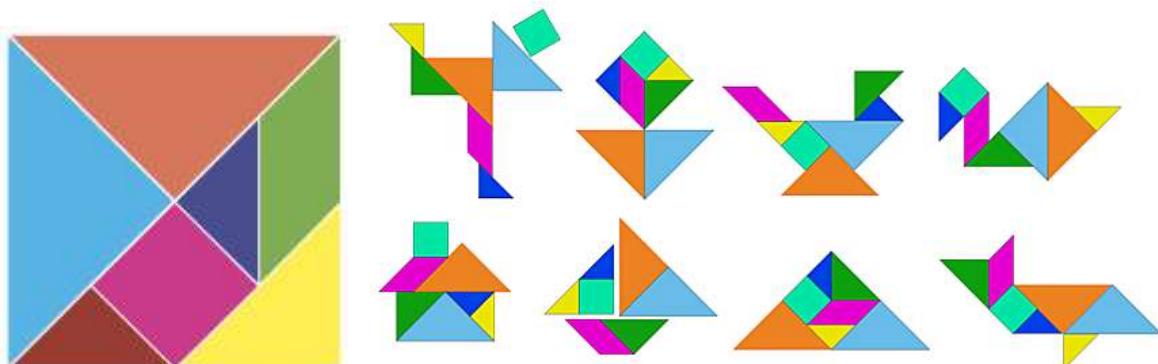
Le nom chinois du tan gram est « Tch'i Tch'iao Pan », qui signifie « Plaque ou plateau aux sept subtilités », « La plaquette aux sept astuces », ou encore « La plaquette de sagesse ». Le Tan gram aurait été une des distractions favorites de Napoléon...

L'origine du mot tan gram est sujet à controverses : il serait composé de « Tang », signifiant « chinois », et de « gram » rappelant le caractère dessiné des figures alors qu'une autre théorie évoque un dérivé du vieil anglais « Tam gram » qui signifiait casse-tête ou puzzle...

DESCRIPTION

Le TANGRAM se compose de sept pièces qui peuvent se juxtaposer pour former un grand carré de surface. La surface totale du tan gram est égale à 16 fois la surface totale du petit triangle.

Avant de jouer, il est important de se familiariser avec les pièces, d'où l'importance de fabriquer son Tan gram. Il suffit de prendre une feuille cartonnée dans laquelle on découpe un carré de 12cm de côté. Le reste ? Il suffit de se laisser guider par la figure en trouvant des milieux, en traçant des droites parallèles et perpendiculaires.





INTITULE :

• SIGNES ASTROLOGIQUES CHINOIS A L'ABBAYE

public concerné	⇒ personnes âgées accueillies en accueil de jour
Responsables (élèves) du projet	⇒ MEGANE- ADAMA- NAOMI- JUSTINE
objectifs	⇒ Activité ludique conviviale dont le but est de faire découvrir leurs signes d'astrologie chinoise à partir de leur date de naissance.
Type d'animation	Animation : <input type="checkbox"/> passive <input checked="" type="checkbox"/> active <input type="checkbox"/> participative <input type="checkbox"/> collective <input type="checkbox"/> individuelle
Forme de l'activité	<input type="checkbox"/> Atelier <input checked="" type="checkbox"/> Jeu <input type="checkbox"/> Rencontre intergénérationnelle <input type="checkbox"/> Fête <input type="checkbox"/> Sortie extérieure <input type="checkbox"/> Réunion/débat/groupe de parole
Nature de l'activité	Activité : <input type="checkbox"/> motrice <input type="checkbox"/> créatrice <input checked="" type="checkbox"/> cognitive <input type="checkbox"/> sensorielle Autre : culturelle (découverte de la culture chinoise)

ORGANISATION		
animateurs	MEGANE (avec l'aide d'ADAMA)	
Date -durée	Le janvier 13 à heures durée : 20 minutes /15 minutes environ.	
Lieu, aménagements nécessaires	Dans le salon : chaises et tables disposées en rectangle	
besoin	Matériels /équipements Recherche Internet – cartons – peintures - imprimante + un tableau et affiches	Produits/ consommables Pictogrammes des signes astrologiques Liste des dates de naissance Portrait personnel du signe astrologique offert en fin d'activité.
Coût financier	3 euros	
Annonce de l'animation	Affiche	

DÉROULEMENT

Préparation de l'animation

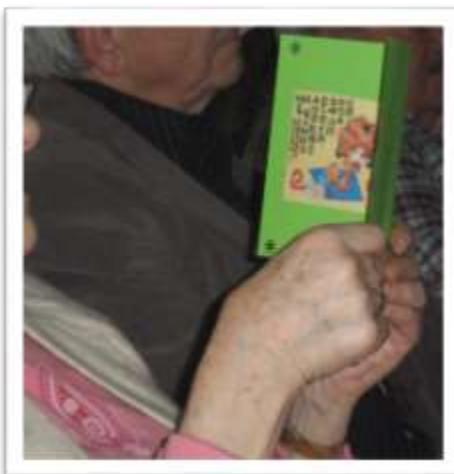
- Téléphoner aux professionnels de l'accueil de jour pour convenir d'une date et d'un horaire+ récupérer la liste des participants et leur date de naissance.
- Préparer les signes astrologiques + le texte du signe astrologique
- Mise en forme les cartons des portraits chinois + affiche

Réalisation de l'animation

- ADAMA présente l'histoire de l'astrologie chinoise
- MEGANE annonce les dates de naissance, retrouve l'identité de chaque participant, donne au participant son signe astrologique et présente le portrait personnel du signe chinois.
- On demande si cela lui correspond, on compte le nombre de rats, coq, serpent.....
- On demande au groupe quel est le signe préféré et on indique les compatibilités entre les signes

Le gouter est l'occasion de découvrir à l'aide du set de table plastifié son signe astrologique chinois à partir de son année de naissance

~ « et vous,
vous êtes
quoi ? »



*

2013 Année du serpent d'eau



FICHE D'ACTIVITE

INTITULE :

• Théâtre d'ombres : Le conte du nouvel an chinois

public concerné	⇒ Les personnes âgées atteintes de la maladie d'Alzheimer
Responsables du projet	⇒ MEGANE-ADAMA-NAOMI-JUSTINE
objectifs	<ul style="list-style-type: none">Partager un moment de communicationStimuler l'imaginaire des personnes âgées par le conte
Type d'animation	Animation <input checked="" type="checkbox"/> passive <input type="checkbox"/> active <input type="checkbox"/> participative <input checked="" type="checkbox"/> collective <input type="checkbox"/> individuelle
Forme de l'activité	<input checked="" type="checkbox"/> Spectacle <input type="checkbox"/> Atelier <input type="checkbox"/> Jeu <input type="checkbox"/> Rencontre intergénérationnelle <input type="checkbox"/> Fête <input type="checkbox"/> Sortie extérieure <input type="checkbox"/> Réunion/débat/groupe de parole
Nature de l'activité	Activité : <input type="checkbox"/> motrice <input checked="" type="checkbox"/> créatrice <input type="checkbox"/> cognitive <input type="checkbox"/> sensorielle

ORGANISATION

animateurs	- CAMILLE- ANDREA	
Date -durée	20 min (1 groupe calligraphie et 1 groupe TANGRAN)	
Lieu, aménagements nécessaires	Tables et chaises	
Besoins	<i>Matériels /équipements/</i> Table, lampes torches, lumières de jardin, 1 drap, baguettes chinoises	<i>Produits/ consommables</i> <i>Pétards claque- doigts</i> <i>Feutres et peintures noire, cartons</i>
Coût financier	3 euros	
Annonce de l'animation	Affiches cartons d'invitation	

DÉROULEMENT

Préparation de l'animation

- Découverte des marionnettes au musée du Quai Branly
- Recherche Internet
- préparation des marionnettes [villageois- vieil homme- femme- Nian- maison] et du décor
- Récapituler son savoir en matière de narration du conte
- répartition de la lecture et de la manipulation des marionnettes et bruitage.
- Créer le fil conducteur
- Répétition du conte

Réalisation de l'animation

Sur place

Préparation du matériel, de l'espace, des décors
installation des chaises de façon à les positionner face au théâtre en quinconce
Installation des spectateurs, vérifier la capacité d'écoute et d'attention.

Pendant

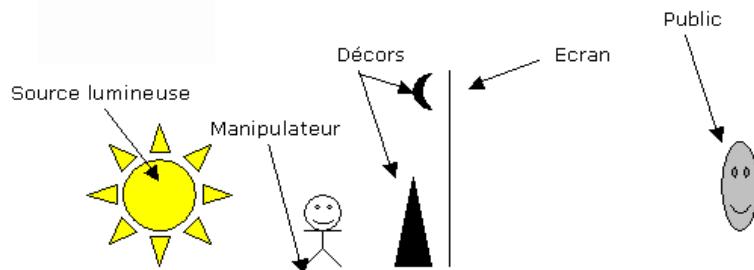
Annoncer et présenter le conte
narrer le conte en adoptant une intonation stimulante et dynamique
utiliser les marionnettes pour appuyer le conte

Théâtre d'ombres chinoises

Le théâtre d'ombres utilise la projection de l'ombre d'une marionnette, d'une main, d'un objet sur un écran.

Pour cela utiliser:

- un drap blanc en coton (l'écran)
- une source lumineuse (bougie, lampe tempête, feux, projecteur électrique...)

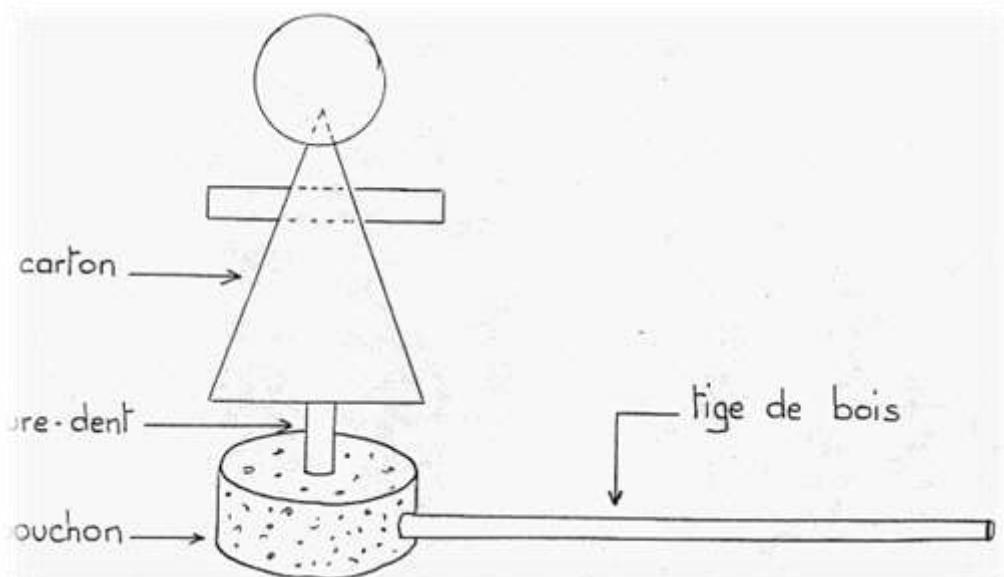


Principe

Le manipulateur se cache derrière le décor. Il peut ainsi manipuler les marionnettes sans être vu par les spectateurs.

Les marionnettes

Les marionnettes sont des profils en papiers, elles peuvent être articulées. Elles sont maintenues et animées par le manipulateur à l'aide de baguettes collées au dos de celles-ci.





LA LÉGENDE DU NIAN

Les lumières sont allumées progressivement

Premier passage du NIAN

ADAMA et NAOMI collent les papiers rouges de chaque côté en traduisant ce qui est

ADAMA : Dans un grand nombre de pays, les jours fériés se passent pendant les jours les plus sombres, au plus froid de l'hiver.

JUSTINE : En Asie, vivent toutes sortes de gens qui célèbrent toutes sortes de fêtes. Chaque groupe a ses traditions et ses histoires mais il existe cependant une fête que tout le monde fête et c'est le Nouvel An Lunaire que nous appelons le Nouvel An chinois. Il célèbre le premier jour du calendrier chinois. Cette fête tombe toujours entre la mi-janvier et la mi-février.

Le « passage de l'année » s'effectue dans la nuit du dernier jour du douzième mois. Le mot signifiant année est considéré comme étant à l'origine le nom d'un monstre, le Nian animal à tête de lion et au corps de taureau.

NAOMI : La légende raconte que Nian était un monstre cruel et vorace qui venait autrefois rôder autour des villages une nuit par an, obligeant les habitants à se calfeutrer et à veiller jusqu'à son départ au petit matin.

JUSTINE : Pour l'éloigner des foyers, Chaque habitant place des papiers rouges sang autour de sa porte d'entrée. Sur ceux-ci sont écrits d'une belle écriture des tas de bons vœux pour le Nouvel An:

NAOMI : bonheur

ADAMA dit : prospérité

et **NAOMI** longévité !

En plus, à l'aube, les habitants font exploser des pétards. [**NAOMI et ADAMA claques les pétards**]



ADAMA : Voici l'histoire qui explique pourquoi les gens font ces choses.

JUSTINE :

Un conte

On t'écoute

Il était une fois et une fois suffit bien

2^{ème} passage
du NIAN

Selon une légende, l'animal vivait au fond de la mer et mettait pied à terre à la veille du Nouvel An pour dévorer le bétail et les gens. Chaque année, par conséquent, les villageois emmenaient les vieillards et les enfants dans les montagnes désertes pour y fuir la férocité de l'animal.

Les villageois
montent

Le mendiant
arrive

Une veille du Nouvel An, un mendiant âgé arrive au village de Taohua, une canne à la main, un sac à l'épaule, à la barbe blanche et aux yeux brillants.

La vieille
dame sort de
sa maison

Une vieille dame essaye de le persuader de fuir le Nian dans les montagnes.

NAOMI rit
très fort

Le vieux monsieur éclate de rire, la main à la barbe :

NAOMI " Ah Ah Ah AHHHH Si Madame me permet de rester une nuit chez vous, je **chasserai** "l'animal".

3^{ème} passage
du NIAN

JUSTINE : A minuit, le Nian entre dans le village. S'apercevant que dans la famille de la vieille dame, des papiers rouges ont été collés à la porte et que la maison est particulièrement éclairée, l'animal se jette sur la maison en poussant un cri sauvage. Près de la porte, tout d'un coup s'élèvent des sons pif ! paf ! dans la cour. Pris de frissons des pieds à la tête, l'animal se sauve à toutes jambes. En effet, le Nian a peur du rouge, des flammes et des détonations.

NAOMI
pousse un cri
féroce



Les villageois
descendent

Bruitage des
villageois
AH ! OH !

Le lendemain, le 1er janvier, les réfugiés sont rentrés au village. Voyant que tout est intact, ils se ruent vers la famille de la vieille dame et ils voient des papiers rouges à la porte, des bouts de bambous qui émettent encore des sons pif ! paf ! dans la cour et quelques bouts de bougies encore en train de brûler dans la maison ...

Se montrer
une lumière à
la main .Saluer
et dire **bonne**
année !

Désormais, une fois à la veille du Nouvel An, toutes les familles collent des papiers rouges parallèles à la porte, tirent des pétards, allument des bougies toute la nuit et restent éveillées jusqu'au lever du soleil. Au petit matin du 1er janvier, on va se souhaiter la bonne année dans les familles.



Installation du théâtre d'ombre dans la salle d'activité, dans le poste de soin, entre 2 colonnes





LA COLLATION

