

## INHOUDSOPGAVE

Inleiding op het spel	4
1. SPELKENMERKEN	4
2. MATERIAAL	6
3. VOORBEREIDING	7
4. SPELUITLEG	10
4.1 Groepsindeling (optioneel)	10
4.2 Spelverloop	11
<b>Ontdek verschillende kunstdisciplines</b>	<b>11</b>
Stap 1: Disciplines raden en disciplinekaarten afleggen	12
Stap 2: Vragen stellen aan de hand van de vraagkaarten	15
Stap 3: Nabespreking	15
<b>Organiseer je eigen kunstenfestival</b>	<b>16</b>
Stap 1: Doorloop de verschillend opdrachten	19
Opdr.1: Combineer de disciplines	19
Opdr.2: 'Format'	20
Opdr.3: 'Locatie'	22
Opdr.4: 'Naam'	23
Opdr.5: 'Organisatie/partners'	24
Stap 2: Stel je festival voor.	26
5. SPELUITLEG IN 10 STAPPEN	27

Deel 1

Deel 2

## Inleiding op het spel

### 1. SPELKENMERKEN

1. **Thema** - Kunst en cultuur
2. **Doel** - Jongeren bevragen naar hun interesses en hun motieven om deel te nemen aan kunst en cultuur, peilen naar de redenen waarom ze niet deelnemen aan kunst en cultuur en de blik van jongeren op kunst en cultuur verruimen via het organiseren van een fictief kunstenfestival.
3. **Spelomschrijving** - Het spel bestaat uit twee grote delen die los van elkaar kunnen worden gespeeld. In het eerste deel ontdekken de spelers verschillende kunstdisciplines en gaan ze hierover op een ludieke manier in gesprek. Tijdens het tweede deel organiseren de spelers hun eigen kunstenfestival waar ze verschillende, zelfbedachte activiteiten aanbieden aan het publiek.
4. **Doelgroep** - 10 tot 16 jaar
5. **Aantal spelers** - 4 tot 24 spelers, gespeeld in groepjes van max. 6 personen. Indien het spel wordt gespeeld door 7 personen of minder vormen ze samen één groep. Voor 8 tot 11 spelers wordt er gespeeld met 2 groepen, voor 12 tot 15 spelers met 3 groepen en vanaf 16 spelers met 4 groepen. Optioneel kan je ook starten met een oefening om de groepen in te delen.



6. **Begeleiding** - In principe volstaat 1 begeleider. Indien er veel spelers zijn, is het comfortabeler om met twee begeleiders te zijn.
7. **Accommodatie** - Een ruim lokaal, grote tafels (één tafel per groepje) en een stoel voor elke deelnemer.
8. **Duur van het spel** - Dit is afhankelijk van welke delen van het spel je wilt spelen en of je deel 2 al dan niet volledig speelt (deel 2 bestaat uit verschillende deelopdrachten die je niet per se allemaal hoeft te doorlopen).  
Speel je deel 1 en wil je dieper op het onderwerp ingaan, kan je nadien ook deel 2 spelen. Dit kan aansluitend aan het eerste deel gebeuren, maar het is ook mogelijk om wat tijd tussen de twee delen te laten. Het is niet noodzakelijk om het eerste deel voorafgaand aan het tweede deel te spelen, al is dit wel aan te raden. Als je ervoor kiest om enkel het tweede deel te spelen, dien je te starten met een korte startoefening. Deze hoeft je niet te doen als je het eerste deel al hebt gespeeld.

- **Optie 1:** Je speelt deel 1, gevolgd door deel 2. Je speelt de startoefening van deel 2 NIET! Het is niet noodzakelijk om de twee delen onmiddellijk achter elkaar te spelen, maar laat ook niet te veel tijd tussen de twee delen. Geschatte totale tijdsduur: 135 - 150 minuten.
- **Optie 2:** Je speelt enkel deel 1. Geschatte totale tijdsduur: 45 - 50 minuten of langer indien je meer tijd wilt besteden aan de nabespreking.
- **Optie 3:** Je speelt enkel deel 2. Je speelt de startoefening van deel 2 WEL. Geschatte totale tijdsduur: 50 - 90 minuten (afhankelijk of je deel 2 al dan niet volledig speelt) of langer indien je meer tijd wilt besteden aan de nabespreking.

**2. MATERIAAL**

Het materiaal is voorzien op max. 4 groepen (van 4 tot 6 personen). Indien het spel wordt gespeeld door 7 personen of minder vormen ze samen één groep. Voor 8 tot 11 spelers wordt er gespeeld met 2 groepen, voor 12 tot 15 spelers met 3 groepen en vanaf 16 spelers met 4 groepen.

**Groepsindeling (optioneel)**

- 24 groepsindelingskaarten (6 x 4 afbeeldingen)

**Deel 1**

- 4 x 40 disciplinekaarten
- 4 x 12 vraagkaarten
- 4 x 6 jokerkaarten
- 4 x aflegposter (op de achterzijde: affiche)
- 4 x blad met symboolverklaringen
- 4 x 'Huh'-kaart
- 4 x zandloper van 1 minuut

**Deel 2**

- 4 x 40 disciplinekaarten (zonder joker- en vraagkaarten)
- 4 x 'Huh'-kaart (enkel indien startoefening wordt gespeeld)
- 4 x 1 setje gekleurde schijfjes (telkens 7 x 6 kleuren)
- 4 x 4 delen van het draaiboek (voor- en achterkant)
- 4 x 6 rollenkaarten
- 4 x zandloper van 1 minuut
- 4 x affiche\* (op de achterzijde: aflegposter)

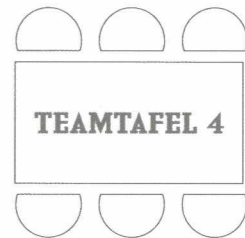
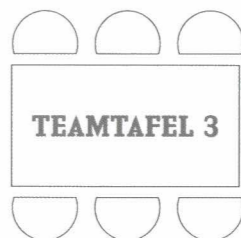
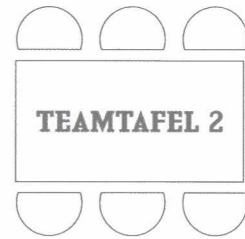
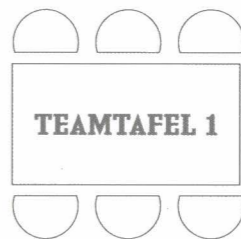
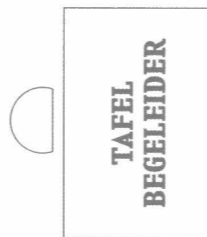
\* De affiche die in het spel zit, is uniform voor alle spelers. Indien de tijd het toelaat en indien relevant voor de lesopdracht of context van het spel, kunnen de spelers hun eigen affiche maken.

**Zelf te voorzien per groep:**

- Tekengerei: potloden en/of balpennen (deel 1 en deel 2)
- Voldoende kladpapier (deel 1 en deel 2)
- Post-its (deel 2)
- Optioneel: de mogelijkheid om informatie op te zoeken op PC, tablet, smartphone...

**3. VOORBEREIDING****Ruimte en tafelschikking**

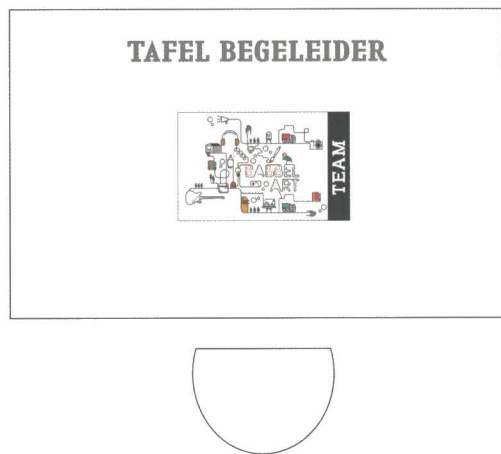
Voorzie **voldoende ruimte** tussen de tafels zodat de groepen elkaar zo min mogelijk kunnen storen. Onderstaand schema is een mogelijke manier om de tafels te schikken. Dit hangt ook af van het lokaal. Wanneer er meerdere groepen deelnemen, is het belangrijk dat de begeleider direct contact heeft met alle groepen en het overzicht over hen behoudt.



**Materiaal**

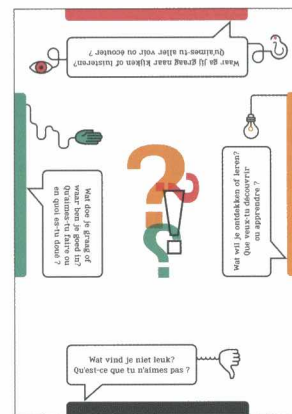
**Groepsindeling**

Leg de groepsindelingskaarten klaar per tafel, afgedekt en niet-zichtbaar voor de spelers.



**Deel 1 (opstelling per tafel)**

- 40 disciplinekaarten in een stapel, niet-zichtbaar voor de spelers
- 1 vraagkaart per speler. De overige vraagkaarten schud je door de stapel met disciplinekaarten.
- 1 jokerkaart per speler. De overige jokerkaarten worden uit het spel gehaald.
- 1 aflegposter (op de achterzijde: affiche) met de aflegposter zichtbaar
- 1 blad met de symboolverklaringen
- 1 'Huh'-kaart
- 1 zandloper



aflegposter

**Deel 2 (opstelling per tafel)**

Enkel indien de startoefening wordt gespeeld:

- 40 disciplinekaarten zonder de joker- of vraagkaarten, in een stapel en niet-zichtbaar voor de spelers
- 1 'Huh'-kaart. In deel 2 worden alle 'Huh'-kaarten die bij het spelen van deel 1 uit het spel werden verwijderd, opnieuw gebruikt.

Indien de startoefening niet wordt gespeeld:

- De 40 disciplinekaarten liggen verspreid per tafel, open en zichtbaar voor alle spelers.
- De 'Huh'-kaarten worden uit het spel gehaald.

**Leg het volgende klaar op de tafel van de begeleider:**

- 1 setje gekleurde schijfjes (telkens 7 x 6 kleuren per groep)
- de 4 delen van het draaiboek per groep
- de 6 rollenkaarten/badges per groep
- 1 blok post-its per groep
- schrijfgerei en papier per groep
- 1 zandloper per groep
- 1 affiche\* (op de achterzijde: aflegposter) met de affiche zichtbaar



disciplinekaart



affiche



## 4. SPELUITLEG

### 4.1. Groepsindeling (optioneel)

Afhankelijk van welk deel van het spel je speelt, kan je deze groepsindeling gebruiken voor zowel deel 1 als deel 2. **Als je de twee delen aansluitend speelt, blijven de gevormde groepen het beste samen spelen.**

Zodra de spelers de ruimte binnenkomen, mogen ze uit één van de afgedekte groepsindelingskaarten die op de tafel liggen willekeurig één kaart kiezen. Deze kaart mogen ze niet aan de andere spelers laten zien.

Op teken van de begeleider **beelden de spelers** uit wat er op hun kaartje staat.

**Vervolgens zoeken spelers met dezelfde afbeelding elkaar op en vormen ze een groep.** Er ontstaan maximum 4 groepen van maximum 6 spelers. Elke groep mag aan een tafel plaatsnemen.



*Tip: Als begeleider kan je ervoor kiezen om je groep zelf in te delen. Zo kan je spelers met dezelfde interesses bij elkaar in een groepje plaatsen of juist uit elkaar halen. Let er wel op dat de verschillende groepjes even groot zijn en dat er minimaal 4 en maximaal 6 deelnemers per groepje zijn. Indien het spel wordt gespeeld door 7 personen of minder, worden ze niet ingedeeld in groepjes.*



groepsindelingskaarten

### 4.2. Spelverloop

#### Deel 1: Ontdek verschillende kunstdisciplines

##### Doel:

De spelers ontdekken **verschillende kunstdisciplines en culturele activiteiten** en gaan hierover op een ludieke manier in gesprek.

##### Vorbereiding:

Aan elke tafel wordt hetzelfde spel gespeeld. Elke speler krijgt bij de start een **jokerkaart** en een **vraagkaart**. De overige jokerkaarten haal je uit het spel. De overige vraagkaarten worden tussen de disciplinekaarten geschud.

**Eén speler deelt de disciplinekaarten zodat elke speler 5 kaarten heeft.** De spelers nemen de kaarten in hun handen zodat de andere spelers deze niet kunnen zien. Als de spelers één of meerdere disciplines die ze in handen hebben niet kennen, mogen ze deze afleggen op de 'Huh'-kaart (zie verder bij gebruik 'Huh'-kaarten).

**Op tafel ligt naast de 'Huh'-kaart de aflegposter met hierop 4 vragen.**

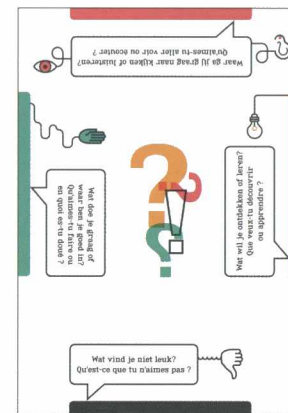
1. Waar ga jij graag naar kijken of luisteren?
2. Wat doe je graag of waar ben je goed in?
3. Wat wil je ontdekken of leren?
4. Wat vind je niet leuk?

##### Spel:

**Stap 1 en stap 2 worden gespeeld gedurende minstens 30 minuten.** Afhankelijk van de beschikbare tijd kan je de spelers langer laten spelen.

Zodra een tafel de laatste gedekte disciplinekaart van de stapel trekt, kan het spel nog maximaal één ronde doorgaan. **Dit kondig je het beste aan voor de hele groep.** Meestal zal er niet voldoende tijd zijn om al de kaarten van de stapel te spelen. Bepaal dan op voorhand hoeveel tijd de spelers krijgen om het spel te spelen en kondig op tijd aan wanneer de laatste ronde ingaat.

**Zodra de spelers hun laatste kaarten hebben gespeeld, volgt er een nabespreking met alle deelnemers samen.** De duur van de nabespreking is variabel. We raden aan om hiervoor minstens 20 minuten te voorzien.



aflegposter



'Huh'-kaart



**Stap 1: Disciplines raden en disciplinekaarten afleggen.**

Zodra een speler aan de beurt is, legt hij/zij één van zijn/haar disciplinekaarten achter één van de vragen op de **aflegposter**. Vooraleer de speler de disciplinekaart aflegt, moet hij/zij ervoor zorgen dat de andere spelers aan tafel raden welke discipline er op deze kaart staat. Er zijn vijf verschillende manieren om aan de andere spelers te tonen over welke discipline het gaat. **Het symbool\* op de kaart bepaalt de manier waarop een speler aan de andere spelers toont over welke discipline het gaat.**

De spelers hebben telkens slechts **1 minuut** de tijd om de juiste discipline te raden. De tijd begint te lopen zodra de zandloper op tafel wordt omgedraaid. Als de discipline binnen de minuut wordt geraden, mag de speler die de opdracht uitvoerde zijn/haar kaart op de aflegposter spelen. Als de andere spelers het niet op tijd kunnen raden, wordt de kaart op de 'Huh'-kaart\* gelegd en is de beurt van de speler voorbij. Na het spelen of wegleggen van de kaart, trekt de speler de bovenste disciplinekaart van de afgedekte stapel.

**Voorbeeld 1:**

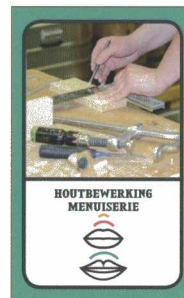
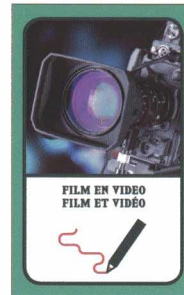
Speler A wilt de disciplinekaart 'film en video' spelen. Op de disciplinekaart staat het symbool 'tekenen'.

Speler A neemt een stuk papier en een balpen en start de tijd door de zandloper om te draaien. Speler A slaagt erin om een camera te tekenen en de medespelers raden dit binnen de tijd. Speler A mag nu deze disciplinekaart op de aflegposter leggen. Aangezien speler A graag wilt leren filmen, plaatst hij/zij deze kaart achter vraag 3. Speler A neemt een nieuwe kaart van de stapel. Hierna is zijn/haar beurt afgelopen.

**Voorbeeld 2:**

Speler B wilt de disciplinekaart 'houtbewerking' spelen. Op de disciplinekaart staat het symbool 'lippen'.

Speler B start de tijd door de zandloper om te draaien en begint de discipline te 'lippen'. De andere spelers kunnen het woord niet raden binnen de tijd. Speler B legt de kaart op de 'Huh'-kaart. Speler B neemt een nieuwe kaart van de stapel. Hierna is zijn/haar beurt afgelopen.

**\*Symbolen**

De speler **beeldt** de discipline die op zijn/haar kaart staat **uit** aan de groep. De speler mag hierbij geen geluiden maken.



De speler moet **aan de hand van geluiden** duidelijk maken welke discipline er op zijn/haar kaartje staat. De speler mag hierbij geen woorden gebruiken. Ook uitbeelden is niet toegestaan. Een speler kan bv. het gejuich in een voetbalstadium nabootsen.



De speler **tekent** wat er op zijn/haar kaartje staat. De speler mag geen woorden neerschrijven en ook niet praten tijdens de oefening.



De rechterbuur van de speler moet meewerken voor deze opdracht. Hij/zij is de **'pop'** waarmee de speler aangeeft over welke discipline hij/zij het heeft. De speler plaatst de 'pop' in een bepaalde houding die de discipline duidelijk moet maken. De speler mag niet praten tijdens deze oefening. De 'pop' mag mee raden met de andere spelers.



De speler moet de discipline met zijn/haar **lippen** uitspreken zonder hierbij te praten. De andere spelers moeten dus lippen lezen om de discipline te kunnen raden.



**\* 'Huh'-kaart**

Op de 'Huh'-kaart kunnen op **twee manieren** kaarten terecht komen:

1. **Een speler krijgt een kaart in handen waarvan hij/zij de discipline niet kent.** De speler mag onmiddellijk deze kaart op de 'Huh'-kaart leggen en een nieuwe kaart nemen. Als een andere speler wel weet wat deze discipline precies inhoudt, mag hij/zij dit uitleggen aan zijn/haar medespelers. Als niemand weet wat de discipline precies is, kan het worden opgezocht op internet, met bijvoorbeeld een PC, smartphone, tablet ...



2. **Het lukt de medespelers niet om binnen de minuut te raden welke discipline een speler op zijn/haar kaart heeft staan.** In plaats van deze disciplinekaart op de aflegposter te plaatsen, legt deze speler de kaart op de 'Huh'-kaart.

Kaarten die op de 'Huh'-kaart terecht komen, moeten open gelegd worden en zo dat alle kaarten altijd zichtbaar zijn. Deze kaarten kunnen **niet meer** terug in het spel komen.

**\* Jokerkaart**

Elke speler krijgt in het begin van het spel een 'jokerkaart' in handen. **Als een speler graag een discipline op tafel wilt leggen die hij/zij niet in handen heeft (en die misschien zelfs niet in het spel zit), mag de speler de jokerkaart gebruiken.** De speler schrijft de gekozen discipline op een post-it en plakt deze op de jokerkaart. Daarna kiest de speler zelf één van de vijf manieren waarop hij/zij aan de medespelers duidelijk wilt maken over welke discipline het gaat. De rest van het spel verloopt zoals hierboven beschreven. De speler kan dit doen telkens wanneer hij/zij aan de beurt is.

*Bv. Speler A wilt graag een nieuwe discipline 'action painting' op de aflegposter leggen. Speler A schrijft dit op een post-it en plakt deze op zijn/haar jokerkaart. Speler A beslist dat hij/zij deze discipline graag wilt uitbeelden voor de medespelers. Speler A start de tijd door de zandloper om te draaien en beeldt 'action painting' uit. De medespelers raden de discipline waarna speler A de kaart op de aflegposter mag plaatsen.*

**Stap 2: Vragen stellen aan de hand van de vraagkaarten.**

Elke speler krijgt in het begin van het spel een 'vraagkaart'. **Deze kaart kan elke speler naar keuze spelen nadat een andere speler één van zijn/haar disciplinekaarten op de aflegposter heeft geplaatst.** De speler van de vraagkaart mag aan de speler van de disciplinekaart een vraag stellen over de discipline die juist is gespeeld. In de stapel disciplinekaarten werden meerdere vraagkaarten geschud. Een speler kan dus meerdere vraagkaarten uit de stapel trekken en dus ook meerdere vragen stellen.

*Bv. Speler A legt de disciplinekaart 'theater' af achter de vraag 'Waar ga jij graag naar luisteren of kijken?' Speler B speelt een vraagkaart en stelt de vraag: 'Wat is het laatste stuk dat je gezien hebt? En wat vond je ervan?'*

**Stap 3: Nabespreking.**

Zodra de spelers hun laatste kaarten hebben gespeeld, volgt er een nabespreking met alle deelnemers samen. **Tijdens deze nabespreking spreken de spelers voornamelijk over de kaarten die ze hebben gespeeld.**

**Enkele richtvragen:**

- Was het moeilijk om de afgelegde disciplines bij de juiste vraag te leggen? Heb je getwijfeld over waar je bepaalde disciplines zou leggen?
- Kende je alle disciplines? Welke waren er onbekend? Zijn ze ondertussen duidelijk?
- Naar welke disciplines kijk of luister je graag? Wat vind je hier zo leuk aan?
- Welke disciplines vind je zelf leuk om te doen? Wat vind je hier zo leuk aan?
- Welke disciplines zou je graag beter leren kennen? Wat spreekt je aan in deze disciplines?
- Zijn er disciplines waar je graag naar zou gaan kijken, luisteren of aan deelnemen, maar omwille van een bepaalde reden doe je dit niet of heb je dit nog niet gedaan? Waarom niet?
- Welke disciplines vind je niet leuk? Wat vind je hier minder leuk aan?
- Zou je al deze disciplines als kunst omschrijven? Welke eerder wel en welke eerder niet?
- Wat is kunst voor jou?

## Deel 2: Organiseer je eigen kunstenfestival

### Doel:

De spelers organiseren met hun groep hun eigen kunstenfestival waar ze verschillende, zelfbedachte activiteiten aanbieden aan het publiek. De spelers organiseren hun **'ideale' kunstenfestival**: een festival waar zij, met hun hele groep, graag naartoe willen. Dit kunstenfestival krijgt vorm door het **draaiboek** te overlopen dat bestaat uit 4 delen. Na elk deel van het draaiboek kunnen de spelers een stuk aanvullen aan hun **affiche**. Deze affiche wordt uiteindelijk het uithangbord van hun kunstenfestival.

### Vorbereiding:

Het spel wordt opnieuw gespeeld aan de speeltafels. **Elke tafel maakt dezelfde opdrachten, die terug te vinden zijn in de delen van het draaiboek.** Het is wel mogelijk dat één groep sneller klaar is met zijn opdracht dan de andere. Probeer hier als begeleider op in te spelen door de groepen op eigen tempo te laten evolueren.

**Deel 2 van het spel is ook afzonderlijk te spelen.** Als de groep deel 1 niet heeft gespeeld, moet je dit deel starten met de **startoefening\***. Als de groep deel 1 wel heeft gespeeld, kan je ervoor kiezen om deze te laten vallen. Zit er een bepaalde tijd (bv. een week, een maand ...) tussen het spelen van deel 1 en deel 2, is het aangeraden om ter opfrissing de startoefening te spelen. Als deel 1 en deel 2 aansluitend worden gespeeld met dezelfde groep, valt de startoefening sowieso weg.



draaiboek

### \*Startoefening

Tijdsindicatie minimum 5 minuten.

De startoefening wordt enkel met de **disciplinekaarten** gespeeld. Zorg ervoor dat er geen joker- of vraagkaarten in het spel zitten. Aan elke tafel wordt hetzelfde spel gespeeld. De bedoeling van het spel is om op een snelle manier verschillende disciplinekaarten te hebben gezien.

Elke speler krijgt **vier disciplinekaarten** in zijn/haar handen. De rest van de kaarten ligt afgedekt op een stapel. Leg ook hier de **'Huh'-kaart** op elke tafel. Zodra een speler een discipline in handen krijgt die hij/zij niet kent, mag de speler deze, net zoals in deel 1 van het spel, op de 'Huh'-kaart leggen en een nieuwe kaart nemen. Verschillend van deel 1 is dat de disciplines die niet gekend zijn door de spelers, niet worden uitgelegd bij de startoefening.

De begeleider geeft **onderstaande instructies**.

De spelers maken een keuze uit hun 4 kaarten en voeren de instructie onmiddellijk uit. Als begeleider kan je de volgorde van de instructies bepalen alsook andere instructies toevoegen als dit nuttig blijkt.

1. Geef de discipline die je het leukste vindt aan je linkerbuur.
2. Geef de discipline die je het minst leuk vindt aan je rechterbuur.
3. Leg een discipline die je nog nooit hebt gedaan open op tafel en neem een nieuwe kaart van de stapel.
4. Geef de discipline waar je het liefste naar gaat kijken aan je rechterbuur.
5. Geef de discipline die je nog niet vaak bent tegengekomen twee plaatsen naar links door.
6. Leg de discipline die je al vaak hebt gezien voor je, open op tafel en neem een nieuwe kaart van de stapel.
7. Geef de discipline die jou het meeste energie geeft aan je rechterbuur.
8. Geef de volgens jou meest vermoeiende discipline (fysiek of mentaal) aan je linkerbuur.
9. Leg de discipline die volgens jou echt kunst is voor je, open op tafel en neem een nieuwe kaart van de stapel.

**Zodra de begeleider al de (gewenste) instructies aan de groep heeft gegeven, mogen alle spelers de kaarten die ze nu vasthebben voor zich op tafel leggen.** Ook de kaarten die nog op de gedekte stapel liggen, mogen ze openleggen zodat alle disciplines zichtbaar zijn.

Indien nodig kan er op dit moment ook een korte bespreking volgen zoals op het einde van deel 1. Dit doe je logischerwijs enkel als je deel 1 niet hebt gespeeld.



**Spel:**

Het kunstenfestival krijgt vorm aan de hand van een **affiche** die de spelers kunnen samenstellen door de opdrachten op de verschillende delen van het draaiboek uit te voeren.

**Op ieder deel van het draaiboek** staat telkens een korte beschrijving van de opdracht zodat verschillende groepen ook zonder gezamenlijke uitleg aan de opdracht kunnen beginnen.

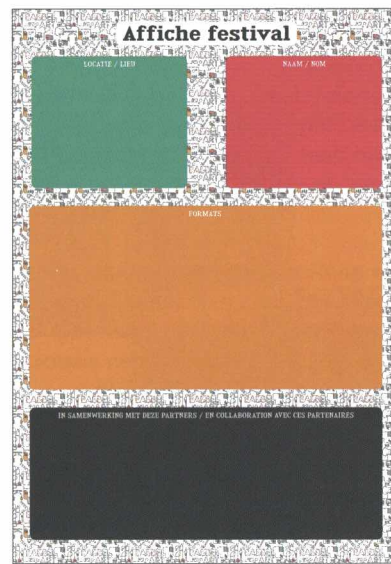
In totaal zijn er **vijf opdrachten** waarvan de eerste twee noodzakelijk zijn om te spelen. De overige drie kunnen al dan niet gespeeld worden afhankelijk van de tijd of van de meerwaarde in kader van de lesopdracht of activiteit waarbinnen het spel wordt gespeeld. Het leukste is natuurlijk als je alle delen kan spelen! Op die manier is de affiche ook volledig af.

**De vijf opdrachten zijn:**

1. Welke activiteiten worden er geprogrammeerd op het festival?
2. Onder welke *format* zullen deze activiteiten te beleven zijn op het festival?
3. Waar zal het festival plaatsvinden?
4. Wat is de naam van het festival?
5. Welke praktische stappen zetten we om dit festival te organiseren en welke externe partners contacteren we hiervoor?

Het is belangrijk dat de spelers ook zouden **willen deelnemen** aan een kunstenfestival met een dergelijk programma (activiteiten en formats) en dat plaatsvindt op deze specifieke locatie. Ook de titel van het festival moet hen daadwerkelijk aanspreken.

Eens je de opdrachten hebt doorlopen en indien de tijd het toelaat, kan je als begeleider er nog voor opteren om de verschillende groepen hun affiche **aan elkaar te laten voorstellen**.



**Stap 1:** Doorloop de verschillende opdrachten.

**Opdracht 1:****Combineer de disciplines tot een nieuwe activiteit.**

Tijdsindicatie minimum 10 minuten.

De disciplinekaarten liggen open en zichtbaar voor alle spelers op tafel.

Als eerste moeten de spelers bepalen **welke activiteiten** er op hun festival worden geprogrammeerd. Hiervoor gebruiken ze de disciplinekaarten. Elke speler selecteert individueel twee disciplinekaarten die hem/haar sterk aanspreken. Deze kaarten mag de speler in handen nemen. Als begeleider kan je de mogelijkheid geven om de 'jokerkaarten' uit deel 1 beschikbaar te stellen zodat spelers een eigen discipline kunnen toevoegen. Een speler mag de jokerkaart niet gebruiken om een discipline die door een andere speler werd gekozen te kopiëren. Een bepaalde discipline mag niet door twee spelers tegelijk worden gekozen.

Vervolgens maakt iedere speler individueel met de twee gekozen disciplines **een volledig nieuwe activiteit**. Deze activiteit combineert aspecten van de twee gekozen disciplines tot een nieuw, origineel geheel. Het is niet de bedoeling dat de twee gekozen disciplines naast elkaar plaatsvinden. Er moet een nieuwe discipline ontstaan.

Daarop aansluitend bedenkt de speler een **leuke naam** voor deze nieuwe discipline. De speler schrijft deze naam op een *post-it*, maar mag deze nog niet verklappen aan de anderen.

*Bv. Speler A combineert de disciplines skaten en fotografie. Voor deze activiteit wordt er op de zijkant van een skateboard een camera vastgemaakt die constant foto's neemt. Zo worden er, met de nodige trucs erbij, verschillende mooie panoramische foto's gemaakt. De speler doopt zijn/haar nieuwe activiteit: 'Skatografie'. Hij/zij schrijft deze naam op de post-it.*

Zodra iedereen een nieuwe activiteit heeft bedacht en die een naam heeft gegeven, **stellen de spelers de activiteiten aan elkaar voor aan hun eigen tafel**. Dit doen ze door de nieuwe activiteiten één voor één uit te beelden. Hierbij mag men niet praten. De medespelers raden welke activiteit werd uitgevonden. Zodra de activiteit is geraden, mogen de spelers de naam van hun activiteit onthullen en vragen stellen aan elkaar over deze activiteit. *Bv.: Hoe gaat jouw activiteit precies in zijn werk? Wat moet je doen? Wat gebeurt er? ...*





*Tip: Als er voldoende tijd is en de spelers zich comfortabel voelen bij elkaar, kan de begeleider er ook voor kiezen om de activiteiten voor te stellen aan de hele groep. Zo kan de begeleider elke tafel beurtelings naar voor laten komen en iedereen van deze groep zijn/haar activiteit (tegelijk of apart) laten uitbeelden. De andere groepen observeren en proberen daarna om zoveel mogelijk activiteiten te raden.*



### Opdracht 2: Kies een manier om je activiteit aan het publiek te tonen (format).

Bepaal hoe het publiek de activiteit zal beleven. Tijdsindicatie 15 minuten.

De spelers krijgen het **eerste deel van het draaiboek** met daarop de *formats* en een zakje met gekleurde schijfjes. Deze *formats* zijn verschillende manieren om je activiteit aan het publiek te tonen:

- workshop (gaande van initiatie tot les)
- optreden
- tentoonstelling
- wandeling
- fotoshoot
- markt (met infostandjes)
- animatie
- installatie
- wedstrijd
- debat
- (digitale) publicatie: boek, brochure, sociale media

Tijdens deze opdracht bepalen de spelers **op welke manier ze hun nieuwe activiteiten zullen 'tonen' op hun festival en hoe het publiek de activiteiten dus zal 'beleven'**. Zo kan één van de activiteiten bijvoorbeeld als een optreden worden geboekt terwijl een andere activiteit wordt aangeboden als een workshop. Het is niet mogelijk dat twee activiteiten op dezelfde manier worden getoond. De spelers kiezen voor elke activiteit aan hun tafel een ander format.



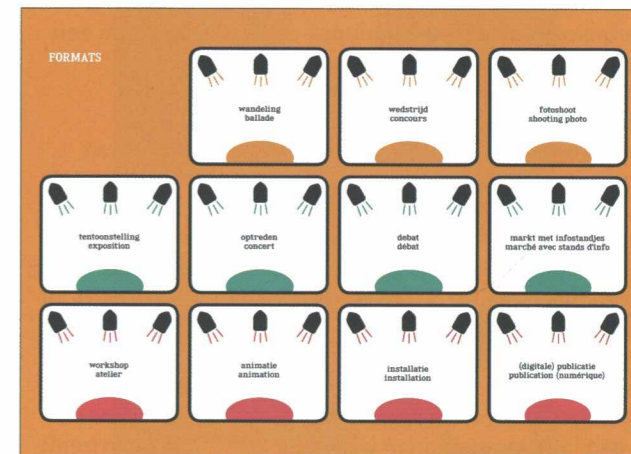
De spelers leggen de *post-its* met de namen van hun activiteiten naast elkaar en leggen op elk van deze *post-its* een **gekleurd schijfje**. Zorg ervoor dat dit allemaal verschillende kleuren zijn: iedere activiteit krijgt een ander gekleurd schijfje. Vervolgens krijgt iedere speler aan tafel één schijfje van elke kleur die op tafel ligt bij de activiteiten.

Elke speler besluit voor zichzelf **op welke manier hij/zij de verschillende activiteiten op het festival wilt 'tonen'**. Zodra de speler een keuze heeft gemaakt voor een bepaalde activiteit, plaatst hij/zij het schijfje met de overeenkomende kleur op de format die hij/zij voor deze activiteit geschikt acht.

Bv. 'Skatografie' is een van de activiteiten die aan bod zullen komen op het festival. Speler A vindt dat de foto's gemaakt tijdens het skaten getoond moeten worden op een tentoonstelling. Bij de activiteit 'skatografie' ligt een geel schijfje. Daarom plaatst speler A zijn/haar geel schijfje op 'tentoonstelling'. Speler B vindt echter dat 'skatografie' als workshop moet getoond worden, zodat het publiek dit effectief zelf kan uitproberen. Speler B legt daarom een geel schijfje bij de format 'workshop'.

**Zodra iedereen al zijn/haar schijfjes op de affiche heeft geplaatst, moeten er definitieve keuzes worden gemaakt.** De spelers zijn niet verplicht om per se de stemming via de schijfjes te volgen, maar deze kunnen al een indicatie geven. Iedereen van de groep moet zich kunnen vinden in de verdeling. Er mag hierover worden gediscussieerd aan de tafel.

De verschillende combinaties (activiteit en format bv. 'Skatografie' en 'workshop') worden op *post-its* genoteerd die vervolgens op de **affiche** worden geplakt.



**Opdracht 3: Op welke locatie vindt het festival plaats?**  
Tijdsindicatie minimum 15 minuten.

De spelers krijgen het **tweede deel van het draiboek** en pen en papier per deelnemer. Ze mogen voorlopig enkel de uitleg lezen. Het draiboek mag nog niet worden omgedraaid.

De spelers gaan via een **brainstormtechniek** op zoek naar een goede locatie. Ze hoeven geen concrete plaats vast te leggen, maar ze moeten wel nadenken over de verschillende opties.

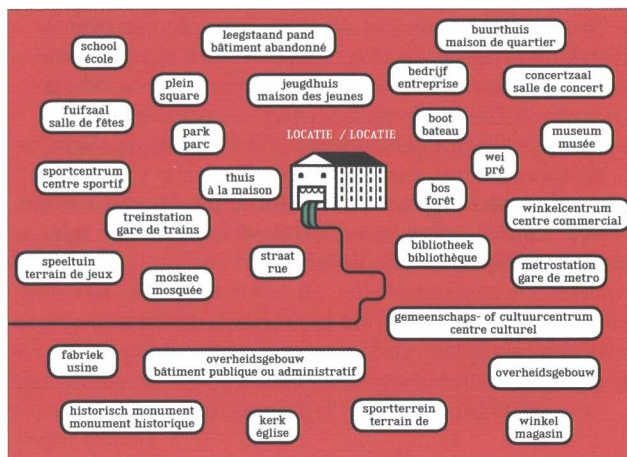
De brainstormoefening verloopt onder de vorm van een miniwedstrijd:

Iedere speler krijgt een pen en papier. Gedurende twee minuten brainstormen de spelers individueel over **mogelijke locaties** waar hun kunstenfestival kan plaatsvinden. Het moeten niet per se reële locaties uit de buurt zijn bv. het Warandepark. 'Park' op zich volstaat als locatie. Ofwel geeft de begeleider het start- en stopsein ofwel, indien de groepen op een verschillend ritme vooruitgaan, houdt per groep iemand de tijd bij, bv. door middel van de zandloper.

Na twee minuten worden de pennen neergelegd. Nu overlopen de spelers één voor één hun ideeën. Kunnen zij een locatie opnoemen waar niemand anders aan heeft gedacht, dan is dit idee één punt waard. Als alle locaties werden overlopen, wint de speler met de meeste punten en dus met de **meeste unieke locaties**.

Hierna mogen de spelers het deel van het draiboek omdraaien. Op de achterkant staan nog enkele mogelijke locaties. Het is mogelijk dat al deze locaties in de brainstorm aan bod kwamen, maar misschien zitten hier nog een paar nieuwe ideeën bij. De spelers discussiëren nu over **een goede locatie** waar hun festival kan plaatsvinden. Hiervoor kunnen ze zich baseren op hun brainstormoefening of de extra locaties op het draiboek. Ze doen dit door na te denken over de voor- en nadelen van bepaalde locaties op vlak van bereikbaarheid, haalbaarheid, originaliteit, herkenbaarheid...

Zodra ze een keuze hebben gemaakt, schrijven ze dit op een *post-it* en plakken die op hun **affiche**.



**Opdracht 4: Kies een wervende naam voor het festival!**  
Tijdsindicatie 15 minuten.

De spelers krijgen het **derde deel van het draiboek**.

Met dit deel gaan ze via een **stemming** op zoek naar een geschikte naam voor hun festival. De stemming gebeurt via een **ranking**: verschillende horizontale lijnen onder elkaar, genummerd van 10 tot 1.

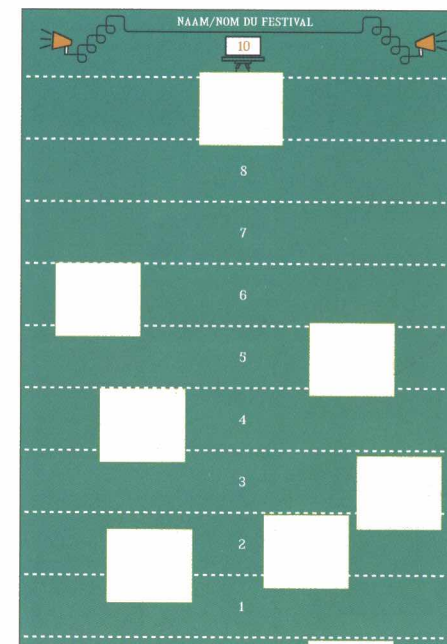
De spelers krijgen even de tijd om individueel na te denken over **een goede naam** voor hun festival. Als ze er eentje hebben gevonden, schrijven ze deze op een *post-it*. Elke speler moet minimaal één naam en mag maximaal drie namen bedenken. De spelers krijgen nu even de tijd om al de voorstellen aan elkaar te tonen en om hierover vragen te stellen aan elkaar.

Zodra dit is gebeurd, moet er worden gestemd en krijgen de voorgestelde namen al dan niet **een plaats in de ranking**. Een speler kan enkel stemmen voor namen van de andere spelers en dus niet voor zijn eigen namen. In totaal mag een speler drie stemmen uitbrengen. Dit wil zeggen dat hij/zij meerdere keren voor dezelfde naam stemt of dat hij/zij voor drie verschillende namen stemt.

Bv. Op de affiche hangen 10 voorgestelde namen. Speler A heeft een voorkeur voor twee namen. Hij/zij plaats de *post-it* met de eerste naam op lijn 2 (twee stemmen). De andere naam verplaatst hij/zij op lijn 1 (één stem). Op deze manier heeft hij/zij drie stemmen uitgebracht.

Als elke speler zijn/haar stem heeft uitgebracht, hangt de **winnende naam** voor het festival nu het hoogste op het draiboek. Deze *post-it* mag je nu op de affiche plakken.

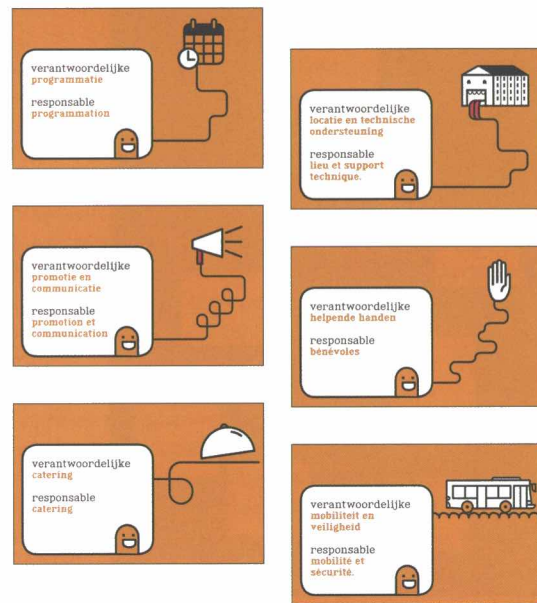
Bij gelijkstand krijgt elke speler nog één extra stem die hij/zij moet uitbrengen op één van de voorstellen die nog in de running zijn. Als er hierna **nog geen winnende naam** is, mag de groep een discussie voeren waaruit het winnende voorstel wordt gekozen.



### Opdracht 5: Hoe organiseer je het festival en met wie werk je samen?

Tijdsindicatie minimum 15 minuten.

Voor dit spel krijgen de spelers vier tot zes **rollenkaarten** en het **laatste deel van het draaiboek**. Op de rollenkaarten staan de verschillende rollen die iedereen vervult, kort omschreven. Elke speler trekt willekeurig één van deze rollenkaarten. De spelers beelden zich nu in dat ze de rol innemen die op hun rollenkaart staat. Zij bespreken de volgende oefening dan ook vanuit deze rol.



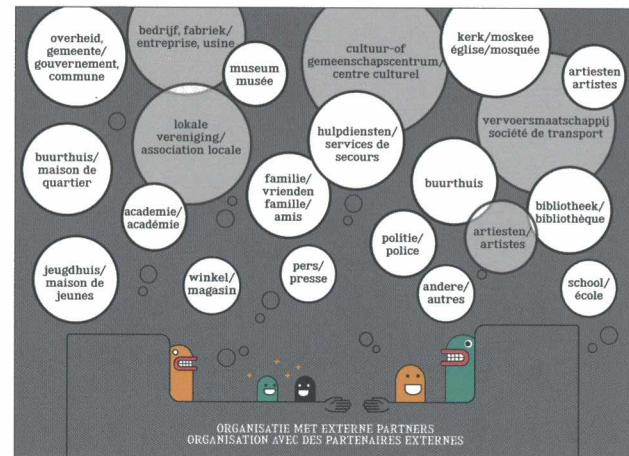
### De verschillende rollen zijn:

1. Verantwoordelijke voor de **programmatie**. Alles wat te maken heeft met de activiteiten die aan bod zullen komen, het vinden en contacteren van artiesten, sprekers, workshopbegeleiders, de uurregelingen... valt onder jouw verantwoordelijkheid.
2. Verantwoordelijke voor de **locatie en technische ondersteuning**. Alles wat te maken heeft met afspraken over de locatie, materiaal dat gehuurd of aangekocht moet worden, transport dat moet worden geregeld, de inkleding van de locatie... valt onder jouw verantwoordelijkheid.
3. De verantwoordelijke voor de **promotie en communicatie**. Alles wat te maken heeft met de promotie van het evenement, het contacteren van pers en het opstellen van persberichten, het afnemen van interviews, de keuze over welke sociale media je gaat inzetten om je evenement te promoten ... valt onder jouw verantwoordelijkheid.
4. De verantwoordelijke voor de **helpende handen**. Alles wat te maken heeft met het zoeken en inschakelen van vrijwilligers, het uurrooster (wie doet welke shift), het uitbetalen van een vrijwilligersvergoeding, het creëren van een goede werksfeer en -omgeving, het naleven van gemaakte afspraken... valt onder jouw verantwoordelijkheid.
5. De verantwoordelijke voor de **catering**. Alles wat te maken heeft met eten en drinken, het plaatsen van bestellingen, het regelen van staanplaatsen voor de eetstanden, het plaatsen van drinkfontein... valt onder jouw verantwoordelijkheid.



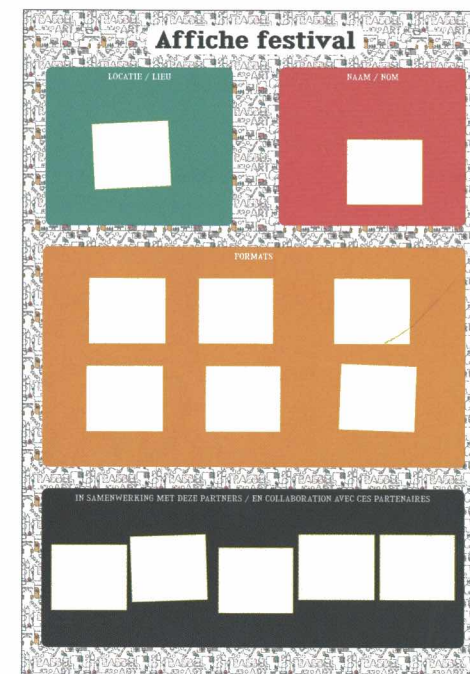
6. De verantwoordelijke voor de **mobiliteit en veiligheid**. Alles wat te maken heeft met de bereikbaarheid van jullie evenement, het maken van afspraken met partners van openbaar vervoer, de veiligheid van de bezoekers... valt onder jouw verantwoordelijkheid.

Verdeel altijd de rollen 'programmatie', 'locatie/technische ondersteuning', 'promotie/communicatie' en 'helpende handen'. Van zodra er een vijfde of zesde speler aan de tafel bijkomt, breng je respectievelijk de rol 'catering' en 'mobiliteit/veiligheid' mee in het spel.



Zodra de rollen zijn verdeeld, kan de opdracht starten. In het draaiboek staan verschillende externe partners opgesomd die de spelers kunnen contacteren voor de realisatie van het festival. De spelers mogen als groep **maximaal vijf telefoontjes** plegen. De groep bespreekt samen wie van deze externe partners ze contacteren. Dit doen ze met hun eigen specifieke rol in het achterhoofd.

De vijf gekozen partners worden op een *post-it* geschreven en worden op de **affiche** geplakt.



**Stap 2** : Stel je festival voor.  
Tijdsindicatie minimum 20 minuten.

De festivals aan de verschillende tafels zijn nu georganiseerd. Laat de groepen **elk hun eigen keuzes voorstellen** aan de andere groepen. Moedig hen aan om dit op een creatieve manier te doen door vb. dingen uit te beelden. Bij de presentatieronde kan er verder op de discussies worden ingegaan.

**Enkele voorbeeldvragen:**

- Was het eenvoudig om als groep deze beslissingen te nemen?
- Waarover was er veel discussie?
- Waarop hebben jullie je gebaseerd bij de keuze van de *formats*, locatie, naam?
- Waarom heb je voor deze externe partners gekozen?
- Wat spreekt jullie het meeste aan bij jullie eigen festival?
- Wat spreekt jullie het meeste aan bij de festivals van de andere groepen?



*Tip: Je kan eventueel de groepen awards aan elkaar laten uitreiken voor origineelste activiteiten, tofste locatie, meest wervende titel ...*



**5. SPELUITLEG IN 10 STAPPEN**

1. Het spel start optioneel met een **groepsindelingstechniek** op basis van een lijst met kunstdisciplines. De begeleider kan ook altijd zelf de groepen samenstellen.

Deel 1

2. Tijdens deel 1 spelen de spelers met de **disciplinekaarten**. Ze mogen om de beurt de kaarten achter één van de vragen op de aflegposter leggen. Hiervoor moeten ze eerst aan de andere spelers duidelijk kunnen maken welke discipline er op hun kaart staat. Dit doen ze aan de hand van één van de 5 symbolen die op hun kaart staat aangegeven.
3. Er volgt een **nabespreking** en dit is het einde van deel 1.

Deel 2

4. Tijdens deel 2 organiseren de spelers per groep een kunstenfestival. Voor deel 2 wordt een **affiche** gemaakt. Optioneel: start deel 2 met de startoefening. Ook bij de startoefening worden de disciplinekaarten gebruikt.
5. Opdracht 1. De spelers kiezen om te beginnen twee disciplines uit en combineren die tot een **nieuwe activiteit**. Deze activiteit krijgt een naam. Deze activiteiten worden geprogrammeerd op het festival dat de spelers organiseren.
6. Opdracht 2. Eerste deel van het draaiboek. De spelers bepalen onder **welke format** de nieuwe disciplines op het festival aan bod komen. Hiervoor gebruiken ze de gekleurde stemblokjes.
7. Opdracht 3. Tweede deel van het draaiboek. De spelers houden een brainstorm waarbij ze een geschikte **locatie** kiezen voor hun festival.
8. Opdracht 4. Derde deel van het draaiboek. De spelers zoeken naar en stemmen op een geschikte **naam** voor hun festival.
9. Opdracht 5. Vierde deel van het draaiboek. De spelers krijgen verschillende rollen en beslissen wie ze zullen **contacteren** om de organisatie van het festival mee te ondersteunen.
10. **Voorstellingsronde**.

## CONTENU

Introduction du jeu	4
1. CARACTERISTIQUES DU JEU	4
2. MATERIEL	6
3. PREPARATION	7
4. EXPLICATION DU JEU	10
4.1 Répartition en groupes (optionnel)	10
4.2 Déroulement du jeu	11
<b>Découvrez différentes 'disciplines' artistiques</b>	<b>11</b>
Etape 1: Devinez les disciplines et déposer les cartes 'discipline'	12
Etape 2: Posez des questions à l'aide des cartes 'question'	15
Etape 3: Débriefing	15
<b>Organisez ton propre festival des arts</b>	<b>16</b>
Etape 1: Parcourez les différentes étapes	19
Mission 1: Combinez les disciplines	19
Mission 2: 'Format'	20
Mission 3: 'Lieu'	22
Mission 4: 'Nom'	23
Mission 5: 'Organisation / partenaires'	24
Etape 2: Présentez votre festival	26
5. EXPLICATION DU JEU EN 10 ETAPES	27

Partie 1

Partie 2

## Introduction du jeu

### 1. CARACTERISTIQUES DU JEU

- Thématique** - Art et culture
- But du jeu** – Questionner les jeunes sur leurs intérêts et motivations à participer à l'art et à la culture, comprendre les raisons pour lesquelles ils ne participent pas à l'art et à la culture, ouvrir le regard des jeunes sur l'art et la culture par l'organisation d'un festival fictif.
- Description du jeu** - Le jeu comporte deux grandes parties qui peuvent être jouées séparément. Dans la première partie, les joueurs découvrent différentes 'disciplines' artistiques et en discutent de manière ludique. Pendant la deuxième partie, les joueurs organisent leur propre festival des arts pour lequel ils inventent des activités à proposer au public.
- Groupe cible** - 10 à 16 ans
- Nombre de joueurs** - 4 à 24 joueurs, en groupes de max. 6 personnes.  
Si le jeu est joué par 7 personnes ou moins, celles-ci forment un seul groupe. Avec 8 à 11 joueurs, le jeu se joue en 2 groupes, avec 12 à 15 joueurs en 3 groupes et à partir de 16 joueurs en 4 groupes.  
Il est possible de commencer avec un exercice pour former les groupes.



- Facilitation** - En principe, 1 facilitateur suffit. S'il y a beaucoup de joueurs, il est plus confortable de prévoir deux facilitateurs.
- Lieu** – Un local spacieux, des grandes tables (une table par groupe) et une chaise pour chaque participant.
- Durée du jeu** -  
Cela varie selon les parties du jeu que vous décidez de jouer et de si vous jouez entièrement la 2<sup>ème</sup> partie ou pas, sachant que la 2<sup>ème</sup> partie comporte différentes sous-missions qui ne doivent pas forcément toutes être parcourues.  
Si vous jouez la 1<sup>ère</sup> partie et que vous souhaitez approfondir le sujet, vous pouvez alors jouer la 2<sup>ème</sup> partie, soit dans la foulée de la 1<sup>ère</sup> partie, soit en laissant s'écouler un peu de temps entre les deux parties.  
Il n'est pas indispensable de jouer la 1<sup>ère</sup> partie avant la 2<sup>ème</sup> partie, bien que cela soit conseillé. Si vous décidez de ne jouer que la 2<sup>ème</sup> partie, il est important de débiter par un petit exercice de lancement. Celui-ci n'est pas nécessaire si vous avez déjà joué la 1<sup>ère</sup> partie.

- **Option 1** : Vous jouez la 1<sup>ère</sup> partie, suivie de la 2<sup>ème</sup> partie. Vous ne jouez PAS l'exercice de lancement de la 2<sup>ème</sup> partie ! Il n'est pas nécessaire de jouer les deux parties directement les unes après les autres, mais il ne faut pas non plus laisser s'écouler trop de temps entre les deux phases du jeu.  
Durée totale estimée : 135 - 150 minutes.
- **Option 2** : Vous jouez uniquement la 1<sup>ère</sup> partie.  
Durée totale estimée : 45 - 50 minutes, ou plus longtemps si vous voulez consacrer plus de temps au débriefing.
- **Option 3** : Vous jouez uniquement la 2<sup>ème</sup> partie et l'exercice de lancement de la 2<sup>ème</sup> partie.  
Durée totale estimée : 50 - 90 minutes (en fonction de si vous jouez la 2<sup>ème</sup> partie entièrement ou non) ou plus longtemps si vous souhaitez accorder plus de temps à la présentation de votre festival.

**2. MATERIEL**

**Le matériel est prévu pour max. 4 groupes (de 4 à 6 personnes).** Si le jeu est joué par 7 personnes ou moins, celles-ci forment un seul groupe. Avec 8 à 11 joueurs, le jeu se joue en 2 groupes, avec 12 à 15 joueurs en 3 groupes et à partir de 16 joueurs en 4 groupes.

**Répartition en groupes (optionnel)**

- 24 cartes pour la répartition en groupes (6 x 4 images)

**Partie 1**

- 4 x 40 cartes 'discipline'
- 4 x 12 cartes 'question'
- 4 x 6 cartes 'joker'
- 4 x poster de dépôt (affiche sur le verso)
- 4 x feuille avec mots question
- 4 x feuille avec explications des symboles
- 4 x carte 'Hein'
- 4 x sablier 1 minute

**Partie 2**

- 4 x 40 cartes 'discipline' (sans cartes 'joker' et 'question')
- 4 x carte 'Hein' (uniquement si l'exercice de lancement est joué)
- 1 x feuille d'instruction (uniquement si l'exercice de lancement est joué)
- 4 x 1 set de jetons colorés (chaque fois 7 x 6 couleurs)
- 4 x 4 parties du scénario (avant et arrière)
- 4 x 6 cartes 'rôle'
- 4 x sablier 1 minute
- 4 x affiche\* (poster de dépôt sur le verso)

\* L'affiche qui se trouve dans le jeu est la même pour tous les joueurs. Si le temps le permet et si c'est pertinent pour le cours et le contexte du jeu, les joueurs peuvent créer leur propre affiche.

**A prévoir soi-même pour chaque groupe :**

- Matériel de dessin : crayons et/ou stylos (partie 1 et 2)
- Du papier brouillon en suffisance (partie 1 et 2)
- Post-its (partie 2)
- Optionnel : la possibilité de rechercher des informations sur PC, tablette, smartphone...

**3. PREPARATION****Espace et organisation des tables**

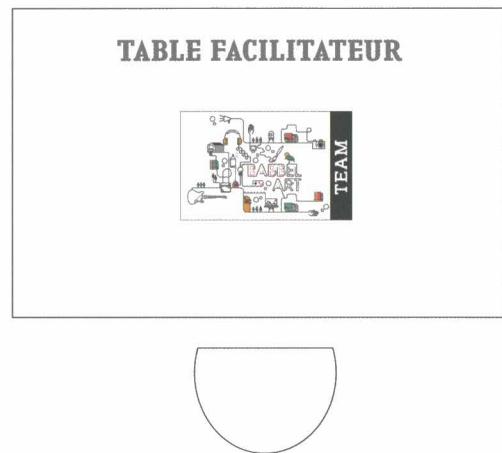
Prévoyez **suffisamment d'espace** entre les tables afin que les groupes se dérangent le moins possible les uns les autres.

Le schéma ci-dessous est un exemple de disposition des tables. Cela dépend aussi du local. Quand plusieurs groupes participent, il est important que le facilitateur ait un contact direct avec tous les groupes et garde une vue d'ensemble.

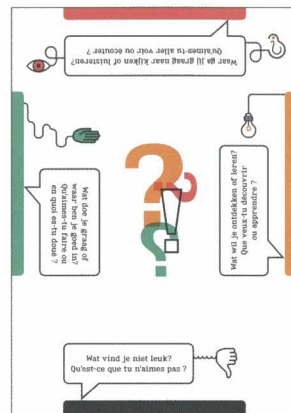


**Matériel****Répartition en groupes**

Préparez les cartes de répartition en groupes par table, retournées de telle sorte que les joueurs ne les voient pas.

**Partie 1 (préparation par table)**

- 40 cartes 'discipline' sur une pile, disposées de telle sorte que les joueurs ne les voient pas
- 1 carte 'question' par joueur. Mélangez les autres cartes 'question' avec les cartes 'discipline'.
- 1 carte 'joker' par joueur. Les autres cartes 'joker' sont sorties du jeu.
- 1 poster de dépôt (affiche sur le verso)
- 1 feuille avec des mots-questions
- 1 feuille avec l'explication des symboles
- 1 carte 'Hein'
- 1 sablier



poster de dépôt

**Partie 2 (préparation par table)**

Uniquement si on joue l'exercice de lancement :

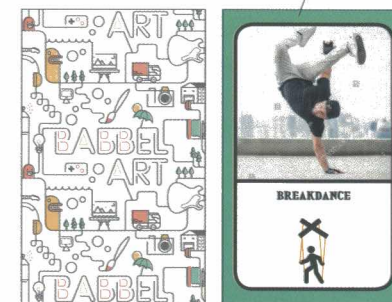
- 40 cartes 'discipline', sans les cartes 'joker' ou 'question', disposées en une pile, de telle sorte que les joueurs ne les voient pas
- 1 carte 'Hein'. Dans la Partie 2, toutes les cartes 'Hein' qui ont été sorties du jeu en jouant la Partie 1 sont à nouveau utilisées.

Si on ne joue pas l'exercice de lancement :

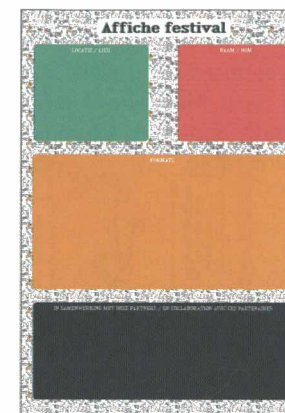
- Les 40 cartes 'discipline' sont dispersées par table et sont visibles pour tous les joueurs.
- Les cartes 'Hein' sont sorties du jeu.

**Préparez les choses suivantes sur la table du facilitateur :**

- 1 set de jetons colorés (chaque fois 7 x 6 couleurs par groupe)
- les 4 parties du scénario par groupe
- les 6 cartes 'rôle'/badges par groupe
- 1 bloc de post-its par groupe
- du matériel d'écriture et du papier pour chaque groupe
- 1 sablier par groupe
- 1 affiche (poster de dépôt sur le verso)



carte 'discipline'



affiche



## 4. EXPLICATION DU JEU

### 4.1. Répartition en groupes (optionnel)

Selon la partie du jeu que vous jouez, vous pouvez utiliser cette répartition en groupes, **tant pour la 1<sup>ère</sup> partie que pour la 2<sup>ème</sup> partie**. Si vous jouez les deux parties l'une à la suite de l'autre, il est préférable que les groupes formés continuent à jouer ensemble.

Dès que les joueurs entrent dans l'espace de jeu, ils peuvent choisir une carte au hasard dans une des piles de cartes de répartition en groupes, qui sont retournées sur la table. Ils ne peuvent pas montrer cette carte aux autres joueurs.

**Au signal du facilitateur, les joueurs miment ce qui se trouve sur leur carte.**

Ensuite, les joueurs tentent de retrouver, parmi les autres joueurs, ceux qui ont la même carte. Maximum 4 groupes se forment, comprenant maximum 6 joueurs. Chaque groupe peut prendre place à une table.



*Astuce: En tant que facilitateur, vous pouvez choisir de répartir ton groupe toi-même. Ainsi, vous pouvez regrouper ou, à l'inverse, séparer les joueurs qui partagent les mêmes centres d'intérêt. Veuillez seulement à ce que les différents groupes aient la même taille et qu'il y ait minimum 4 et maximum 6 joueurs par groupe. Si le jeu est joué par 7 personnes ou moins, il n'est pas nécessaire de les répartir en groupes.*



cartes répartition en groupes

### 4.2. Déroulement du jeu

#### Partie 1 : Découvrez différentes 'disciplines' artistiques

##### Objectif :

Les joueurs découvrent **différentes 'disciplines' artistiques** et en discutent de manière ludique.

##### Préparations :

Chaque table joue le même jeu.

En début de partie, chaque joueur reçoit **une carte 'joker' et une carte 'question'**. Les cartes 'joker' restantes sont sorties du jeu. Les cartes 'question' restantes sont mélangées aux cartes 'discipline'.

**Un des joueurs partage les cartes 'discipline' de telle sorte que chaque joueur ait 5 cartes.** Les joueurs

prennent les cartes en main pour que les autres joueurs ne puissent pas les voir. Si les joueurs ne connaissent pas une ou plusieurs 'disciplines' qu'ils ont en mains, ils peuvent les déposer sur la carte 'Hein' (voir plus bas pour l'utilisation des cartes 'Hein').

**Sur la table, le poster de dépôt se trouve à côté de la carte 'Hein'. Sur ce poster, il y a 4 questions.**

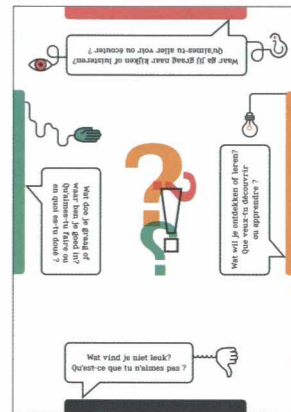
1. Qu'aimes-tu aller voir ou écouter ?
2. Qu'aimes-tu faire ou en quoi es-tu doué ?
3. Que veux-tu découvrir ou apprendre ?
4. Qu'est-ce que tu n'aimes pas ?

##### Jeu :

La 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>ème</sup> étape se jouent pendant au moins 30 minutes. En fonction du temps disponible, vous pouvez laisser jouer les joueurs plus longtemps.

Dès qu'une table tire la dernière carte 'discipline' de la pile, il ne reste plus qu'un tour à jouer. **Annoncez-le à l'ensemble du groupe.** En général, il n'y a pas assez de temps pour jouer toutes les cartes de la pile. Décidez à l'avance du temps dont les joueurs disposent pour jouer et prévenez-les bien à temps, au début de la dernière manche.

**Dès que les joueurs ont joué leurs dernières cartes, il y a un débriefing avec tous les participants.** La durée de cette discussion peut varier. Nous conseillons de prévoir au moins 20 minutes.



poster de dépôt



carte 'Hein'



**Etape 1 :** Devinez les 'disciplines' et déposez les cartes 'discipline'

Quand c'est son tour, le joueur pose une de ses cartes 'discipline' derrière une des questions qui figurent sur le **poster de dépôt**. Avant de déposer sa carte, celui-ci doit faire deviner aux autres joueurs de son groupe ce qui se trouve sur sa carte. Il y a six façons différentes de montrer aux autres joueurs de quelle 'discipline' il s'agit.

**Le symbole\* dessiné sur la carte détermine la façon dont un joueur doit le faire.**

**Les joueurs disposent, à chaque fois, seulement d'une minute pour deviner la 'discipline'.** Le compte à rebours commence quand le sablier, qui se trouve sur la table, est retourné. Si les joueurs devinent en moins d'une minute, le joueur qui a effectué la mission peut déposer sa carte sur le poster de dépôt. Si les autres joueurs ne devinent pas à temps, la carte est posée sur la carte 'Hein'\* et le tour du joueur est terminé. Après avoir joué ou déposé la carte, le joueur tire une nouvelle carte 'discipline'.

Exemple 1 :

Le joueur A veut jouer la carte 'discipline' 'film et vidéo', sur laquelle se trouve le symbole 'dessin'.

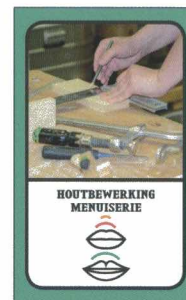
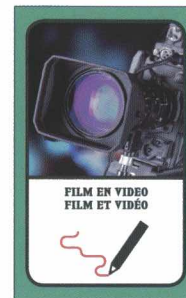
Le joueur A prend un morceau de papier et un stylo et démarre le compte à rebours en retournant le sablier. Le joueur A parvient à dessiner un caméra et les autres joueurs le devinent à temps. Le joueur A peut donc déposer sa carte 'discipline' sur le poster de dépôt. Comme le joueur A aimerait apprendre à faire des vidéos, il place cette carte derrière la question 3. Le joueur A prend une nouvelle carte sur la pile. Ensuite, son tour est terminé.

Exemple 2 :

Le joueur B veut jouer la carte 'discipline' 'menuiserie'. Sur la carte 'discipline' se trouve le symbole 'lèvres' :

Le joueur B lance le compte à rebours en retournant le sablier et prononce la 'discipline' sans faire de sons. Les autres joueurs ne parviennent pas à deviner le mot à temps. Le joueur B met alors sa carte sur la carte 'Hein' et prend une nouvelle carte sur la pile. Ensuite, son tour est terminé.

### \*Symboles



Le joueur **mime** la 'discipline' qui se trouve sur sa carte. Le joueur ne peut pas faire de sons.

Le joueur doit faire comprendre la 'discipline' qui se trouve sur sa carte **à l'aide de sons**. Le joueur ne peut pas utiliser de mots. Le mime n'est pas non plus autorisé. Par exemple, le joueur ne peut pas imiter les gestes d'encouragements des supporters de foot.

Le joueur **dessine** ce qui se trouve sur sa carte. Le joueur ne peut pas écrire de mots et ne peut pas non plus parler pendant l'exercice.

Dans cette mission, le voisin qui se trouve à droite du joueur doit coopérer. Il est la **'marionnette'** avec laquelle le joueur va montrer de quelle 'discipline' il s'agit. Le joueur place la 'marionnette' dans une certaine posture qui doit représenter la 'discipline'. Le joueur ne peut pas parler pendant cet exercice. La 'poupée' peut deviner avec les autres joueurs.

Le joueur doit prononcer le nom de la 'discipline' avec ses **lèvres** sans produire de son. Les autres joueurs doivent donc lire sur les lèvres pour deviner la 'discipline'.



**\*Carte 'Hein'**

Des cartes peuvent arriver **de deux façons** sur la carte 'Hein' :

1. **Un joueur reçoit une carte avec une 'discipline' qu'il ne connaît pas.** Le joueur peut immédiatement poser cette carte sur la carte 'Hein' et prendre une nouvelle carte. Si un autre joueur connaît la 'discipline' en question, il peut l'expliquer aux autres joueurs. Si personne ne connaît cette 'discipline', on peut faire une recherche sur internet, avec un PC, smartphone ou une tablette, par exemple.

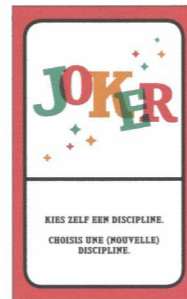


2. **Les joueurs ne parviennent pas à deviner à temps la 'discipline' qui se trouve sur la carte du joueur.** Au lieu de poser la carte 'discipline' sur le poster de dépôt, le joueur la pose sur la carte 'Hein'. Les cartes qui atterrissent sur la carte 'Hein' doivent être posées de manière à être toujours visibles. Ces cartes **ne peuvent plus** revenir dans le jeu.

**\*Carte 'Joker'**

Au début du jeu, chaque joueur reçoit une carte 'joker'. **Si un joueur souhaite utiliser une carte 'discipline' qu'il n'a pas en main (ou qui n'existe pas dans le jeu), il peut utiliser la carte 'joker'.** Le joueur écrit le nom de la 'discipline' sur un post-it et le colle sur la carte 'joker'. Ensuite, le joueur choisit lui-même une des cinq façons pour signifier aux autres joueurs de quelle 'discipline' il s'agit. Le reste du jeu se déroule comme décrit ci-dessus. Le joueur peut faire ceci quand c'est son tour.

*Exemple : Le joueur A souhaite poser la discipline 'action painting' sur le poster de dépôt. Le joueur A note celle-ci sur un post-it qu'il colle sur sa carte 'joker'. Le joueur A décide de mimer 'action painting' aux autres joueurs, ce qu'il fait. Les autres joueurs devinent la 'discipline' et le joueur A peut poser la carte sur le poster de dépôt.*

**Etape 2: Posez des questions à l'aide des cartes 'question'.**

Au début du jeu, chaque joueur reçoit une carte 'question'. **Chaque joueur est libre de jouer cette carte quand un autre joueur pose une carte 'discipline' sur le poster de dépôt.** Le joueur de la carte 'question' peut poser une question au joueur de la carte 'discipline' concernant la discipline qui vient d'être jouée. Sur la table se trouve une feuille avec quelques exemples de questions pour donner de l'inspiration aux joueurs. Plusieurs cartes 'question' ont été mélangées au tas de cartes 'discipline'. Un joueur peut tirer plusieurs cartes 'question' de la pile et donc poser plusieurs questions.

*Exemple : Le joueur A pose la carte 'discipline' 'théâtre' en réponse à la question 'Qu'aimes-tu aller voir ou écouter?'. Le joueur B joue une carte 'question' et pose sa question, par exemple : 'Quelle est la dernière pièce que tu as vue? Qu'en as-tu pensé?'*

**Etape 3: Débriefing.**

Dès que les joueurs ont joué leurs dernières cartes, il y a un débriefing avec tous les participants. **Pendant ce débriefing, les joueurs parlent principalement des cartes qu'ils ont jouées.**

**Quelques questions directrices :**

- Est-ce que c'était difficile de placer les 'disciplines' près de la bonne question ? As-tu eu des difficultés à placer certaines 'disciplines' ?
- Connaisais-tu toutes les 'disciplines' ? Quelles 'disciplines' ne connaissais-tu pas ? Avez-vous eu l'occasion de les clarifier ?
- Quelles 'disciplines' est-ce que tu aimes aller voir ou écouter ? Qu'est-ce qui te plaît exactement dans ces 'disciplines' ?
- Quelles 'disciplines' aimes-tu pratiquer ? Qu'est-ce qui te plaît exactement dans ces 'disciplines' ?
- Quelles 'disciplines' aimerais-tu mieux connaître ? Qu'est-ce qui t'attire dans ces 'disciplines' ?
- Y a-t-il des 'disciplines' qui t'intéressent mais que tu n'es pas encore allé découvrir, auxquelles tu n'as pas encore participé ? Pourquoi pas ?
- Quelles sont les 'disciplines' que tu n'aimes pas ? Peux-tu expliquer pourquoi ?
- Selon toi, est-ce qu'on peut dire de ces 'disciplines' qu'elles sont de l'art ? Si non, peux-tu dire lesquelles le sont et lesquelles non ?
- Qu'est-ce que l'art pour toi ?



## Partie 2 : Organisez ton propre festival des arts

### But du jeu :

En groupe, les joueurs organisent leur propre festival des arts où ils proposent au public des activités qu'ils ont inventées. Les joueurs organisent leur **festival des arts 'idéal'** : un festival où ils aimeraient aller avec tout leur groupe. Ce festival des arts prend forme à l'aide du **scénario** qui est composé de 4 parties. Après chaque partie du scénario, les joueurs peuvent compléter une partie de leur **affiche**. Cette affiche sera l'enseigne de leur festival des arts.

### Préparations :

Le jeu se joue également sur les tables de jeu. **Chaque groupe effectue les mêmes missions, qu'on retrouve dans les différentes parties du scénario.** Il est possible qu'un groupe finisse sa mission plus rapidement qu'un autre. En tant que facilitateur, tentez de gérer cela et de laisser les groupes évoluer à leur propre rythme.

**Partie 2 du jeu peut aussi être jouée séparément.** Si le groupe n'a pas joué Partie 1, cette partie-ci doit être précédée de **l'exercice de lancement\***. Si le groupe a joué Partie 1, tu peux choisir de laisser tomber cet exercice préliminaire. Si un certain laps de temps (ex. une semaine, un mois...) s'est écoulé entre Partie 1 et Partie 2, il est conseillé de faire l'exercice de lancement, pour rafraîchir les mémoires. Si la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>ème</sup> partie se jouent l'une à la suite de l'autre avec le même groupe, l'exercice de lancement tombe de toute façon.



scénario

### \*Exercice de lancement

Indication de temps : minimum 5 minutes

L'exercice de lancement se joue uniquement avec les **cartes 'discipline'**. Veillez à ce qu'il n'y ait pas de cartes 'joker' ou de cartes 'question' dans le jeu. Le même jeu est joué à chaque table. Le but du jeu est de parcourir rapidement les différentes cartes 'discipline'.

Chaque joueur reçoit **quatre cartes 'discipline'**. Le reste des cartes se trouve en pile, face cachée. Ici aussi, place la **carte 'Hein'** sur chaque table. Comme dans la 1<sup>ère</sup> partie du jeu, dès qu'un joueur a en mains une 'discipline' qu'il ne connaît pas, il peut la poser sur la carte 'Hein' et prendre une nouvelle carte, à la différence que, dans l'exercice de lancement, on ne cherche pas à expliquer la carte 'discipline' inconnue.

Le facilitateur donne les **instructions** suivants. Les joueurs font un choix parmi leurs quatre cartes et suivent les instructions. En tant que facilitateur, vous pouvez choisir l'ordre des instructions et en ajouter si cela vous semble nécessaire.

1. Donne la 'discipline' que tu préfères à ton voisin de gauche.
2. Donne la 'discipline' que tu aimes le moins à ton voisin de droite.
3. Pose sur la table, face visible, une 'discipline' que tu n'as jamais pratiquée, et prends une nouvelle carte sur la pile.
4. Donne la 'discipline' qui te plaît le plus à ton voisin de droite.
5. Fais passer la 'discipline' que tu n'es jamais allé voir ou écouter à la personne qui se trouve deux places plus loin, sur ta gauche.
6. Pose sur la table, face visible, une 'discipline' que tu es déjà souvent allé voir ou écouter, et prends une nouvelle carte sur la pile.
7. Donne la 'discipline' qui te procure le plus d'énergie à ton voisin de droite.
8. Donne la 'discipline' qui te semble la plus fatigante (physiquement ou mentalement) à ton voisin de gauche.
9. Pose sur la table, face visible, une 'discipline' qui, selon toi, peut vraiment être considérée comme étant de l'art, et prends une nouvelle carte sur la pile.

**Dès que le facilitateur a donné toutes les instructions (souhaitées) au groupe, les joueurs peuvent mettre les cartes qu'ils ont en main devant eux sur la table.** Les cartes qui se trouvent encore tournées sur la pile peuvent toutes être retournées afin que toutes les 'disciplines' soient visibles.

Au besoin, **un bref débriefing** peut avoir lieu, comme à la fin de la 1<sup>ère</sup> partie. Ceci se fait uniquement si la 1<sup>ère</sup> partie n'a pas été jouée.



**Jeu :**

Le festival des arts prend forme grâce à **une affiche** que les joueurs composent en effectuant des missions au cours des différentes parties du scénario.

Sur **chaque partie du scénario** se trouve une courte description de la mission, ainsi les groupes peuvent se mettre au travail sans qu'il y ait d'explications communes préalables.

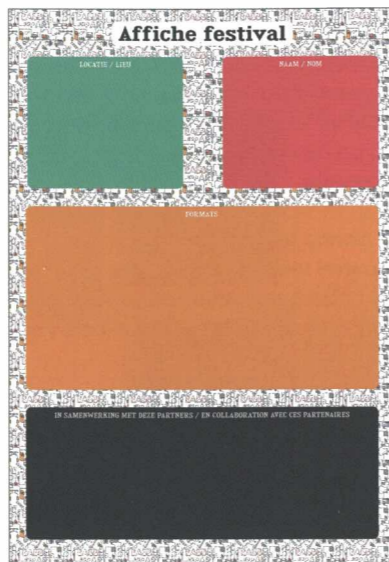
Il y a un total de **cinq missions** : les deux premières sont nécessaires au jeu, les trois autres se jouent ou non, en fonction du temps disponible et de la plus-value qu'elles représentent dans le cadre du cours ou de l'activité dans laquelle le jeu se déroule. Le plus sympa est de pouvoir jouer toutes les parties et, par-là, de finaliser l'affiche.

**Les cinq missions sont formulées dans ces questions :**

1. Quelles activités faut-il programmer dans le cadre de ce festival ?
2. Quelle *format* prendront ces activités ?
3. Où est-ce que le festival aura lieu ?
4. Quel sera le nom du festival ?
5. Quelles sont les démarches concrètes à entreprendre pour organiser ce festival et quels partenaires externes devons-nous contacter ?

Il est important que le festival que l'on imagine parle **réellement aux joueurs**, qu'ils aient envie d'y participer, que le lieu choisi leur donne envie de s'y rendre. Le titre du festival doit aussi réellement leur parler.

Après cela, si le temps le permet, les différents groupes peuvent **présenter leur affiche aux autres groupes**.



**Étape 1 :** Parcourez les différentes étapes.

**Mission 1 : Combinez les 'disciplines' pour former une nouvelle activité**

Indication de temps : minimum 10 minutes

Les cartes 'discipline' se trouvent sur la table, visibles pour tous les joueurs.

Tout d'abord, les joueurs **déterminent les activités** qui seront au programme de leur festival. Pour ceci, ils utilisent les cartes 'discipline'. Chaque joueur sélectionne individuellement deux cartes 'discipline' qui lui parlent particulièrement. Le joueur peut prendre ces cartes en main. Le facilitateur a la possibilité de mettre à disposition les cartes 'joker' de la 1<sup>ère</sup> partie afin que les joueurs puissent ajouter des 'disciplines' qui ne figurent pas dans le jeu. Un joueur ne peut pas utiliser la carte 'joker' pour copier une 'discipline' qui a déjà été choisie par un autre joueur. Une 'discipline' ne peut pas être choisie par deux joueurs en même temps.

Ensuite, chaque joueur crée individuellement **une toute nouvelle activité** avec les deux 'disciplines' choisies. Cette activité combine des aspects des deux 'disciplines' choisies pour former un nouvel ensemble original. Le but n'est pas que les 'disciplines' choisies aient lieu en parallèle mais qu'une nouvelle 'discipline' voie le jour.

Dans la foulée, le joueur imagine **un chouette nom** pour cette nouvelle 'discipline'. Chaque joueur note un nom sur un *post-it*, mais ne le dévoile pas encore aux autres membres du groupe.

*Ex. Le Joueur A combine les 'disciplines' 'skate et photographie'. Pour cette activité, un appareil photo qui prend plusieurs photos de suite est fixé au bord d'un skateboard. Ainsi, on crée des photos panoramiques. Le joueur nomme sa nouvelle activité 'Skatographie'. Il écrit ce nom sur le post-it.*

Quand tout le monde a imaginé une nouvelle activité et lui a donné un nom, **les joueurs présentent leurs activités à leur groupe**. Chacun le fait en mimant son activité, une par une, sans parler. Les autres joueurs devinent l'activité qui a été inventée. Quand ils parviennent à la deviner, le nom de l'activité peut être dévoilé et l'activité peut être questionnée. *Ex. : Comment est-ce que ton activité se déroule exactement ? Que faut-il faire ? Qu'est-ce qu'il se passe ?...*





*Astuce : S'il y a assez de temps et si les joueurs se sentent à l'aise ensemble, le facilitateur peut choisir que ce moment de présentation des activités ait lieu avec l'ensemble du groupe. Dans ce cas, chaque groupe se place devant les autres groupes et chacun des membres du groupe mime l'activité qu'il a inventée (ensemble ou chacun à son tour). Les autres groupes observent et essayent de deviner le plus d'activités possibles.*



### **Mission 2 : Choisissez la forme par laquelle le public va vivre l'activité (format).**

Indication de temps : 15 minutes

Les joueurs reçoivent la **1<sup>ère</sup> partie du scénario** qui comprend les formats et un sachet de jetons colorés. Les formats sont les différentes façons dont l'activité peut être présentée au public. Les différents **formats** sont :

- atelier (allant de l'initiation au cours)
- concert
- exposition
- balade
- shooting photo
- marché (avec des stands d'information)
- animation
- installation
- débat
- concours
- publication (numérique) : livre, brochure, médias sociaux

Pendant cette mission, les joueurs choisissent **comment ils présenteront leur nouvelle activité au public du festival**, comment le public peut-il faire l'expérience des activités. Ainsi, une activité peut par exemple être programmée sous la forme d'un concert, et une autre en tant qu'atelier. On ne peut pas proposer deux activités sous le même format. Les joueurs choisissent un format différent pour chaque activité.

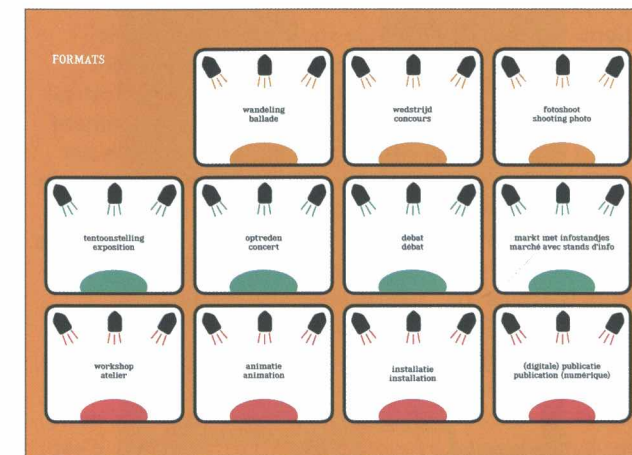
Les joueurs posent les post-its avec les noms des activités les uns à côté des autres et posent **un jeton coloré sur chacun de ces post-its**. Veille à ce que les couleurs soient toutes différentes, que chaque activité porte un jeton coloré différent. Ensuite, chaque joueur reçoit un jeton de chacune des couleurs qui se trouvent sur la table à côté des activités.

Les joueurs décident, chacun pour soi, de **comment ils veulent 'présenter' les différentes activités du festival au public**. Dès qu'un joueur a fait un choix pour une activité, il place le jeton de la couleur adéquate sur le format qu'il estime approprié à cette activité.

*Ex. 'Skatographie' est une des activités programmées au festival. Le joueur A estime que les photos faites pendant le skate doivent être montrées à l'occasion d'une exposition. A côté de l'activité 'skatographie' se trouve un jeton jaune. Le joueur A place donc son jeton jaune sur le format 'exposition'. Le joueur B trouve par contre que la 'skatographie' doit faire l'objet d'un atelier, pour que le public puisse en faire l'expérience. Le joueur B place donc son jeton jaune près du format 'atelier'.*

Dès que tout le monde a placé ses jetons sur l'affiche, des **choix définitifs** doivent être faits. Les joueurs discutent ensemble de comment ils aimeront que le public vive les activités. Les joueurs ne sont pas obligés de suivre le vote effectué à l'aide des jetons, mais celui-ci peut donner une première indication. Tous les membres du groupe doivent se retrouver dans la répartition. Il peut y avoir des discussions à ce sujet.

Les différentes combinaisons sont notées sur de nouveaux post-its qui sont ensuite collés sur **l'affiche**.



**Mission 3 : Quel est le lieu adéquat pour l'organisation du festival?**

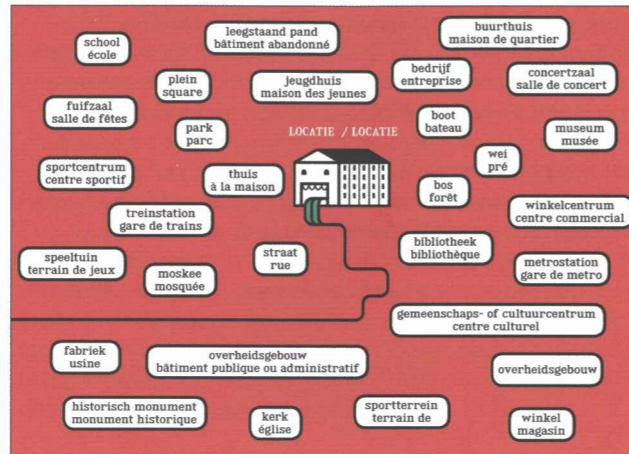
Indication de temps : minimum 15 minutes

Les joueurs reçoivent la **2<sup>ème</sup> partie du scénario**, ainsi qu'un stylo et du papier pour chaque participant. Chaque groupe reçoit aussi une minuterie, par exemple un sablier. A ce stade, ils ne peuvent que lire les explications. Le scénario ne peut pas encore être retourné.

A l'aide d'un **brainstorming**, les joueurs cherchent un lieu adéquat. Ils ne doivent pas encore fixer un lieu en particulier, mais doivent réfléchir aux différentes options. L'exercice se déroule sous la forme d'un mini concours. Pendant deux minutes, les joueurs écrivent individuellement **le plus possible** de lieux où leur festival des arts pourrait être organisé. Ça ne doit pas forcément être des lieux qui existent dans les environs, comme par exemple le Parc Royal. 'Parc' suffirait comme indication de lieu. Soit c'est le facilitateur qui donne le signal de départ et de fin du *brainstorming*, soit, dans le cas où les groupes avancent à des rythmes différents, un membre du groupe mesure le temps, par exemple avec un sablier.

Après deux minutes, tout le monde dépose son stylo. Les joueurs parcourent leurs idées une par une. S'ils peuvent nommer un lieu auquel personne d'autre n'a pensé, cette idée vaut un point. Le joueur avec le plus de points, c'est-à-dire le joueur ayant proposé **le plus de lieux originaux** auxquels les autres n'ont pas pensé, gagne.

Ensuite, les joueurs peuvent retourner la partie du scénario. A l'arrière se trouvent encore quelques possibilités de lieux. Il est possible que certains de ces lieux soient déjà apparus lors du *brainstorming* mais aussi d'autres auxquels les joueurs n'auraient peut-être pas pensé. Les joueurs discutent maintenant **du lieu adéquat** au déroulement de leur festival. Pour ceci, ils peuvent se baser sur le *brainstorming* ou sur les lieux qui figurent dans le scénario. Ils réfléchissent aux avantages et aux inconvénients des lieux, se demandent s'ils sont accessibles, réalistes, originaux, facilement identifiable... Dès qu'ils ont fait un choix, ils le notent sur un *post-it* et le collent sur leur **affiche**.

**Mission 4 : Choisissez un nom attractif pour le festival !**

Indication de temps : 15 minutes

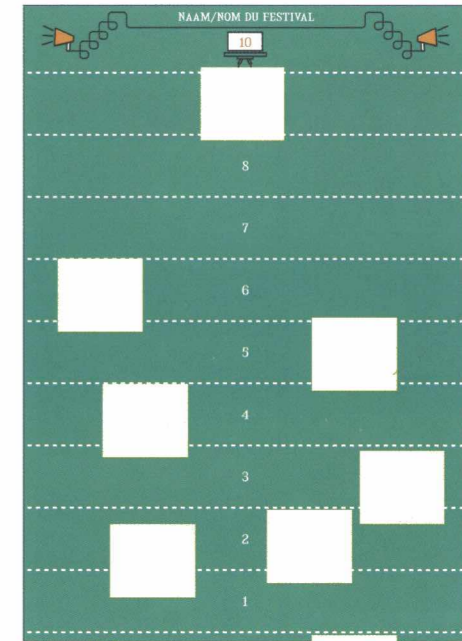
Les joueurs reçoivent la **3<sup>ème</sup> partie du scénario**. Lors de cette partie, ils vont choisir un nom adéquat pour leur festival, en faisant un **vote**. Le vote a lieu grâce à un **classement**: différentes lignes horizontales mélangées, numérotées de 10 à 1.

Les joueurs ont un instant pour réfléchir individuellement à un **bon nom** pour leur festival. Quand ils l'ont trouvé, ils le notent sur un *post-it* et ils ne le montrent pas encore aux autres. Chaque joueur doit imaginer minimum un nom et maximum trois. Ensuite les joueurs partagent leurs propositions entre eux et les questionnent ensemble.

Dès que cela est fait, on passe au vote afin de déterminer quels noms seront **dans le classement** où les noms montent une place au-dessous par chaque vote reçu. Les joueurs ne peuvent voter que pour les noms des autres joueurs, pas pour les siens. Au total, chaque joueur peut octroyer trois voix, ce qui signifie qu'il peut voter plusieurs fois pour le même nom ou pour trois noms différents.

Ex. Sur la table se trouvent les 10 noms proposés. Deux noms plaisent au joueur A. Il place le *post-it* avec le premier nom sur la ligne 2 (deux votes pour le premier nom). Le joueur A place l'autre nom sur la ligne 1 (une voix). De cette façon, le joueur A a donné trois voix.

Quand chaque joueur a voté, le **nom gagnant** est celui qui se trouve le plus haut sur le scénario. Vous pouvez maintenant coller ce *post-it* sur l'affiche. En cas d'ex-aequo, chaque joueur reçoit une voix supplémentaire et l'octroie à une des propositions encore présentes dans la course. Si ensuite il n'y a encore toujours **pas de nom gagnant**, le groupe discute pour décider de quelle proposition doit gagner.



### Mission 5 : Comment organisez-vous le festival et avec quels partenaires externes collaborez-vous?

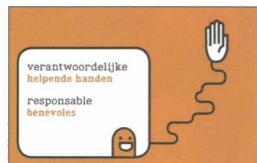
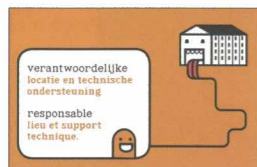
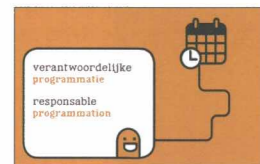
Indication de temps : minimum 15 minutes

Pour cette mission, les joueurs reçoivent quatre à six

cartes 'rôle', ainsi que la dernière partie du scénario.

Sur les cartes 'rôle' se trouvent les rôles qui devront être répartis parmi les joueurs, avec une brève description.

Chaque joueur tire une de ces cartes, au hasard. A partir de ce moment-là, les joueurs seront identifiés selon le rôle qui leur a été attribué et ils joueront l'exercice selon ce rôle.

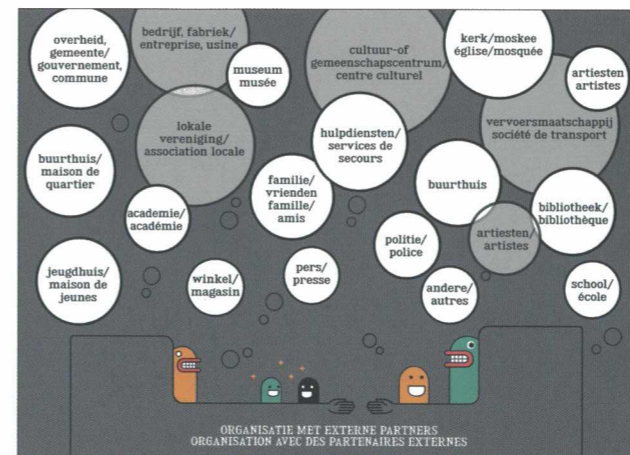


### Les différents rôles sont :

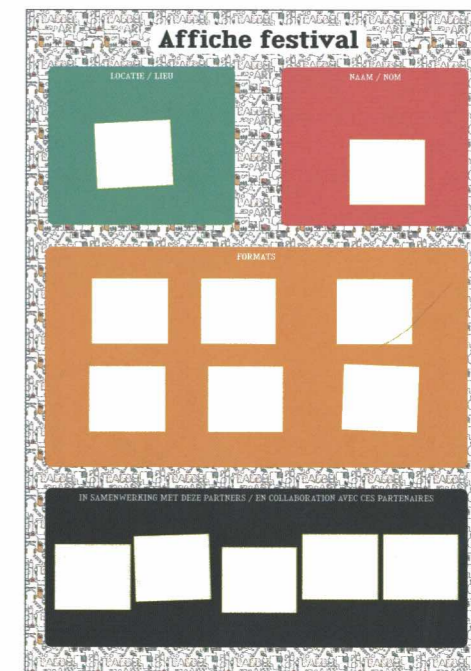
1. Responsable de la **programmation**. Tout ce qui concerne la programmation des activités, la recherche et la prise de contact avec les artistes, les orateurs et les animateurs des ateliers, les horaires... relève de ta responsabilité.
2. Responsable du **lieu** et du **support technique**. Tout ce qui concerne les accords à propos du lieu, le matériel à louer ou à acheter, le transport à organiser, la décoration à imaginer... relève de ta responsabilité.
3. Responsable de la **promotion** et de la **communication**. Tout ce qui concerne la promotion du festival, le choix des médias sociaux adéquats, les contacts avec la presse, la rédaction des communiqués de presse, les interviews... relève de ta responsabilité.
4. Responsable des **bénévoles**. Tout ce qui concerne la recherche et l'engagement de bénévoles, la confection d'une grille horaire (qui fait quel shift), le paiement des bénévoles, la mise en place d'un contexte sympathique et d'une bonne ambiance de travail, le respect des arrangements... relève de ta responsabilité.
5. Responsable du **catering**. Tout ce qui concerne la nourriture et les boissons, les commandes à effectuer, l'organisation de l'installation des stands d'alimentation, la mise à disposition des fontaines d'eau potable... relève de ta responsabilité.

6. Responsable de la **mobilité** et de la **sécurité**. Tout ce qui concerne l'accessibilité du festival, les accords à créer avec les partenaires de transports en commun, la sécurité des visiteurs... relève de ta responsabilité.

Attribuez toujours les rôles 'programmation', 'lieu/soutien technique', 'promotion/communication' et 'bénévoles'. S'il y a un cinquième, voire un sixième joueur autour de la table, vous pouvez amener les rôles 'catering' et 'mobilité/sécurité'.



Dès que les rôles sont répartis, la mission peut commencer. Dans le scénario se trouvent différents partenaires externes que les joueurs peuvent contacter pour la réalisation du festival. Chaque groupe peut effectuer un **maximum de cinq appels téléphoniques**. Le groupe choisit ensemble les partenaires externes qu'ils vont contacter. Chaque joueur réfléchit du point de vue de son propre rôle. Le nom des cinq partenaires choisis sont notés sur un post-it qui est collé sur l'**affiche**.



**Étape 2** : Présentez votre festival

Indication de temps : minimum 20 minutes

Les festivals créés au sein des différents groupes sont organisés. En tant que facilitateur, donnez la parole à chacun des groupes pour qu'ils **présentent leurs choix** aux autres groupes. Pendant la phase de présentation, il est possible de creuser les discussions.

**Voici quelques exemples de questions :**

- Est-ce que c'était facile de prendre ces décisions en groupe ?
- Autour de quel sujet est-ce qu'il y a eu beaucoup de discussions ?
- Sur quoi vous êtes-vous basés pour choisir les formats, le lieu, le nom ?
- Pourquoi avez-vous choisi ces partenaires externes en particulier ?
- Qu'est-ce qui vous attire le plus dans votre propre festival ?
- Qu'est-ce qui vous attire le plus dans les festivals des autres groupes ?



***Astuce:** Vous pouvez éventuellement proposer aux groupes de se décerner des prix les uns aux autres : les activités les plus originales, le plus chouette lieu, le titre le plus attractif...*

**5. EXPLICATION DU JEU EN 10 ETAPES**

1. Le jeu peut éventuellement commencer par un exercice visant à **répartir les joueurs en groupes**, grâce à une liste de 'disciplines' artistiques. Le facilitateur peut aussi composer les groupes lui-même.

**Partie 1**

2. Lors de la 1<sup>ère</sup> partie, les joueurs jouent avec les **cartes 'discipline'**. Ils peuvent chacun à leur tour poser les cartes derrière une des questions posées sur le poster de dépôt. Avant cela, ils doivent faire deviner aux autres joueurs la 'discipline' qui se trouve sur leur carte, selon une des 5 méthodes, qui est indiquée sur leur carte.
3. La 1<sup>ère</sup> partie se termine par un **débriefing**.

**Partie 2**

4. Pendant la 2<sup>ème</sup> partie, les joueurs organisent un festival des arts en groupe. Au fur et à mesure de la partie, ils complètent une **affiche**. Optionnel : commencez cette partie par un exercice de lancement pour se familiariser avec les cartes 'discipline'.
5. Mission 1. Pour commencer, les joueurs choisissent deux 'disciplines' et les combinent pour former une **nouvelle activité**. Cette activité reçoit un nom. Ces activités seront programmées au festival que les joueurs organisent.
6. Mission 2, première partie du scénario. Les joueurs choisissent le **format** sous lequel les nouvelles 'disciplines' seront proposées au public du festival. Pour ceci, ils utilisent les jetons de vote colorés.
7. Mission 3, deuxième partie du scénario. Les joueurs font un *brainstorming* pour choisir le **lieu** adéquat de leur festival.
8. Mission 4, troisième partie du scénario. Les joueurs cherchent un **nom** pour le festival et votent.
9. Mission 5, quatrième partie du scénario. Les joueurs se voient attribuer différents rôles et décident de quels partenaires ils vont **contacter** pour les aider dans l'organisation du festival.
10. **Phase de présentation.**