

DECIBELLE ET GROBOUCAN, LA PRISON DES SONS

ASBL EMPREINTES

Lors de la « Journée bruxelloise d'échanges en ErE », Julie Tordoir et Laurence Leclercq, de l'asbl Empreintes, nous ont fait jouer à « Décibelle et Groboucan », du nom d'un jeu, d'un dossier pédagogique et d'un projet participatif que l'association propose aux écoles fondamentales. Objectif : sensibiliser et mobiliser les élèves autour du bruit et de la réduction des nuisances sonores.

L'histoire est celle de la pauvre petite fée Décibelle, enfermée dans le labyrinthe des sons par Grosboucan. Au gré des jets de dé, chaque participant ou équipe déplace son pion sur le plateau coopératif et éducatif, jalonné de jetons. En retournant les jetons, on découvre une question, un défi ou un son. Il faut retourner trois jetons « sons » pour que Décibelle soit libérée et que le jeu soit terminé.

Au centre de la table, un plateau de jeu en forme d'étoile. On lance le dès, on tombe sur un jeton. On le retourne. C'est Grosboucan, tirons une carte « épreuve » : l'animatrice passe une bande sonore, il faut reconnaître les bruits que l'on entend et découvrir l'endroit où l'on est. Des bruits de la vie de tous les jours ou spécifique à l'école. On relance les dès. Une question : « cite 6 bruits de la classe qui empêche Décibelle de se concentrer ». De quoi faire prendre conscience que ce qui me dérange moi n'est peut-être pas ce qui dérange les autres.

Autre épreuve : un puzzle-memory des bruits. Top chrono pour assembler les pièces et retenir 20 bruits illustrés. « C'est stressant, ça aussi ils aiment bien ». Troisième épreuve : « On met la main sur la gorge. Qu'est-ce que vous sentez ? », demande Laurence. Une vibration. « Oui, le son est une vibration. On le sent, mais on peut aussi le voir. Fabriquez moi un instrument pour voir la vibration du son », propose l'animatrice, en donnant aux participants des grains de riz, un gant en caoutchouc, un élastique, un tuyau et un coude en plastique. On chipote, on teste. Puis un indice : tympan. On tend le gant comme une peau de tambour au dessus du tuyau. On pose les grains de riz. On parle dans le tuyau et les grains de riz rebondissent. Autre expérience : 10 récipients de film photo avec des grains à l'intérieur, produisant différents sons. Il faut retrouver les paires de sons identiques. Au dos de chaque paire de récipient une partie de phrase. Par paire de récipient, la phrase se complète, et aborde des notions liées à la santé.

A chaque fois qu'on pose une question ou un défi, on débriefe, on explique les notions et les concepts abordés. Le jeu est la première étape d'un processus pédagogique plus large nécessitant 3 à 4 périodes de cours et comprenant notamment un audit subjectif puis objectif du bruit dans l'école. « De plus en plus, on oriente nos projets vers les possibilités d'actions liées au bruit : du yoga, une charte,

un temps de récupération après la récré. Il y a aussi la journée du grand chuut, où la classe en projet organise une activité pour toute l'école », explique Laurence. Fin d'année, le plateau de jeu devrait être édité, afin de permettre aux enseignants de l'utiliser de façon autonome. Le conseiller pédagogique Jean-Paul Deschouwer (voir « conférence ») revient sur l'intérêt d'un tel dispositif : « Cela passe bien du concret à l'abstraction, essentiel chez les 8-12 ans. Le concret ce sont les expériences. Le semi-concret, ce sont le jeu et les questions. Puis la conceptualisation, c'est le retour en commun après l'expérience, qui aborde par exemple la vibration. C'est intéressant aussi que ce soit collaboratif, que ce ne soit pas du one shot, et de montrer que le bruit évoque des choses différentes pour chacun ».

Plus d'infos : <http://www.empreintesasbl.be/activites/decibel-gros-boucan/>