



LES FLEURS DU CHANTIER

Projet mené dans le cadre du programme cantonal fribourgeois « Je mange bien, je bouge bien » du Service de la Santé Publique

+ Les « Fleurs du Chantier » en bref...

Le projet « Fleurs du Chantier » crée des espaces d'expérimentation corporelle, affective et psychique pour des enfants entre 6 et 12 ans (6 à 20 ans dès 2018). En unifiant ces espaces par le dialogue, il permet de développer une image corporelle positive (ICP).

+ Les « Fleurs du Chantier » en bref...

- Notion de **Chantier**: « destruction », creuser, faire de la place, nouvelles fondations
- Notion de **Fleurs**: on plante quelque chose, fleur porteuse d'espoir, symbolise la construction, le projet...

+ Contexte

- Le projet s'inscrit dans le programme « Je mange bien, je bouge bien » coordonné par le Service Cantonal de la Santé Publique du Canton de Fribourg, programme soutenu par Promotion Santé Suisse
- Fin du projet pilote en décembre 2017

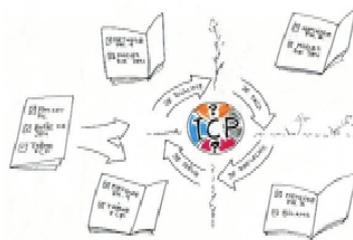
+ Dès 2018

Un jeu pour tous!

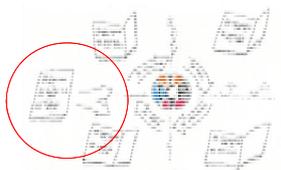
Afin d'aborder la thématique de l'Image Corporelle Positive



+ Esquisse du plateau de jeu



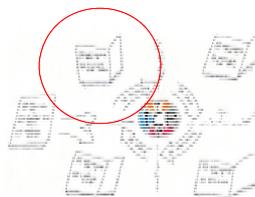
+ Entrer dans le jeu...



2 possibilités:

- Questionner le thème de l'ICP
- Identifier une situation liée à l'ICP dans son quotidien

+ Phase 1: « Je discute »



- Constitution du groupe
- Définition des buts et des objectifs
- Choisir un mode de jeu

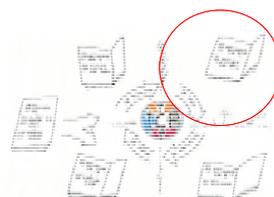
+ Phase 2: « Je fais »



3 modes de jeu:

- Activité ponctuelle
- Rencontre
- Workshop

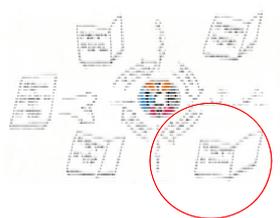
+ Phase 2: « Je fais »



Globalement les 3 modes:

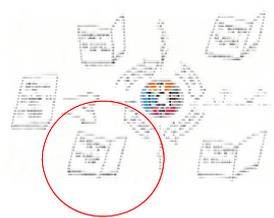
- Mobilisent des modèles, des tiers
- Responsabilisent les participants
- Permettent d'expérimenter et d'ouvrir des discussions sur la thématique de l'ICP (*beauté, alimentation, mouvement, 5 sens, émotions, etc.*)

+ Phase 3: « Je réfléchis »



- Bilans
- Prise de recul
- Traces

+ Phase 4: « Je rêve »



2 questions:

Est-ce la continuité d'un événement? Dans ce cas, il suffit de refaire les 4 phases du jeu.

Est-ce une nouveauté? Dans ce cas, il s'agit de laisser reposer et de jouer au jeu ICP.

+ Perspectives

- Fin 2017: impression du jeu
- Dès 2018: élargissement aux 12 à 20 ans
- Collaboration avec le secteur Information et Projets (REPER)
- Pérennisation du projet

+ Exemple: workshop de danse

