

« ***On va où le monde ?*** »

Il y a 10 ans, naissaient les éditions RUE DU MONDE. Les choix éditoriaux, la pertinence des thèmes forts développés dans ses livres, associés à leurs qualités esthétiques, permirent à cette jeune maison de trouver rapidement sa place dans le paysage de l'édition jeunesse française.

L'exposition « On va où le monde ? » est consacrée à la production « citoyenne » de RUE DU MONDE. Elle se propose de sensibiliser les enfants à leur place dans le monde, les ouvrir aux autres, leurs frères humains, quelles que soient leur « race », leur couleur et leur culture.

Cette exposition est composée de six espaces qui interpellent les visiteurs en les faisant participer activement aux thématiques citoyennes chères à RUE DU MONDE.

La ***place de la bibliothèque***, le ***carrefour des citoyens qui bougent***, le ***square du crayon imagination***, la ***place de la paix***, la ***cité des couleurs***, le ***rond-point de l'usine à délices*** sont les adresses de cette « rue » vaste comme le monde.

Chaque espace occupe environ 15 m² au sol.

La signalétique de l'exposition est inspirée de la signalisation routière. Elle jalonne l'exposition et permet aux enfants de se diriger, de jouer et de découvrir tous les jeux et les informations qui concourront à faire d'eux des citoyens éclairés du monde dans lequel ils sont destinés à vivre.

Le rond-point de l'usine à délices

L'album « Pain, beurre et chocolat » a présidé à la création de cet espace. Le livre met en lumière les interactions entre les milliers de professionnels qui permettront à Margaux de déguster son goûter : une tartine de pain beurrée et quelques carrés de chocolat.

L'espace se présente sous la forme d'un planisphère de près de trois mètres de diamètre, entouré de seize mini vitrines. En son centre, la fameuse tartine de Margaux. Le jeu consiste à relier les différents personnages, lieux, outils et matières premières de façon logique afin d'aboutir au goûter de Margaux.

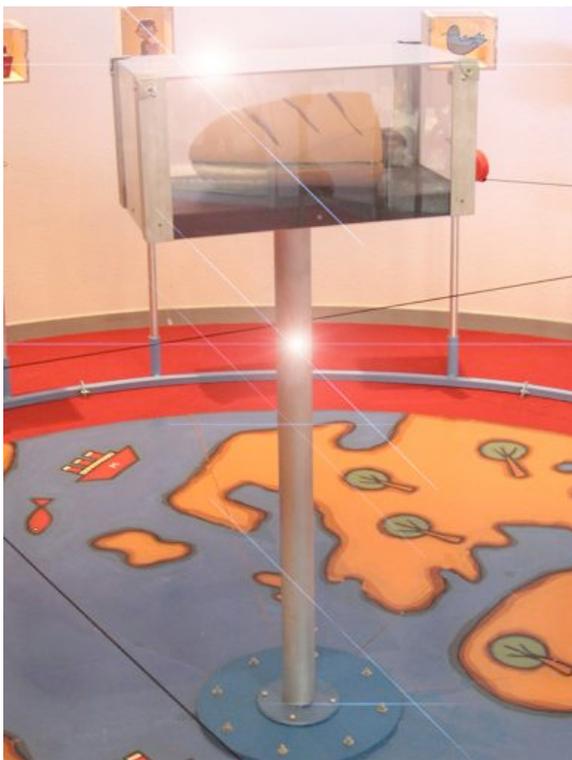
Des fils permettent de relier les différents protagonistes et matériaux entre eux, tissant ainsi une toile d'araignée symbolique des liens invisibles qui unissent les millions de personnes travaillant chaque jour sur cette planète.

L'enfant aborde l'univers du travail par le biais d'un jeu faisant appel à la logique et à la réflexion. Plusieurs dizaines de possibilités de liaisons étant offertes, les enfants discutent souvent du chemin le plus aisé pour aboutir à la tartine de Margaux.





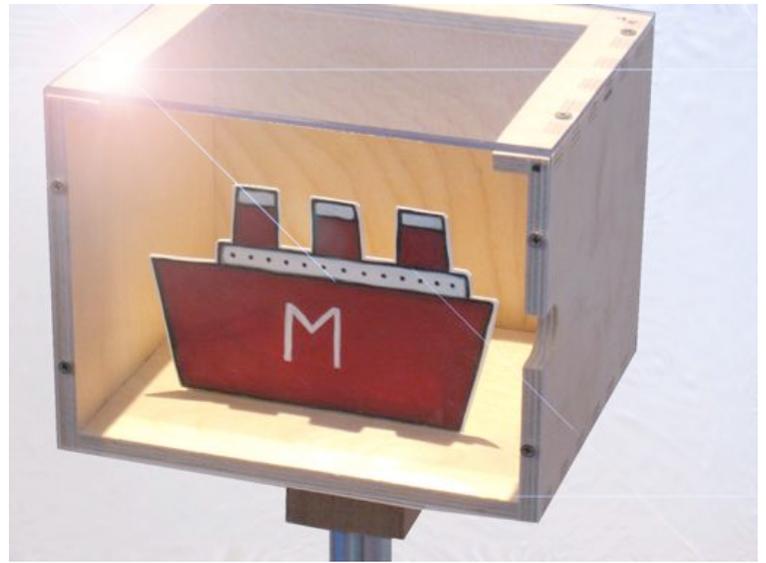
Le planisphère est entouré de seize mini- vitrines. On peut voir le début d'une partie en cours...



Le goûter de Margaux...



Les fils de liaison entre les vitrines. Montés sur enrouleurs, ils reprennent leur place automatiquement après la partie.



Cinq des seize mini-vitrines entourant le planisphère. Du blé, du cacao, Margaux et ses parents, des moyens de transport...

La cité des couleurs

La cité des couleurs est animée par l'étonnant personnage de l'album « un petit air de famille ». Il parle plus de trente langues et récite des poèmes tirés de l'anthologie « Tour de terre en poésie ».

Un jeu de généalogie permet aux enfants de reconstituer une famille, depuis « mes grands parents », « mes parents » et enfin « moi » en tenant compte des caractéristiques physiques des individus constituant cette filiation.

Des panneaux géants rappelant les grands thèmes abordés par la collection des grands albums illustrent cet espace.





Des banderoles habillent l'espace. Elles traitent de grands sujets citoyens.



L'étonnant personnage, polyglotte et poète qui parle plus de trente langues... De l'anglais au chinois en passant par le créole et le hongrois...



Le jeu de la généalogie est constitué de pièces de bois colorées. Les enfants ont le choix entre plusieurs éléments corporels (bras, jambes, corps, tête, mains). Il faut les assembler pour constituer une famille dont les caractéristiques physiques se retrouvent de manière plausible de génération en génération.



Réflexions, analyses, essais, donnent lieu à des échanges et des concertations entre enfants pour aboutir à la généalogie la plus crédible possible.

Ce jeu peut se pratiquer seul ou en groupe.

Un animateur écoute les enfants lui présenter leur famille colorée...

Le carrefour des citoyens qui bougent

Cet espace est consacré aux albums traitant de l'information sur la situation du monde. Les « grands albums » en sont les pivots.

Les enfants se transforment en journalistes. Ils composent un article de presse en piochant dans des textes, dans une iconographie directement tirée du fond d'images illustrant les grands albums. Ils sont sensibilisés à l'état du monde par deux « mappemondes » qui les informent de situations particulières de nombreux pays. Des « tables lumineuses » leur offrent la possibilité de réaliser leur propre journal.

Une « urne à messages » accueille leurs réflexions qui pourront, le cas échéant, être recueillies par les éditions RUE DU MONDE afin d'être intégrées dans les futures publications de la maison d'édition.





Les «tables de presse» regroupant les articles.



Deux mappemondes circulaires piquées de petites étiquettes rappellent aux enfants l'état du monde, pays par pays...



Une des quatre tables lumineuses qui permettent aux enfants de concevoir leur article de presse ou leur journal.



L'urne à messages recueille les réflexions des enfants.



Un des nombreux panneaux inspirés de la signalisation routière.



Après avoir choisi leurs articles de presse, les enfants discutent de la mise en page...
La composition peut alors commencer à l'aide des tables lumineuses.



«En 1999, le six milliardième humain est né. S'il est Ougandais, il vivra deux fois moins longtemps que s'il est né Suédois »

«Un seul sous-marin nucléaire de type TRIDENT coûte autant que la scolarisation de 16 millions d'enfants ».

Voici quelques-unes des informations délivrées par les mappemondes. Elles informent les enfants sur l'état du monde .

L'esplanade de la bibliothèque

L'esplanade de la bibliothèque est l'espace qui permet de découvrir les livres de RUE DU MONDE, au delà des ouvrages traitant de citoyenneté et d'ouverture au monde et à nos semblables.

En les plongeant dans une enquête qui les amènera à découvrir quels livres se cachent derrière les mini-décorés installés sous douze « cloches-mystères », les enfants ouvrent et lisent les livres, les albums, les anthologies à la recherche des réponses qu'ils notent consciencieusement sur de petits calepins suspendus aux présentoirs des cloches-mystères.

Certaines énigmes sont simples, d'autres plus retorses requièrent une enquête plus approfondie, du flair et une curiosité aiguisée...





Les cloches-mystères prêtent à recevoir les enquêteurs...



Quelques-uns des contenus des cloches-mystères.
Chaque diorama donne aux enfants une indication sur l'album qu'il représente...
Il n'y a plus qu'à...



Faire le tour des cloches...
Par laquelle va-t-on commencer ?..
Vérifier dans l'album...
Oui, c'est bien cet album...
Ou peut-être pas...
Celui-ci je l'avais bien trouvé...

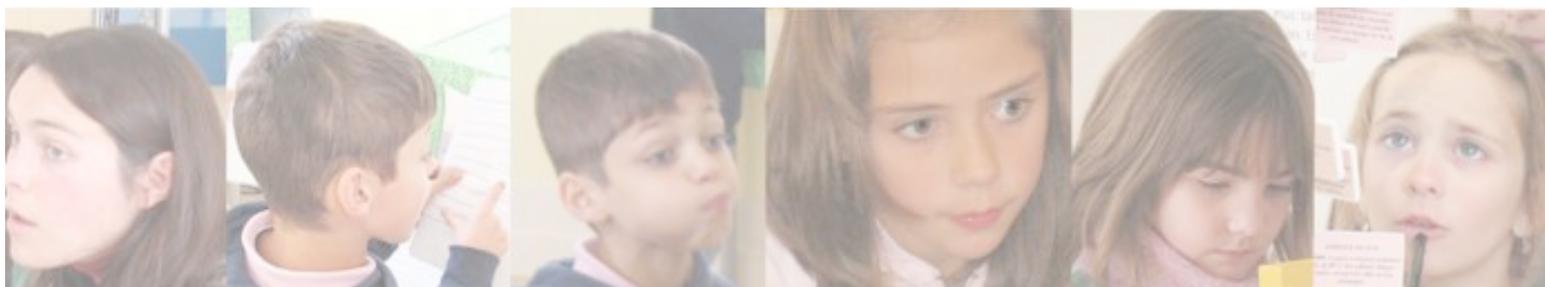


Le square du crayon imagination

L'animation de cet espace est assurée par Robot-bix, personnage principal de l'album « Krocobill et Robot-bix ». Ce robot très bavard incite les enfants à créer et écrire une histoire de leur invention.

Pour cela, Robot-bix est aidé par deux «crayons-fusées» porteurs de calepins, de stylos et de «fiches inspiratrices». Des «coussins lettrés» accueillent confortablement les enfants. Robot-bix les utilise aussi pour stimuler la fibre créative des enfants.

Le Square du crayon imagination, plus qu'un simple atelier d'écriture, est un espace où foisonnent les idées, les incitations et le plaisir redécouvert de l'écriture. En quelques lignes ou en cinq pages, rares sont les enfants qui quittent Robot-bix sans emporter avec eux l'histoire qu'il les a aidés à faire naître.





Le square du crayon animation avec Robot-bix, le robot très, très bavard. Ses yeux clignent, son gyrophare tourne et projette son halo de lumière bleue sur les enfants écrivains.



Les enfants s'installent confortablement sur les coussins lettrés après s'être munis de blocs, de calepins et de stylos suspendus aux deux crayons-fusées.





À vos plumes jeunes citoyens...