SOMMAIRE

LA POP CULTURE, SUPPORT D'ANIMATION 8

QU'EST-CE QUE LA POP CULTURE ? 9

Liée à la production de masse 9
Un espace d'observation 10
Plastique et malléable 10

LES GENRES DE LA POP CULTURE 11

La fantasy et le merveilleux 11
Le super-héroïque 12
La science-fiction jeunesse 14
Le quotidien et le « *slice of life* » 15

LA POP CULTURE : UN LANGAGE COMMUN 17

Un vocabulaire partagé 18
Une grammaire de l'émotion 18
Une culture mondiale et locale 18
Un langage identitaire 18

ACTIVITÉS CRÉATIVES ET D'EXPRESSION ARTISTIQUE 19

FABRIQUER DES OBJETS GEEK 20

La pokéball 20
La baguette magique 20
Le bouclier super-héros 20
La pièce de collection 21
Le porte-clés *Minecraft* 22
L'affiche « *Wanted* » 22
P Les cosplays et déguisements mangas (1) 23
P Les cosplays et déguisements mangas (2) 25
P Origamis et paper toys 27
P Dessiner en pixel art (1) 31
P Dessiner en pixel art (2) 33
P Cuisine (1) : *Star Wars* 35
P Cuisine (2) : *Minecraft* 37
P Cuisine (3) : *One Piece* 39
P Cuisine (4) : *Harry Potter* 41

PROJETS D'ANIMATION AUTOUR DE LA POP CULTURE 43

UNE JOURNÉE AUTOUR DES MANGAS 44

Une histoire japonaise 44
Une histoire à vivre 46
Des activités manuelles et créatives 48
Des idées d'animations et de petits jeux 50

UNE JOURNÉE SUPER-HÉROS 53

C'est quoi un super-héros 53
Les super-héros en action ! 53
À chacun son super-pouvoir ! 54
Soigner les décors 56
Des costumes de super-héros 56
Le photomaton des super-héros 58
Petits jeux de super-héros 59

STREET ART ET STREET CRAFT 61

De l'art dans nos rues 61
Avoir l'œil et découvrir la ville 62
Aux murs citoyens ! 63
Jouer avec l'art en ville 65

ACTIVITÉS PHYSIQUES ET JEUX SPORTIFS 69

PARKOUR ET FREERUNNING 70

Généralités 70
Pratiques de terrain 72
P Sabre laser : entre sport et expression 73

ALORS ON DANSE ! 75

Le corps, interface du numérique 75
Du jeu de salon à l'e-sport 76
Un exemple de langage partagé 76
Que peut-on faire en ACM ? 76

ATTRAPE-MOI SI TU PEUX ! 78

Les règles officielles du WCT 78
Un jeu, des variantes infinies 79
P Le quidditch 81
P Le dodgeball 83
P La battle royale 85

JEUX DE RÔLE ET ACTIVITÉS IMMERSIVES 87

P Contes et légendes : le jeu de dés (1) 88
P Contes et légendes : le jeu de dés (2) 90

LE JEU DONT ON EST LE HÉROS 92

Le JDR, kézako ? 92
Une partie, c'est ? 93
Les apports du jeu de rôle 95
Séduire son public 96
Première étape : la sensibilisation 97
Deuxième étape : l'initiation 98
P Le jeu de rôle grandeur nature 102

SCÈNES DE CRIMES ET JEUX D'ENQUÊTE 105

Scénario, personnages et déroulement 106
Place à la police scientifique 108
Les expériences en labo scientifique 112

ACTIVITÉS NUMÉRIQUES ET AUTOUR DES MÉDIAS 115

RÉTROGAMING : DE L'ANIMATION AU PROJET 116

De l'animation à la journée à thème 117
De la journée à thème au salon 118
P Créer une bande-son : raconter sans montrer 120

LE PODCAST COMME TERRAIN D'EXPRESSION 122

Les formats radiophoniques 122
Créer un flash radio 123
P Le stop motion : un support d'expression 125
P Les défis TikTok : un outil d'expression 127

RESSOURCES À TÉLÉCHARGER

Le pictogramme indique qu'il y a des documents à télécharger sur **www.jdanimation.fr/LivrePopculture** de manière à faciliter la mise en œuvre des activités.

Le P indique les fiches pratiques qui proposent parfois plusieurs activités détaillées.

Qu'est-ce que la pop culture ?

Des Jedi aux Swifties, de Marvel à Arcane, la pop culture est partout. Longtemps jugée légère, elle s'impose désormais comme un langage commun et un champ d'expression politique, révélant les rêves, les colères et les contradictions de notre époque.

Qu'y a-t-il de commun entre une peluche à l'image de Groku personnage central de la série *Le Mandalorien*, la hype autour du jeu vidéo *GTA 6*, le titre *Enemy* d'Imagine Dragon popularisé par la série d'animation *Arcane*, la venue à la Fashion Week de Jenna Ortega connue pour son rôle de Mercredi Addams ou le jeu de cartes à collectionner *Lorcana* qui met en scène des personnages de Disney ? On parle chaque fois d'éléments issus de la pop culture. Longtemps marginalisée, elle est aujourd'hui un phénomène qui n'a pas de frontières et qui façonne l'imaginaire collectif aussi sûrement que les mythes antiques, mais à travers les médias de masse, les réseaux sociaux, les franchises planétaires ou les forums de fans.

© Pekk – Shutterstock

La pop culture mêle des œuvres cinématographiques, des mangas, des bandes dessinées, des jeux vidéo… C'est un langage commun et partagé.

Pour autant, même si chacun de nous sait de prime abord ce qu'est la pop culture (ou culture populaire), il n'est pas évident de la définir. De par son étymologie, elle s'oppose à ce qu'on pourrait nommer la culture dite « *savante* », celle des écoles, des universités… de l'élite intellectuelle. Toutefois, comme nous allons le voir, cette approche est réductrice.

LIÉE À LA PRODUCTION DE MASSE

La pop culture renvoie à l'ensemble des productions, des pratiques et des références culturelles qui constitue un langage commun, transcendant les âges, les classes sociales et les frontières. Elle est apparue au XXe siècle, avec l'essor des médias et de la production culturelle de masse. Les premiers grands héros populaires se nomment Rocambole, Sherlock Holmes, Arsène Lupin, Fantômas… et ils apparaissent dans les magazines et sous la forme de romans-feuilletons dans les journaux. Puis arrivent le cinéma et Hollywood, qui inventent un nouveau langage visuel, accessible à tous, avec ses héros et héroïnes modernes. C'est alors que la diffusion radiophonique

© Estelle Perdu

ACTIVITÉS CRÉATIVES ET D'EXPRESSION ARTISTIQUE

La pop culture est une source inépuisable d'activités créatives car on peut à la fois jouer sur le sujet comme sur la technique employée ou la forme de l'œuvre. Sur les pages suivantes, nous parlons ainsi de fabrication d'objets geek, de cosplays, d'origamis et de paper toys, de dessins en pixel art et d'atelier cuisine…

Le pictogramme indique des ressources à télécharger sur *www.jdanimation.fr/LivrePopculture*

PAR WILLIAM GASSIEN

ORIGAMIS ET PAPER TOYS

L'origami est un art du pliage du papier très pratiqué au Japon. Héritier des rituels shintô où le papier servait d'offrande, il occupe une place à la fois artistique et symbolique. Il traduit aussi une conception japonaise du beau : sobriété, respect de la matière, patience.

LA GRUE

- La grue japonaise, ou la grue du Japon, est un oiseau majestueux qui occupe une place centrale dans la culture et le folklore japonais. Cet oiseau est associé à divers symboles forts au Japon, notamment la longévité, la chance et la paix. Il existe une légende qui dit que si l'on plie 1 000 grues en une année, on peut voir son vœu de santé, d'amour, de bonheur exaucé.

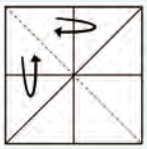
Matériel

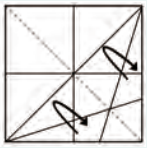
- Prévoir différentes feuilles de papier fin coloré ou plusieurs feuilles blanches à décorer par la suite à la gouache, aux feutres ou aux crayons de couleur. Préparer plusieurs carrés de papier de 20 x 20 cm, 15 x 15 cm et 10 x 10 cm afin de réaliser des grues de différentes tailles.

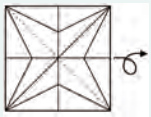
Réalisation

- Commencer par plier les deux diagonales du carré, l'une en pli vallée _____ et l'autre en pli montagne - - - - - -. Marquer les plis avec l'ongle ou une règle puis déplier. 1
- Ensuite procéder de la même manière avec les deux médianes du carré mais en pli vallée uniquement. 2
- Maintenant, il va falloir marquer les bissectrices. Pour cela, ramener chaque bord du carré sur les diagonales puis marquer le pli de chaque bissectrice entre la pointe du carré et la médiane. Procéder ainsi pour chaque bissectrice (8 au total). 3
- Retourner le modèle afin d'obtenir une sorte de rose avec deux pointes qui se creusent (les plis montagne sont devenus des plis vallée en retournant le modèle) et deux pointes bombées. 4

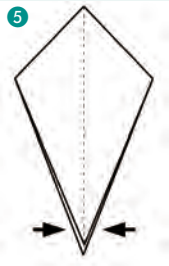
1

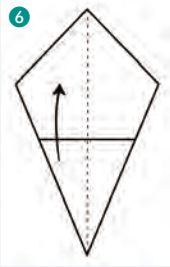
2


3


4


- Ramener les deux pointes qui se creusent l'une vers l'autre de façon à obtenir un losange avec à l'extrémité inférieure quatre pointes (deux externes et deux internes). Ce pliage est appelé la base du losange ou de la grue. 5

5


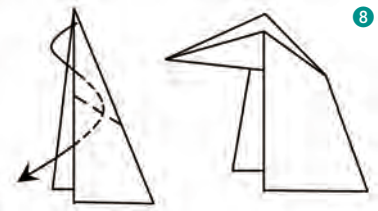
6


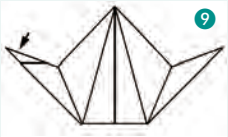
- Plier les deux pointes externes vers le haut du losange. 6

- Plier les deux pointes qui restent en appuyant du doigt sur le milieu, de façon à créer un pli inversé intérieur. 7

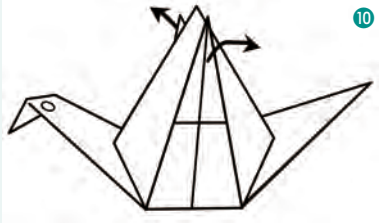
7

- Les schémas ci-dessous détaillent la réalisation du pli inversé intérieur. 8

8




- En appuyant de nouveau du doigt sur le milieu de la pointe, plier pour réaliser le bec de la grue (même pli que précédemment). 9
- Écarter les ailes et les arrondir en les roulant entre les doigts. 10



- La grue est terminée : en tirant légèrement sur la queue, elle battra des ailes. En modifiant légèrement les derniers pliages, il est possible pour donner différentes postures à la grue (posée sur l'eau, en train de manger, etc.).

LA GRENOUILLE SAUTEUSE

- C'est un classique de l'origami, surtout destiné aux enfants. Le pliage est simple et la création saute au final !

Matériel

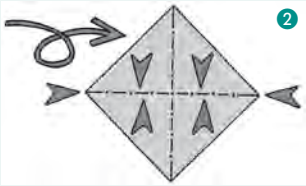
- Prévoir différentes feuilles de papier fin coloré ou plusieurs feuilles blanches à décorer par la suite à la gouache, aux feutres ou aux crayons de couleur. Préparer plusieurs carrés de papier de 20 x 20 cm, 15 x 15 cm et 10 x 10 cm afin de réaliser des grenouilles de différentes tailles.

Réalisation

- Plier les deux diagonales du carré, en prenant soin de bien marquer les plis, puis déplier la feuille. La retourner de manière à ce que les plis forment une montagne. 1

1

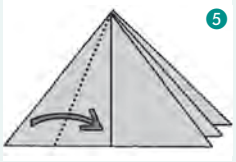
- Pincer chaque « *pli montagne* » à l'aide de deux doigts, puis rapprocher vos mains. 2



- Vous obtenez alors un triangle à quatre volets. Ces derniers représentent les deux pattes avant et les deux pattes arrière de la grenouille.
- Bien appuyer sur le triangle, afin de marquer les plis. 3

- Avant de plier la patte arrière gauche, il vous faut dégager vers la droite la partie avant. 4

- Plier le bord du volet arrière tout en l'alignant sur le trait central. 5



- Replier la partie alignée sur le trait central sur le bord extérieur. 6

- Recommencer les étapes 4, 5 et 6, avec la patte arrière droite. 7

Toutes illustrations © Christophe Montaput

PAR WILLIAM GASSIEN

UNE JOURNÉE AUTOUR DES MANGAS

Pour les jeunes, les mangas sont une source d'inspiration, de découverte, contribuant à façonner leur vision du monde et à stimuler leur imagination. Créer des activités et vivre des aventures autour des mangas et de la culture japonaise peut ainsi constituer des expériences passionnantes et créatives.

UNE HISTOIRE JAPONAISE

Le manga est un patrimoine artistique exceptionnel au Japon, avec une histoire riche et très variée. Les premières traces du manga se trouvent dans les emaki, des rouleaux narratifs illustrés datant de l'époque de Nara au VIIIe siècle. Ces emaki utilisaient des images et des textes pour raconter des histoires. Les Ehon, livres d'estampes ukiyo-e de l'époque d'Edo (1603-1868), ont également contribué à l'essor du manga. Ceux-ci présentaient des illustrations détaillées de la vie quotidienne, des paysages, de la mythologie et des esprits japonais. En 1814, le célèbre peintre Hokusai, connu notamment pour son œuvre emblématique *La grande vague de Kanagawa*, utilisa le terme « *manga* » pour désigner ses carnets de croquis. Il souhaitait exprimer l'idée de dessins pris sur le vif. Les recueils d'illustrations intitulés *Hokusai Manga* comprenaient des paysages, la faune et la flore, la vie quotidienne ainsi que le surnaturel. Ils connurent un véritable succès au Japon et à l'étranger. Au XIXe siècle, le manga adopta un style plus proche de celui que nous connaissons aujourd'hui. Il se conforma à un format développé au Japon, mais avec une longue préhistoire dans l'art japonais antérieur.

© Camkrovs – Flickr.com

Les jeunes Français sont les deuxièmes lecteurs de mangas au monde. Ce marché représente 20 % de l'édition littéraire et plus de 300 millions d'euros chaque année.

Goldorak, Albator, Candy, Son Goku, Naruto Uzumaki… sont des héros de mangas qui ont accompagné plusieurs générations de français depuis les années 1980. Considérés au départ comme une sous-culture, les mangas ont aujourd'hui changé de dimension et bénéficient d'une véritable reconnaissance. Avec plus de 40 millions d'exemplaires vendus en 2023, la France

PAR FLORENT CONTASSOT

SABRE LASER : ENTRE SPORT ET EXPRESSION

Sans quitter notre planète, il est possible d'endosser l'habit du chevalier Jedi et de manier un sabre laser, d'apprendre la précision, la coordination… et de mettre en scène des duels épiques en toute sécurité.

- Les combats au sabre laser sont nés de l'imagination des fans de *Star Wars* qui ont vu une occasion de mettre en scène, de manière bien réelle, leur univers. Au début des années 2000, des communautés de passionnés ont ainsi commencé à reproduire les duels des films, d'abord pour le plaisir puis de façon plus structurée.
- Aujourd'hui, le loisir s'est transformé en discipline sportive. C'est d'ailleurs la France, au niveau mondial, qui a été la première à reconnaître officiellement le sabre laser comme discipline sportive. Le sabre laser est depuis avril 2018 une discipline reconnue par la Fédération française d'escrime (FFE). Elle organise à ce titre chaque année un championnat de France et structure son offre de pratique sur l'ensemble du territoire. Les clubs réunissent autant des fans de *Star Wars* de tous âges, que des escrimeurs ou des acteurs de spectacle vivant.

© FFE

- « *La pratique du sabre laser est inspirée de l'univers de la science-fiction, rendue célèbre par la saga* Star Wars. *Son principal trait distinctif est sa lame de lumière énergétique, généralement de couleur bleue, verte ou rouge, selon le côté de la Force ou les préférences de l'utilisateur. Cette arme emblématique offre une expérience unique de pratique en permettant de simuler des combats impressionnants et spectaculaires* », lit-on sur le site de la Fédération française d'escrime.

TROIS DISCIPLINES

- Les combats au sabre laser suivent à quelque chose près des règles semblables à celles de l'escrime artistique. La pratique de cette arme se décline en trois disciplines.
- **Le combat sportif :** les escrimeurs s'affrontent en duel réglementé dans une arène. Ils doivent toucher l'adversaire avec leur sabre laser pour accumuler des points en un temps donné. Le combat exige de la stratégie, de la rapidité et une maîtrise technique. Il s'agit d'un sport codifié, avec des règles proches de l'escrime classique. Les coups valides, les zones de touche, la gestion de l'espace et du temps sont strictement encadrés. Les pratiquants utilisent des sabres laser homologués et portent des protections.
- **Le combat chorégraphié :** cette discipline se pratique à deux ou en groupe. Les participants exécutent ensemble un combat sous la forme d'une mise en scène préalablement répétée, souvent accompagnée d'une musique appropriée. Le sens du spectacle prime et les mouvements doivent être précis et spectaculaires. Cette forme s'apparente davantage à du théâtre d'action ou à du combat scénique.

PAR FLORENT CONTASSOT

CONTES ET LÉGENDES : LE JEU DE DÉS (1)

« Racontez-moi non pas une mais des histoires ! De formidables aventures et des romances, merveilleuses ou à faire peur… Racontez-moi ! »
Tel est le leitmotiv de ce jeu d'expression et de narration.

© Florent Contassot

- Des histoires, vous en lisez probablement souvent au jeune public, peut-être le matin lors de l'accueil ou en fin d'après-midi pour faire redescendre l'énergie accumulée. Certaines équipes d'animation parviennent même à intégrer la lecture sur presque chaque temps de la journée : durant les déplacements, comme amorce pour certaines animations… L'activité est aujourd'hui assimilée par tous les acteurs éducatifs comme essentielle : il faut lire et faire lire. Mais qu'en est-il de la propension des jeunes à inventer et raconter des histoires ?
- C'est aussi important ; de cette manière, on stimule leurs capacités langagières, la construction logique de récits, leur imagination et leur imaginaire… mais aussi leurs compétences psychosociales telles que la confiance en soi ou la capacité à écouter l'autre. C'est tout l'objectif de ce jeu, inspiré des Rory's story cubes, qui vise à développer l'aptitude des enfants et adolescents, lecteurs ou non, à imaginer, à construire et à raconter ensemble des récits.

LES BASES

- Ce jeu invite les joueurs à lancer trois dés à six faces spéciaux et à utiliser les symboles obtenus pour amorcer ou inventer une histoire. Nous proposons deux versions de ce jeu à télécharger : l'un en lien avec la période des fêtes de fin d'année et l'autre avec les contes et légendes de manière plus générale. Sur chaque face des dés, vous trouverez soit une action, soit un lieu, soit un élément en lien avec cette période.
- Il s'agit d'un générateur d'histoire (il est possible de l'utiliser à tout âge), non compétitif et adapté à tous les publics. Les dés servent de guides pour imaginer une histoire. Ils peuvent être exploités de manière individuelle (un jeune imagine) ou collective (tous imaginent ensemble). Cela sera à déterminer au début de la partie.

LE SUPPORT

- Ce jeu se compose de trois dés à six faces ayant chacun un rôle spécifique. En effet, vous trouverez sur l'un d'eux des pictogrammes figurant une action, sur un autre des pictogrammes représentant des lieux, et sur le dernier des pictogrammes montrant des éléments liés aux fêtes de fin d'année et à la saison.
- Au début de la partie, comme expliqué page 90, chaque joueur lance les trois dés et prend le temps de découvrir les pictogrammes.

Le dé « action »

- Il y a six pictogrammes sur ce dé, un sur chaque face. Ils figurent tous une action commune et fréquente en cette période de l'année. Il s'agit de : chanter, manger, saluer, danser, marcher et dormir.

Toutes photos © Gaines de loisir – AGLB

PAR FLORENT CONTASSOT

RÉTROGAMING : DE L'ANIMATION AU PROJET

Le rétrogaming est une activité qui séduit tant les jeunes que leurs parents. En s'appuyant dessus, on peut organiser des animations ponctuelles, des journées à thème…

« *Ce sont des moments ludiques, très simples, autour d'un écran et de jeux vidéo, avec des parents détendus, plus libérés et à l'écoute de leurs enfants. Les animations rétrogaming créent du lien social et permettent aussi aux enfants de voir leurs parents autrement. Par exemple, ces derniers ont parfois bien du mal à lâcher la manette et les rôles s'inversent. C'est également l'occasion d'échanger autour du gameplay, plus dur pour les anciens jeux qui demandaient souvent plus d'investissement, et des graphismes bien entendu très différents d'aujourd'hui* », explique Emmanuel Cretier, directeur petite enfance, enfance et jeunesse de La Chapelle-Saint-Ursin (Cher) depuis décembre 2024.

Ce passionné, qui a débuté comme animateur jeunesse dans la fonction publique territoriale il y a plus d'une vingtaine d'années, insiste sur l'intérêt pédagogique de cette activité intergénérationnelle. « *Lors de la première animation mise en place avec un ami, que j'avais accompagné auparavant en tant qu'ado dans un espace jeunes, on avait réuni une quinzaine de consoles et on ne savait pas vraiment où on allait. C'était il y a une dizaine d'années.* » Au final, quelque 120 personnes se sont présentées, adultes comme enfants, filles comme garçons, et cet après-midi-là a permis d'accumuler des anecdotes incroyables. « *Des jeunes ont ainsi appris que leurs parents s'étaient dragués sur des jeux vidéo. Ce fut une réussite et nous avons décidé de la renouveler l'année suivante, en ajoutant cette fois une animation avec le casque de réalité virtuelle de la PS4 qui venait de sortir [ndlr : fin 2016].* » L'engouement fut le même ; ainsi, Emmanuel Cretier et son ami ont programmé

FAITES LE CHOIX DU LOCAL !

Si vous ne possédez pas assez de consoles, écrans, jeux, etc. pour organiser une animation rétrogaming, faites-vous accompagner. Il existe en France nombre d'associations spécialisées qui cherchent à déstigmatiser l'usage des jeux vidéo et à développer la pratique de l'e-sport. Certaines proposent notamment des expériences ludiques événementielles, comme Grans Gaming (https://assogransgaming.jimdofree.com), dans le sud de la France, qui organise des soirées jeux et des événements extérieurs autour des jeux vidéo et du rétrogaming. Donc, n'hésitez pas à solliciter vos connaissances ou les boutiques ludiques… pour trouver ceux qui vous accompagneront sur votre territoire !