

## Découverte du paysage central et dragon :

### Le centre du tapis volant: le paysage

C'est un paysage qui peut paraître assez passéiste, pas moderne du tout .

C'est volontaire.

On est dans l'univers du conte, de la tradition .

### Les éléments du paysage:

Paysage côtier, montagneux, avec des rizières, des plantations de théiers, des pins, des plantes exotiques... on peut se trouver en Chine, au Japon ou au Vietnam.

**Les constructions: Il a fallu faire un choix : J'ai choisi de représenter des constructions surtout japonaises et parfois polyvalentes:**

- le tori rouge et le sanctuaire shinto qui le surplombe sont japonais (mais le sanctuaire ressemble aussi à une cabane et peut être pris pour tel)
- le château blanc évoque un château médiéval japonais , le château du héron blanc .... Cela peut être aussi tout simplement la demeure d'un seigneur, d'un empereur .
- la ville qui se dessine en ombre chinoise comprend une pagode (bouddhisme)... pas de spécificité japonaise.
- le village a été représenté à partir de documents sur l'habitat traditionnel rural du Japon...
- les «pas» de pierre grise et la lanterne de pierre appartiennent aussi aux jardins traditionnels japonais. mais pas uniquement .
- Le pont rouge de même.
- la forêt peut paraître un peu trop colorée... je fais allusion au printemps japonais (explosion des couleurs quand les prunus sont en fleur: blanc, rose, gamme de jaune , c'est le «Sakura» japonais , la fête des cerisiers en fleur) et à ses automnes flamboyants (jaune, orangé, rouge)...
- jonques d'asie

Certains éléments sont amovibles, selon vos besoins:

-la rizière

-la plantation de thé

-Une maison japonaise traditionnelle (+futon, oreiller et couverture dans la poche de toit ), version simplifiée de la maison traditionnelle. On est directement dans une pièce de la maison avec ses tatamis et les panneaux coulissants qui tamisent la lumière

-Une cabane ou maison modeste

**Les cachettes : de très nombreuses cachettes sont réparties dans le paysage.**

Pour cacher quoi ? objets, personnages , animaux, messages, livres....

### Utilisation du paysage

Multiple! selon vos envies , vos besoins, l'âge des enfants....

Point de départ pour une histoire , une découverte , une observation, une discussion, une activité,

Décor pour un conte , ...

**Multiplés cachettes** pour les personnages , les livres, les messages (penser aux jeux de piste )

Il s'adresse particulièrement aux plus jeunes ( et aux conteurs) qui pourront raconter une histoire , reprendre un conte en utilisant personnages et animaux (poupées, peluches, origami, photocopies de personnages découpés....) ou en les imaginant simplement en train d'évoluer dans le décor !

De nombreuses histoires pour tout petits s'y prêtent ( e :les trois grains de riz , chuuut, etc...) ainsi que des contes traditionnels

## S'enroulant autour du tapis : Le dragon

Ce dragon est le maître du tapis. Il nous entraîne dans une découverte étonnante de ce qui fait la richesse, la beauté des civilisations des pays de l'est asiatique.

### Des écailles illustrées et numérotées:

Chacune de ses nombreuses écailles est ornée d'illustrations qui sont autant d'invitations à la découverte .

Les sujets sont classés par grands thèmes correspondant à un code couleur :  
6 couleurs, 6 thèmes. (liste détaillée plus loin)

Les parties arrondies peuvent être escamotées en les repliant vers l'intérieur ou l'extérieur de la



poche...cela permet d'éliminer les écailles déjà visitées ou celles dont vous n'avez pas l'usage dans votre projet d'animation, ou bien celles que vous ne souhaitez pas aborder (sujets trop complexes, choix d'un ou deux thèmes seulement )

3 écailles vierges pour rajouter les sujets de votre choix.

### Des écailles-poches :

Chaque écaille cache aussi une grande poche: celle-ci peut contenir des livres, des objets , des messages , des questions...

## Utilisation du dragon

- «**Jeu de l'oie-dragon**»: toutes les six écailles , un dragon sur fond rouge.  
4 pions (poissons porte-bonheur chinois dans un sac dragon) : pour jouer en équipe .  
À vous d'imaginer les règles du jeu (les plus simples étant les meilleures!)

Il est tout à fait possible d'utiliser le dragon autrement :

- utilisation des poches pour un jeu de piste, avec un va et vient entre le dragon et le paysage (questions, réponses)
- tirage au sort de numéros pour une distribution d'ouvrages, de missions aux participants, ou pour déterminer l'ordre des activités ou des lectures réparties dans les poches.
- découvertes de livres, d'objets
- Point de départ pour aborder un sujet , une histoire, une activité, une recherche documentaire...
- Jeu de questions en fin de séance (sur des sujets documentaires abordés, sur une histoire racontée...)

**...à vous de choisir ou d'imaginer d'autres utilisations !**