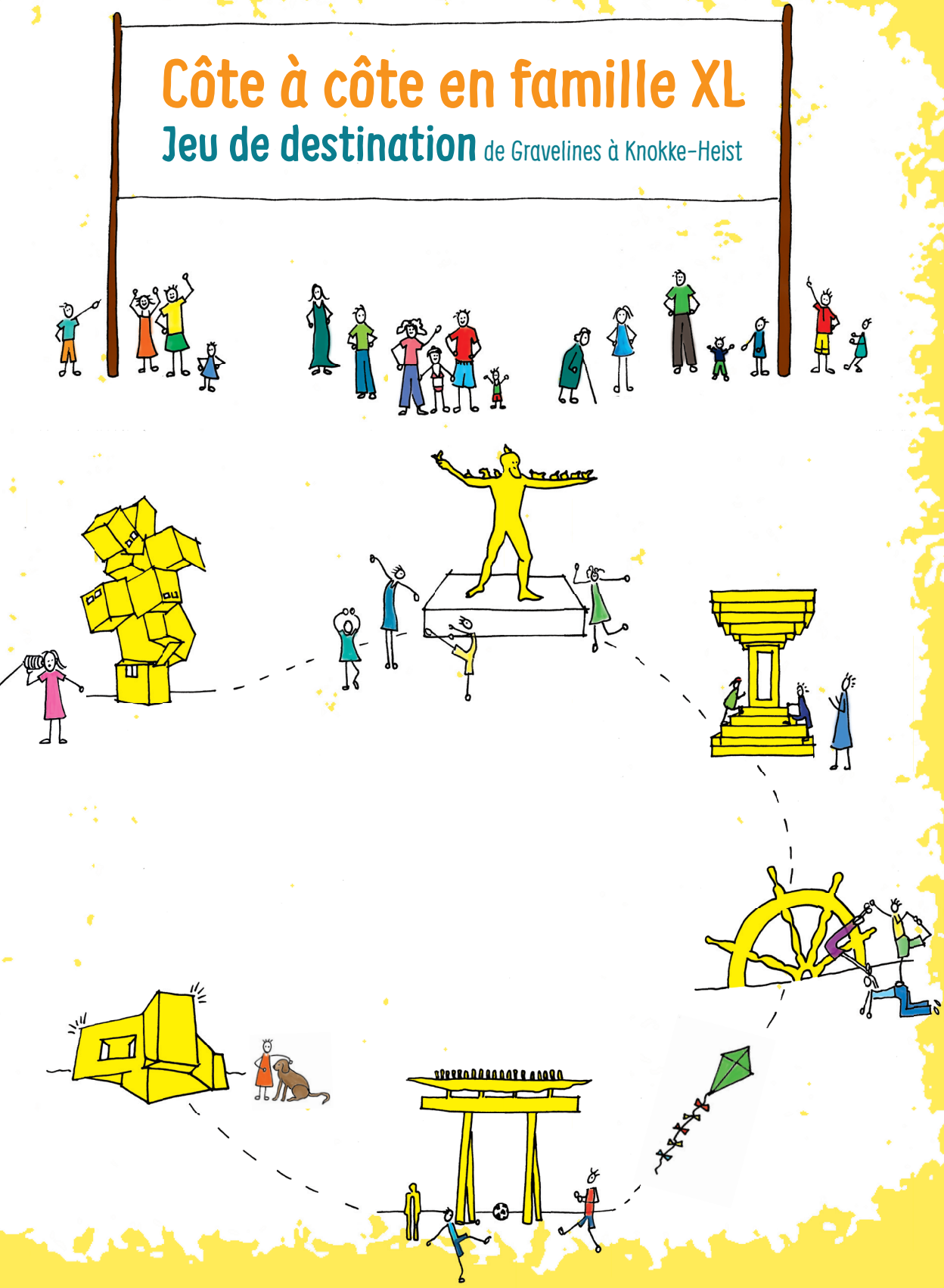
Côte à côte en famille XL

Jeu de destination de Gravelines à Knokke-Heist



Sommaire

Bienvenue	Page 3
Plan	Page 4-5
Jouer avec l'art	
Œuvres d'art côte française	Page 6-15
Œuvres d'art côte belge	Page 16-35
Jouer sans art	
Jeux à faire sur la plage	Page 36-39
Jeux à faire à l'intérieur	Page 40-43

Partagez les photos de vos aventures sur Instagram ! **#lelittoral #visitdunkerque**

Côte à côte en famille

Le 'Côte à côte en famille' vous dit quelque chose ? C'est possible. Jadis, des 'Côte à côte en famille' étaient distribués en Flandre, proposant des jeux dans le contexte du Parc de sculptures Beaufort, qui s'étend sur toute la côte belge. Tous les trois ans (depuis 2003), d'autres œuvres sont ajoutées, ainsi la collection s'agrandit lentement mais sûrement.

Côte à côte en famille XL

Ce Côte à côte en famille de Gravelines à Knokke-Heist reprend une sélection des éditions précédentes, ainsi que de nouveaux jeux, autour des œuvres situées de part et d'autre de la frontière.

Bienvenue à la Côte.

Envie de plages, de digues, de dunes et d'aventures ?
Très bien ! Lisez la suite !

Jouer avec l'art

La page suivante présente un plan de la Côte franco-flamande, reprenant 15 œuvres d'art. Celles-ci se situent sur la plage ou sur la digue, dans les dunes ou dans un parc. Choisissez-en une ensemble, allez la voir et recherchez-la dans ce livret de jeux à faire en famille.

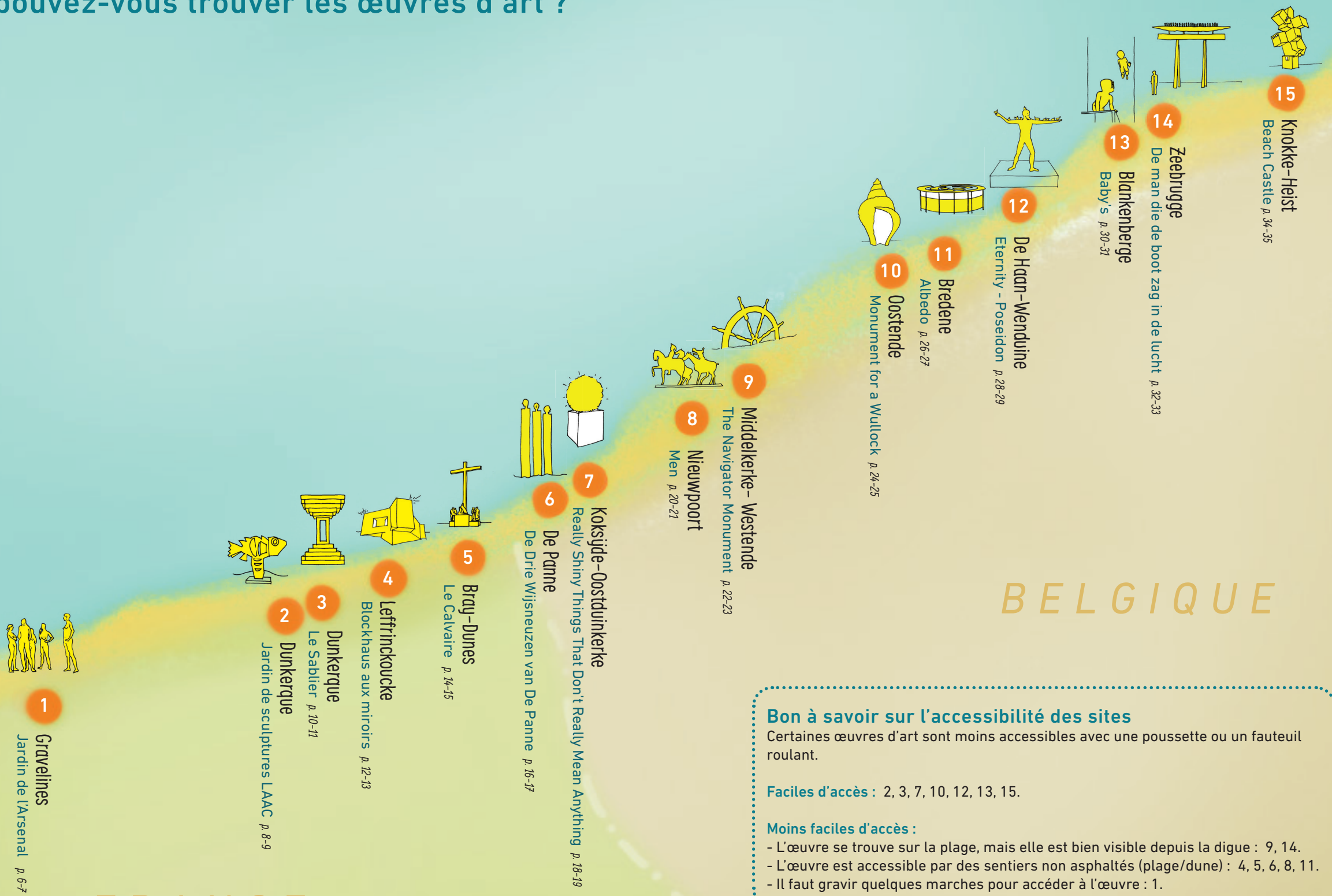
Vos échanges seront l'occasion de découvrir de nouvelles choses sur les œuvres d'art, mais aussi sur vous mêmes.

Jouer sans art

Vous avez terminé le jeu correspondant à l'œuvre d'art mais vous n'avez pas envie de vous arrêter ? À la fin de ce livre sont proposés des jeux que vous pouvez faire :

- sur la plage
- ou en intérieur

Où pouvez-vous trouver les œuvres d'art ?



1 Gravelines
Jardin de l'Arsenal *p. 6-7*

2 Dunkerque
Jardin de sculptures LAAC *p. 8-9*

3 Dunkerque
Le Sablier *p. 10-11*

4 Leffrinckoucke
Blockhaus aux miroirs *p. 12-13*

5 Bray-Dunes
Le Calvaire *p. 14-15*

6 De Panne
De Drie Wijsneuzen van De Panne *p. 16-17*

7 Koksijde-Oostduinkerke
Really Shiny Things That Don't Really Mean Anything *p. 18-19*

8 Nieuwpoort
Men *p. 20-21*

9 Middelkerke- Westende
The Navigator Monument *p. 22-23*

10 Oostende
Monument for a Wullock *p. 24-25*

11 Bredene
Albedo *p. 26-27*

12 De Haan-Wenduine
Eternity - Poseidon *p. 28-29*

13 Blankenberge
Baby's *p. 30-31*

14 Zeebrugge
De man die de boot zag in de lucht *p. 32-33*

15 Knokke-Heist
Beach Castle *p. 34-35*

FRANCE

BELGIQUE

Bon à savoir sur l'accessibilité des sites

Certaines œuvres d'art sont moins accessibles avec une poussette ou un fauteuil roulant.

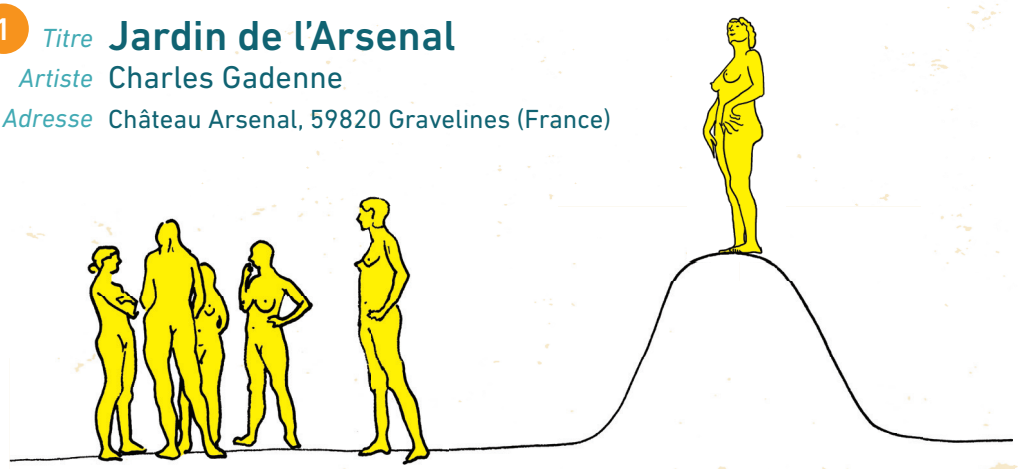
Faciles d'accès : 2, 3, 7, 10, 12, 13, 15.

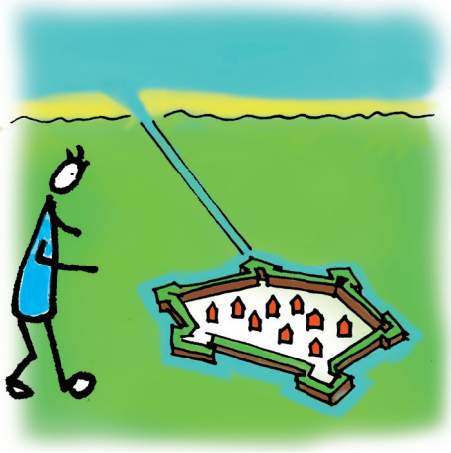
Moins faciles d'accès :
- L'œuvre se trouve sur la plage, mais elle est bien visible depuis la digue : 9, 14.
- L'œuvre est accessible par des sentiers non asphaltés (plage/dune) : 4, 5, 6, 8, 11.
- Il faut gravir quelques marches pour accéder à l'œuvre : 1.

1 *Titre* **Jardin de l'Arsenal**

Artiste Charles Gadenne

Adresse Château Arsenal, 59820 Gravelines (France)





Ville fortifiée

Vue de haut, Gravelines ressemble à une étoile.
Avec des remparts, des murs de fortification
et des douves que l'on peut explorer en bateau
sur tout le pourtour de la ville.

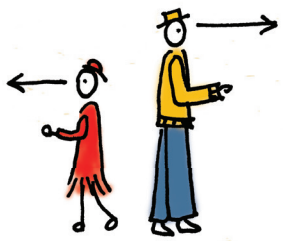
Vous êtes à la Porte de l'Arsenal ?
En franchissant le pont et la porte monumentale,
vous entrez dans le Jardin de l'Arsenal.
L'accès au jardin de sculptures est gratuit.

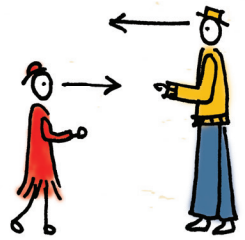
Vous voyez les remparts ?
Eh bien, vous pouvez vous promener dessus.
La vue de là-haut est magnifique.
Mais faites attention… C'est haut !

Que contemple cette sculpture ?

Choisissez une sculpture. Que contemple-t-elle ?

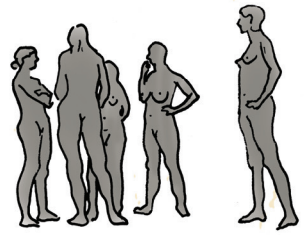
Imaginons que vous puissiez réaménager le jardin et tourner
les sculptures pour qu'elles regardent dans une autre direction.
Que contempleraient-elles alors ?





Cherchez

Cherchez cette sculpture.
Trouvée ? Cette œuvre s'appelle
« La Conversation », et a été
réalisée par Charles Gadenne.
De quoi parlent les personnages,
à votre avis ?

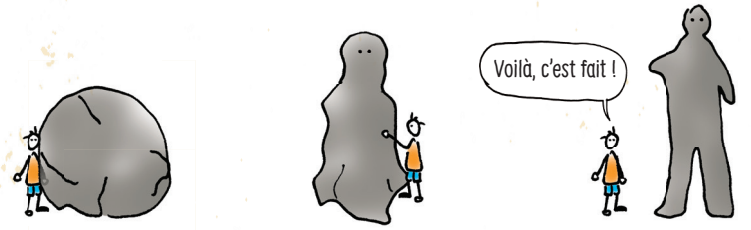


Devinez qui j'imite ?

Distribuez les rôles :
- L'un de vous est l'artiste.
- L'un de vous est une boule d'argile.
  Boule d'argile, ferme les yeux.
  Vous êtes nombreux ? Alors, les autres, fermez les yeux aussi.

Artiste, choisis (en secret) l'une des dames de la sculpture.
Imite la sculpture en mettant la personne représentant la boule
d'argile dans la même position.
C'est fait ?

Poupée d'argile, reste dans cette position et ouvre les yeux.
À quelle statue ressembles-tu ?
Est-ce aussi l'avis des autres ?



Art sur les fortifications (extérieur et intérieur)

Un groupe d'artistes a organisé pendant des années des expositions
d'art ici, à l'Arsenal. En plus de créer des sculptures, ils imprimaient
des estampes qu'ils vendaient pour pouvoir organiser de nouvelles
expositions. C'est ainsi qu'a vu le jour le Musée du dessin et de
l'estampe originale ici même, sur le terrain.

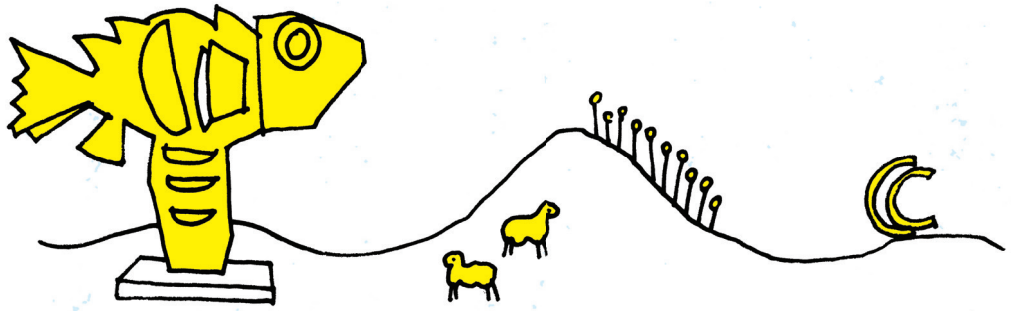
Envie de visiter le musée et d'apprendre à imprimer ?
Dites-le à la caisse (accès gratuit pour les enfants).

Découvrir Gravelines vue d'en haut ?
Cherchez la maquette dans le musée.

En savoir plus ?

2 *Titre* **Le Jardin de sculptures du LAAC**

Adresse 302 Avenue des Bordées, Dunkerque (France)
L'accès au jardin de sculptures est gratuit.
Consultez le site www.musees-dunkerque.eu pour les heures d'ouverture.



Entrez !

Le jardin de sculptures a plusieurs entrées.
À vous de décider par où vous commencerez votre visite.

« Regarder » les yeux fermés

Super difficile !

Préparation

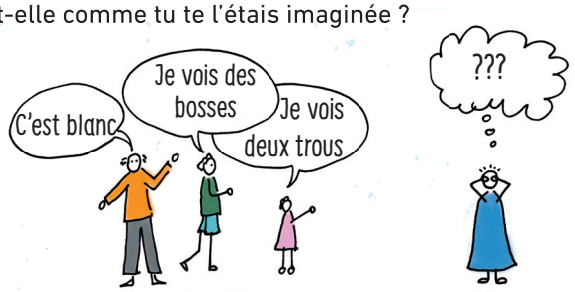
Commencez où vous le voulez dans le parc.
Distribuez les rôles :
- une personne écoute
- l'autre (les autres) raconte(nt)

Personne qui écoute : Ferme les yeux.
Personne(s) qui raconte(nt) : Choisis(ssez) secrètement une œuvre d'art.
Dirige(z) la personne qui écoute prudemment vers celle-ci.

Près de l'œuvre

Personne qui écoute : Ouvre bien tes oreilles. Ne regarde pas en cachette !
Personne(s) qui raconte(nt) : Décris (décrivez) la sculpture à la personne qui écoute. Chacun votre tour, vous prononcez une phrase.
Continuez jusqu'à ce que vous n'ayez plus rien à dire.
Prêts ?

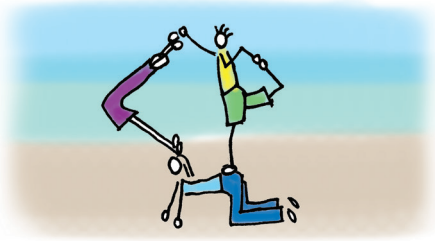
Toi qui as écouté les autres, ouvre les yeux.
Et ? La sculpture est-elle comme tu te l'étais imaginée ?



Art vacillant

Choisissez ensemble une sculpture, peu importe laquelle.
Examinez attentivement la sculpture, de haut en bas.

Imitez à présent tous ensemble la sculpture.
Gardez votre équilibre.
Combien de secondes arriverez-vous à rester ainsi ?
Comptez à voix haute !



Cherchez les points communs

Vous avez déjà contemplé quelques œuvres d'art ? Très bien !
Choisissez-en à présent une nouvelle.

Examinez cette sculpture.
Regardez-la, palpez-la, écoutez-la, respirez-la.
Parviendrez-vous à trouver un point commun entre cette sculpture et une autre œuvre d'art du parc ?

En savoir plus ?

Matériaux

Avez-vous remarqué qu'il y a du métal dans la plupart des sculptures ?
Le port de Dunkerque compte plusieurs aciéries, des usines d'acier.
Et nombre des œuvres d'art que vous voyez ici ont été réalisées à Dunkerque.

Exercice d'observation pour experts

Choisissez une œuvre d'art. De quel matériau pensez-vous qu'elle soit faite ?
Pouvez-vous voir comment elle a été réalisée ? Avec quels outils ?
Vous ne trouvez pas la réponse ? Entrez au musée et posez la question.
Peut-être les collaborateurs du musée pourront-ils vous renseigner...

3 *Titre* **Le Sablier** (De zandloper)

Artiste Séverine Hubard

Adresse Rue des Chantiers de France, 59140 Dunkerque (France)

Sablier

Vous est-il déjà arrivé d'utiliser un sablier ?
Pour quoi faire ?

Avez-vous déjà regardé un sablier de très près ?
Que voyez-vous ?

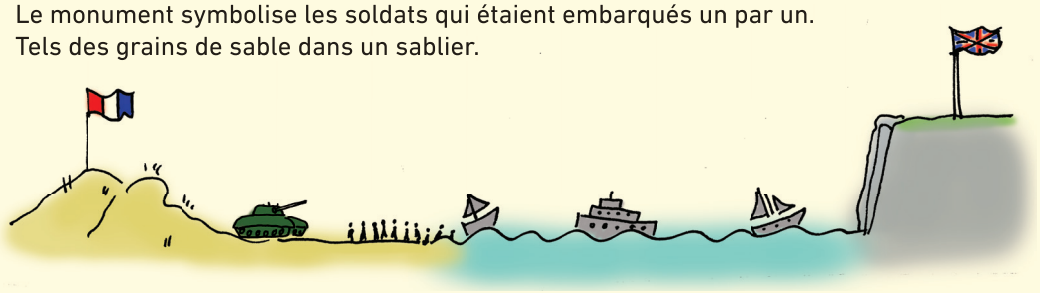
En savoir plus ?

Seconde Guerre mondiale : Opération Dynamo

Le 10 mai 1940, l'armée allemande a envahi la France, encerclant 400.000 soldats français et britanniques ici, sur la plage. Pris entre les soldats allemands d'un côté et la mer de l'autre, ils n'avaient aucune issue. Une seule solution : la fuite par la mer...

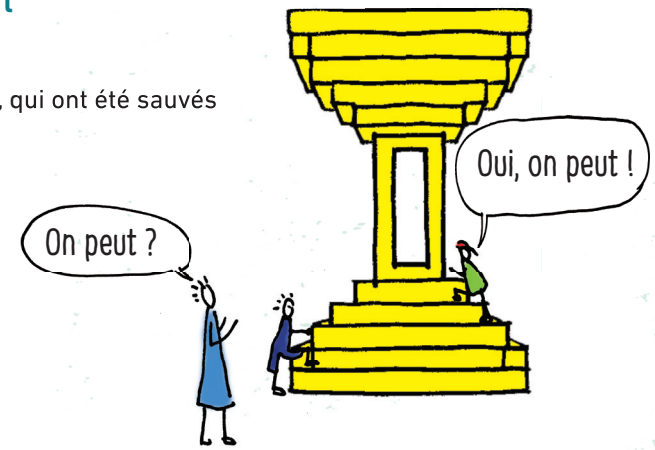
Les Français et les Britanniques ont lancé un appel à la radio :
« À l'aide ! Avez-vous un bateau, n'importe quoi qui puisse naviguer ?
Venez à Dunkerque et sauvez nos soldats ! »
Cargos, bateaux de pêche et bateaux de plaisance se sont mis à faire la navette pour emmener les soldats en Angleterre. Le danger était partout : des bombes tombaient du ciel, les soldats étaient la cible de tirs venant de toutes parts et le ressac faisait chavirer les petits bateaux.

Le Sablier est un hommage aux soldats qui ont perdu la vie ici ou qui ont disparu.
Le monument symbolise les soldats qui étaient embarqués un par un.
Tels des grains de sable dans un sablier.



Escaladez le monument

Passez la porte.
Un par un.
Exactement comme les soldats, qui ont été sauvés les uns après les autres.



Mesurer, c'est savoir

Regardez attentivement cette oeuvre.
Selon vous, quelle est la hauteur du monument ? Partagez votre idée.
Qui est le plus proche de la réalité ?

Réponse : 7,59m

Sentiers

Vous voyez les sentiers ?
À quoi ressemblent-ils ?

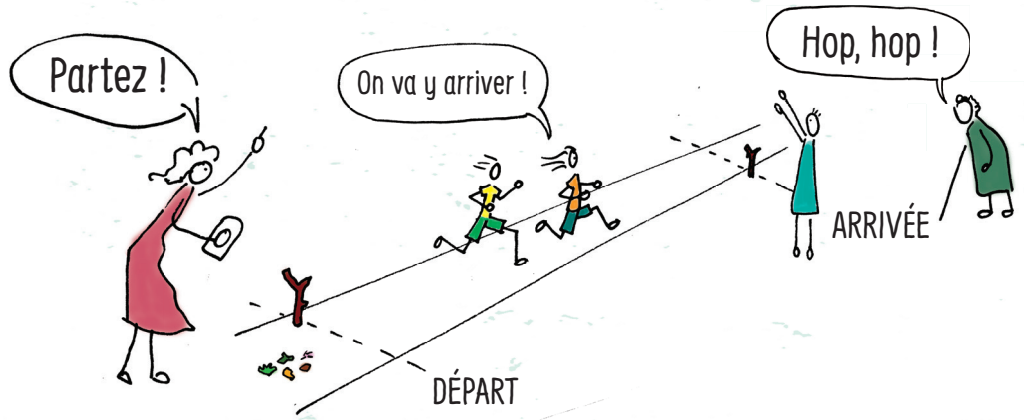
Course aux objets

Préparation

Fixez d'abord la distance que vous voulez parcourir : indiquez le départ et l'arrivée.
Vous avez certainement des objets sur vous (dans la poche de votre pantalon ou dans votre sac). Déposez-les au départ, environ trois par personne.
Réglez l'alarme de votre téléphone sur 2 minutes.

Courez

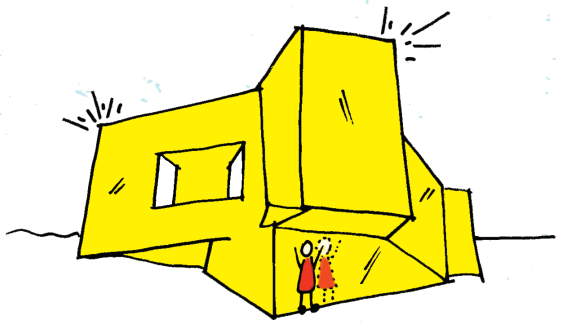
Chacun fait des allers et retours et emporte à chaque fois un seul élément à l'arrivée.
Combien d'éléments parviendrez-vous à amener jusqu'à la ligne d'arrivée en 2 minutes ?



4 *Titre* **Blockhaus aux miroirs** (Bunker van spiegels)

Artiste Anonyme

Adresse Digue Europlage, Leffrinckoucke (France)

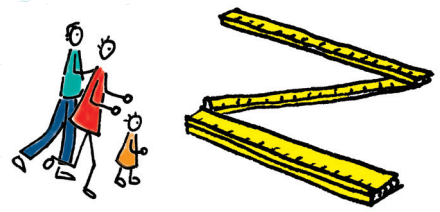


Un peu de recul

Cela fait-il une différence que vous regardiez l'œuvre d'art de loin ou de près ? Essayez !
Quelle est pour vous la meilleure distance pour admirer l'œuvre ?

Énorme

Faites le tour de l'œuvre d'art.
Comptez vos pas.
Quelle est la taille de l'œuvre d'art ?
Attention : les miroirs sont tranchants, et il y a parfois des éclats dans le sable.



Reflet

1. Regardez ensemble dans les miroirs. Prenez le temps, et décrivez chacun votre tour quelque chose que vous voyez.
2. Qu'en pensez-vous ? Le reflet fait-il aussi partie de l'œuvre d'art ?
   Et si oui, quelle est dans ce cas la taille de l'œuvre d'art ?

Photo de famille

Faites une photo de famille dans les miroirs. Et ? Parvenez-vous à avoir tout le monde sur la photo ?

À méditer...

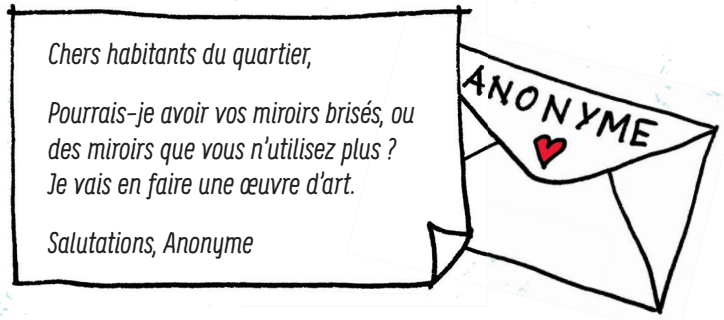
Regardez-vous l'œuvre d'art, ou est-ce l'œuvre d'art qui vous regarde ?
Qu'en pensez-vous ?

Permission de minuit

Vous logez à proximité de cette œuvre d'art ?
Dans ce cas, venez admirer ce bunker au coucher du soleil.
Vous verrez, cela vaut la peine !

Anonyme

L'artiste Anonyme a fait le tour des habitants du quartier :



Faites comme Anonyme

Réalisez une ÉNORME œuvre d'art sur la plage.

En savoir plus ?

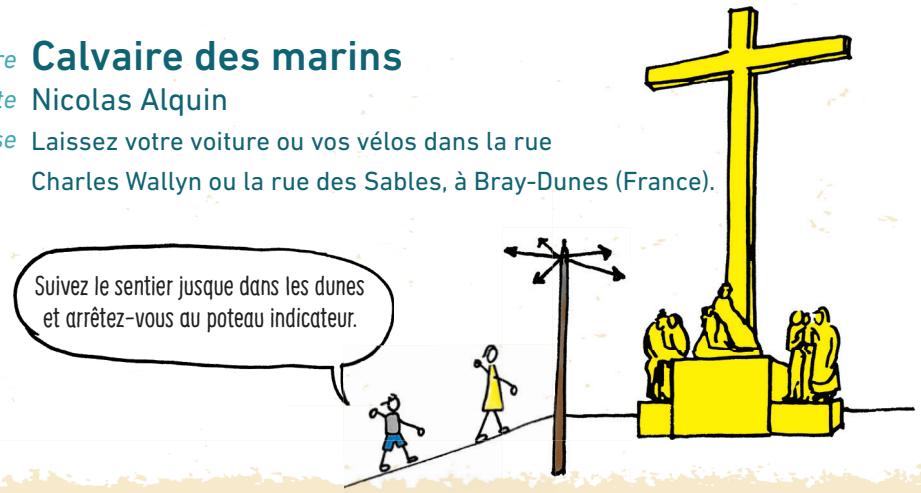
Que font ces bunkers de béton sur la plage?

Durant la Seconde Guerre mondiale, les Allemands occupaient une grande partie de l'Europe. Les Allemands ne voulaient pas que les soldats anglais et américains parviennent à débarquer à terre pour aider à libérer l'Europe. Ils ont donc construit le long de la côte un ouvrage de fortifications fait de bunkers, de fils barbelés et de champs de mines : le Mur de l'Atlantique, qui s'étendait de la Norvège au Midi de la France. Autrement dit, sur pas moins de 5000 kilomètres.
Le Mur de l'Atlantique a en grande partie été détruit après la guerre, mais on trouve toujours des bunkers le long de la côte. Vous êtes auprès du bunker miroir ? Combien de bunkers avez-vous déjà vus ?

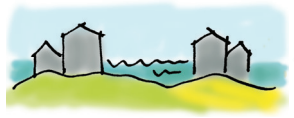
5 *Titre* **Calvaire des marins**

Artiste Nicolas Alquin

Adresse Laissez votre voiture ou vos vélos dans la rue Charles Wallyn ou la rue des Sables, à Bray-Dunes (France).



Les pêcheurs d'Islande de Bray-Dunes



Vous voyez la mer, au loin ?

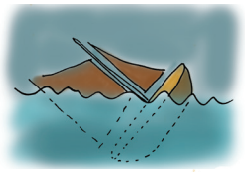
Imaginez… chaque année, au printemps, après le Carnaval, pêcheurs et matelots prenaient la mer…

… et mettaient le cap sur l'Islande. À vol d'oiseau, à environ 2000 km de cette dune.

Leur but : pêcher le cabillaud.

Époux, pères, fils, grands-pères, oncles, frères, fiancés et voisins…

… tous passeraient les 6 prochains mois en mer.



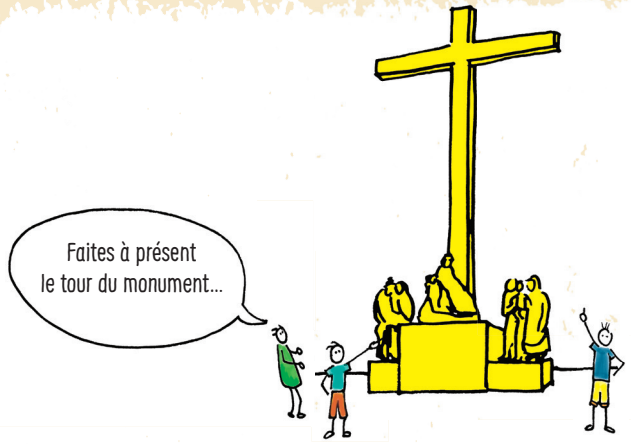
Un travail dangereux : tempêtes, accidents, tout pouvait arriver.

Ici, sur la plus haute dune, les familles de pêcheurs de Bray-Dunes venaient scruter la mer…

… à espérer…

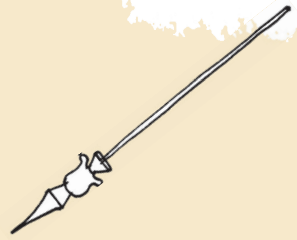
… et à prier : « Faites que nos hommes nous reviennent sains et saufs… »

À la fin de l'été, la dune était noire de monde. « Tu les vois, tu les vois ? » Et lorsque les pêcheurs et matelots accostaient sains et saufs, c'était la fête.



Cherchez les similitudes

Ce monument a été érigé en souvenir des pêcheurs et matelots qui ont péri en mer.
Regardez les images de la page ci-contre.
Quels éléments retrouvez-vous dans l'œuvre d'art ?



Protégez l'œuvre d'art

Il est interdit de jouer avec cette sculpture, car elle est fragile et se briserait.
Vous voyez ce que l'on a entrepris pour la protéger ?

La Commission de protection des œuvres d'art est à la recherche de nouvelles idées. Pensez-vous à d'autres solutions qui permettraient de protéger l'œuvre d'art ?

Porte-bonheur

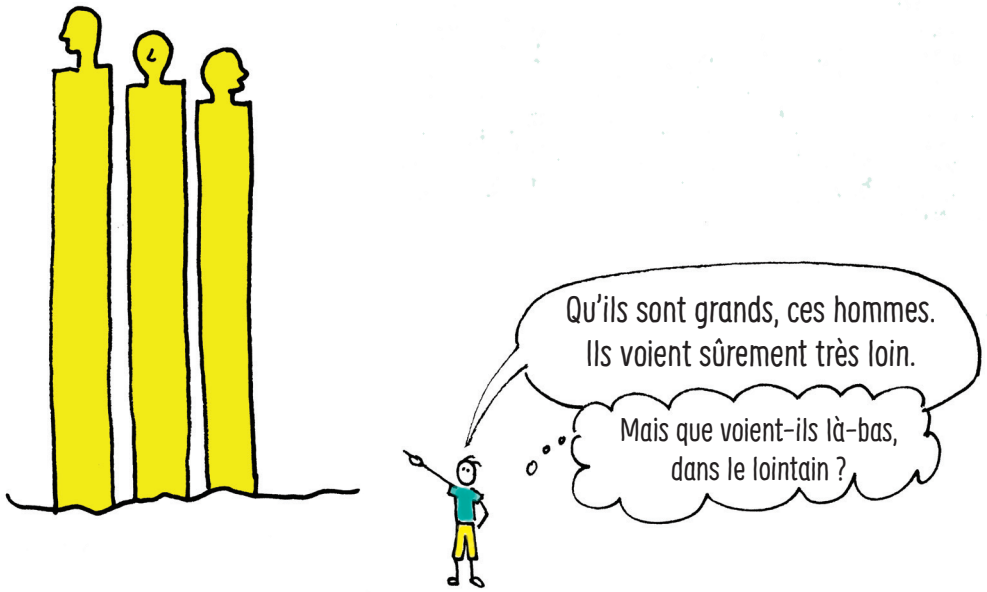
Vous voyez le matelot sur le monument ?
Il porte un béret avec un pompon.
Saviez-vous que cela porte bonheur de toucher le pompon du béret d'un matelot sans qu'il ne s'en aperçoive ?
Et s'il s'en aperçoit, vous devez l'embrasser…

Jouez à touche-touche bonheur !
L'un de vous essaie… de toucher le pompon imaginaire des autres, qui sont les matelots.
Il y parvient ? C'est son jour de chance !

6 *Titre* **De Drie Wijsneuzen van De Panne** (Beaufort 2018)

Artistes Jos de Gruyter & Harald Thys

Adresse Plage, au niveau de la Canadezenplein, La Panne (Belgique)



De bons yeux

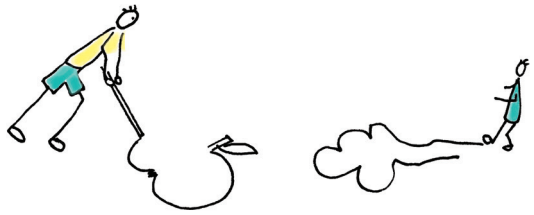
Comme les sculptures, placez-vous dos à dos.
Imaginez que vous êtes un Wijsneus avec de très bons yeux. Que verriez-vous ?
Racontez-vous ce que vous voyez (vous allez peut-être devoir parler très fort, à cause du vent !)

Dessiner avec le corps

Lorsque la tempête fait rage et que les vagues sont bordées d'écume, les marins ont besoin que quelqu'un surveille la voile. C'est pour cela qu'il y a de grandes sculptures sur les côtes partout dans le monde : ce sont des anges gardiens.

Un très grand dessin

Cherche un bâton (ou plante ton talon dans le sable) et trace un beau dessin dans le sable pour les Wijsneuzen. Pas trop petit ! Vois les choses en grand : la plage t'appartient.



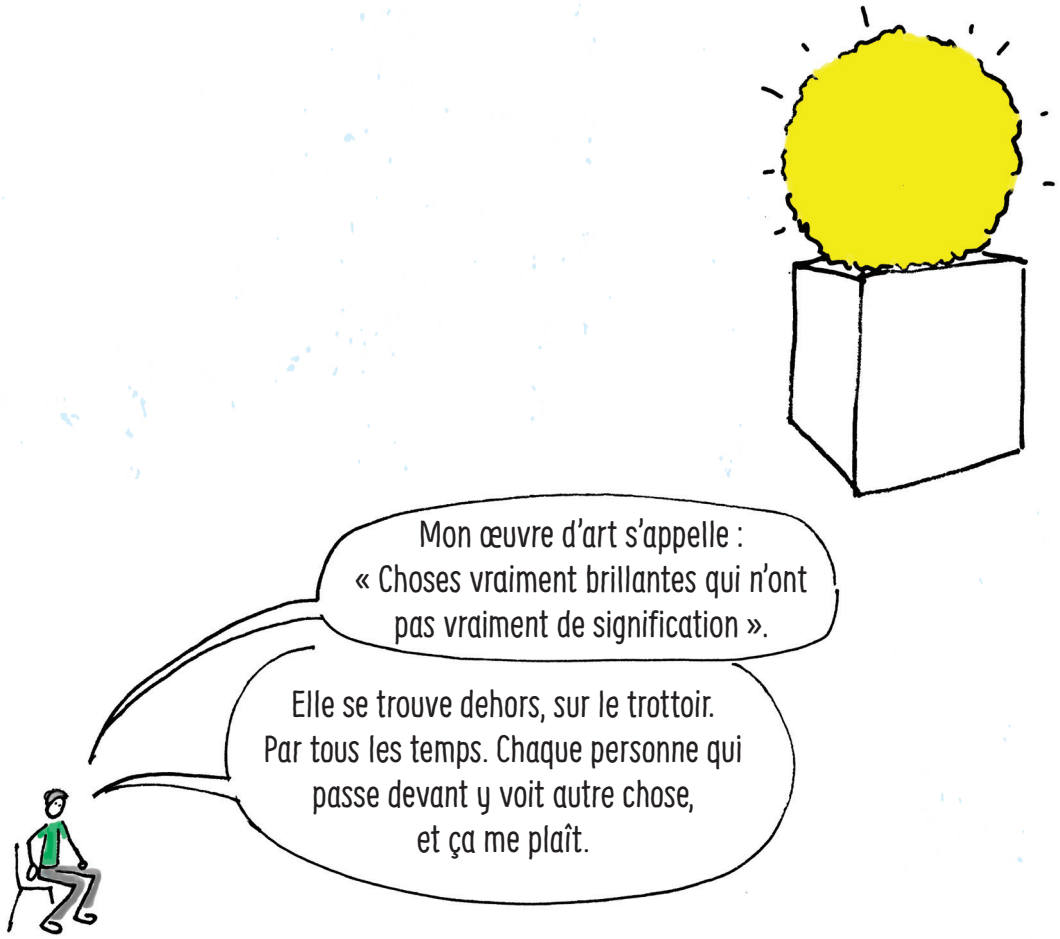
Tu ne peux pas te passer de ton téléphone portable ?

Consulte Google Maps pour savoir dans quelles directions regardent les Wijsneuzen.

7 *Titre* **Really Shiny Things That Don't Really Mean Anything** (Beaufort 2018)

Artiste Ryan Gander

Adresse Gemeenteplein, Zeelaan 303, Koksijde-Oostduinkerke (Belgique)



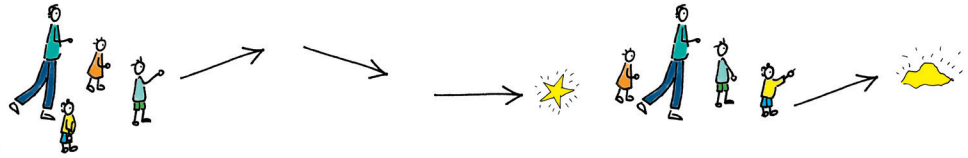
Brillez

Miroir, miroir...

Cherchez bien

Bling, bling... Avez-vous quelque chose qui brille sur vous ?
À quoi servent ces objets brillants ?

Chasse au trésor "des choses très brillantes" (ça ne mène vraiment nulle part)

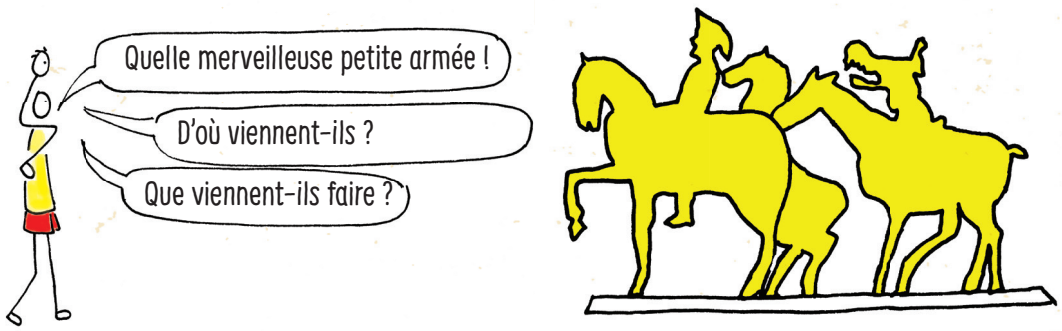


Vous avez fini de regarder ? Alors, partez à la chasse au trésor !

Départ C'est le plus jeune qui commence. Il détermine la direction dans laquelle vous partez.
Étape 1 Marchez jusqu'à ce que vous voyiez quelque chose de très brillant. Prenez une photo.
Étape 2 Le suivant peut décider dans quelle direction vous poursuivez.

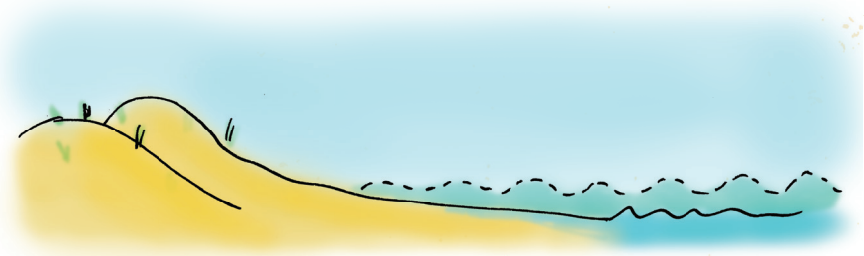
Répétez les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que vous soyez 'perdus'.
Demandez le chemin pour vous rendre chez un glacier et admirez-y votre série de photos d'objets brillants.

8 *Titre* **Men** (Beaufort 2018)
Artiste Nina Beier
Adresse Brise-lames, au niveau de la Lefebvrestraat, Nieuport (Belgique)



Galop

Rendez-vous vers l'œuvre en faisant semblant d'être un cavalier.



Haute ou basse ?

Regardez la mer. La marée est-elle haute ou basse ?
Ou entre les deux ?
CONSEIL : revenez plus tard dans la journée et regardez le même paysage. Il aura bien changé !

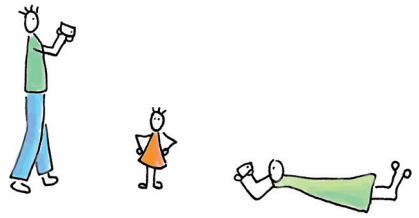
La marée est basse ?
Dans ce cas, c'est le moment d'aller voir ces cavaliers de plus près.
- Lequel des cavaliers est le plus âgé ?
- Qui a le plus de force ?
- Quel est celui qui a le plus envie de gagner ?

Puissant

Lorsque les artistes réalisaient jadis la sculpture d'une personne puissante, ils la plaçaient sur un cheval pour souligner sa position 'supérieure'.

Exercice de perspective

Photographiez les membres de votre famille comme s'il s'agissait de personnes puissantes.
Faites l'expérience : tenez votre appareil très haut, pendant que vous faites une photo.
Maintenant, tenez-le très bas et prenez une nouvelle photo.



Comparez les photos. Sur laquelle les membres de votre famille ont-ils l'air les plus forts et puissants ?

Étudiez la mer

Elle est assez chaude ? Allez faire trempette : marchez un peu dans l'eau. Sentez-vous le courant ?

Attention : l'œuvre d'art 'Men' se trouve sur un brise-lames, où le courant est dangereux. N'entrez donc jamais dans l'eau depuis un brise-lames.

L'eau est trop froide ?
Trempez seulement vos pieds !
Sentez-vous le traction de la mer sur vos jambes ?

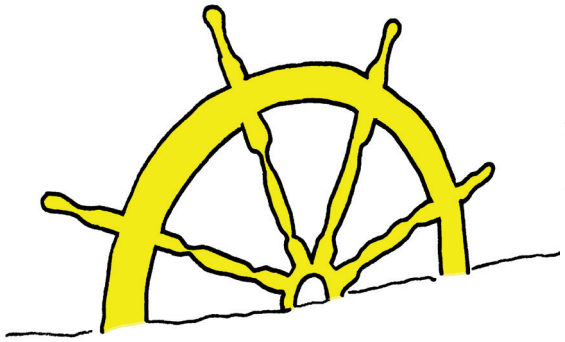
Étudiez l'œuvre d'art

Les statues de cavaliers se retrouvent donc chaque jour dans un courant très fort. Comment se fait-il qu'elles ne soient pas emportées ? Regardez-bien !

9 *Titre* **The Navigator Monument** (Beaufort 2018)

Artiste Simon Dybbroe Møller

Adresse Zone de plage au niveau du club De Kwinte, Koning Ridderdijk 100, Middelkerke-Westende (Belgique)



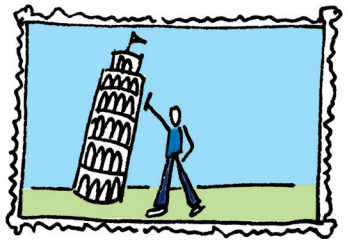
Touche-touche géant

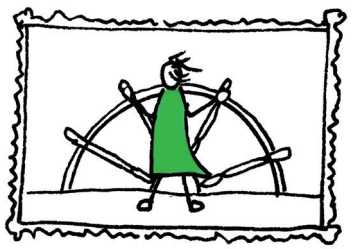
Le plus grand d'entre vous est le capitaine géant d'un bateau géant. Les autres sont des matelots. Ils peuvent sauter et passer par le gouvernail. Le géant ne le peut pas, parce qu'il est trop grand.

Attention, matelots :
Vous êtes éliminés lorsque vous avez été touché par le capitaine géant ou lorsque vous touchez le gouvernail.

Tenez bien la barre

Connaissez-vous ce type de photos de vacances ?

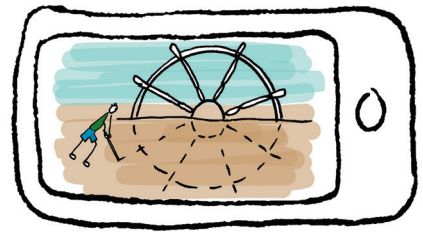




Amusant, non ?
En cherchant un peu, vous pourrez certainement réaliser une photo marrante ici aussi.

Illusion d'optique

La partie inférieure du gouvernail est cachée dans le sable. Faites-la apparaître de cette façon.



Photographe :
Positionne-toi de façon que tout le gouvernail soit visible dans le cadre. Donne des instructions de dessin aux dessinateurs.
Conseil : regarde toujours par ton objectif, ou ferme un œil.

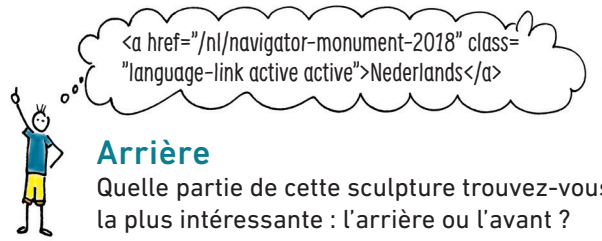
Dessinateurs :
Ecoutez les indications du photographe afin de dessiner l'autre partie du gouvernail dans le sable.

Super difficile !

Pour les amateurs d'Internet

Ce gouvernail vous rappelle quelque chose ?

premiers navigateurs web (comme Safari, Internet Explorer, etc.).
Réponse :
Cette œuvre est inspirée du logo de Netscape Navigator, l'un des



Arrière

Quelle partie de cette sculpture trouvez-vous la plus intéressante : l'arrière ou l'avant ?

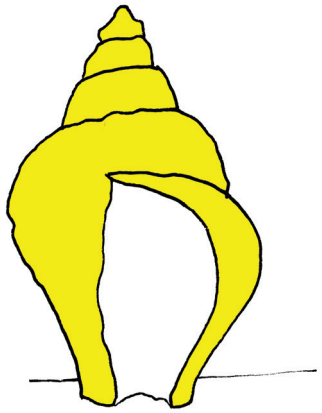
Surf

Voyez-vous un rapport entre les voyages d'exploration et la navigation sur Internet ?

10 *Titre* **Monument for a Wullok** (Beaufort 2018)

Artiste Stief DeSmet

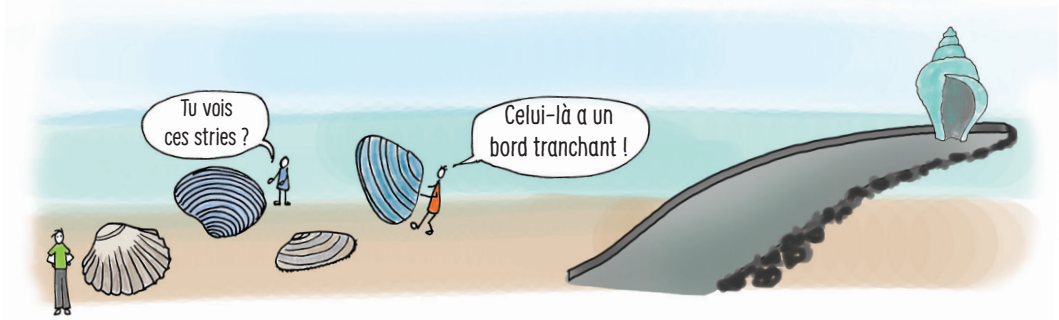
Adresse Fin du Westelijke Strekdam au niveau de la Zeeheldenplein, Ostende (Belgique)



Petit coquillage, grand coquillage

Avant d'aller voir le Monument for a Wullok, préparez-vous !
Recherchez d'abord un beau coquillage sur la plage.
Comparez vos trouvailles.

Quel est le toucher de l'extérieur du coquillage ?
Et l'intérieur ?



Voyez-vous le bulot au loin, sur la jetée ?
Prêts pour la promenade ? Allez-y !

C'est la nature qui est la plus intelligente

As-tu déjà bien examiné un vrai bulot ?
C'est un coquillage incroyablement bien conçu !

Stief DeSmet a créé un monument en l'honneur du bulot.
Peux-tu voir comment Stief a réalisé ce bulot ?
Examine aussi l'intérieur de la sculpture.

Sshhhh

As-tu bien regardé le Monument for a Wullok ?
Alors, ferme les yeux et écoute la mer.

Entre dans le bulot.
Rentre dans ta coquille.
Écoute.

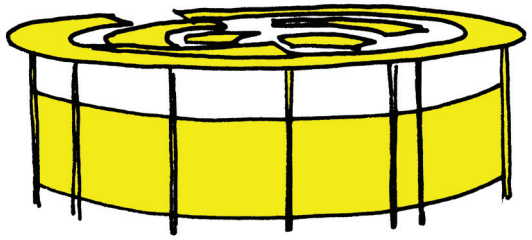
Entends-tu la différence par rapport à l'extérieur ?
Chante une chanson tout en te déplaçant lentement en rond.

En savoir plus ?

Une statue en bronze à la mer, est-ce une bonne idée ?

L'artiste veut rendre son bulot à la nature.
C'est pour cela qu'il a réalisé sa statue en bronze : un mélange d'étain et de cuivre.
Le sel, le vent et l'eau oxydent le cuivre, d'où cette couleur verte.
La sculpture rouille, et va ainsi se dissoudre lentement.

11 *Titre* **Albedo** (Beaufort 2009)
Artiste Niek Kemps
Adresse À l'ouest de l'accès à la plage du poste de plage 6, Bredene (Belgique)



Chasse au trésor

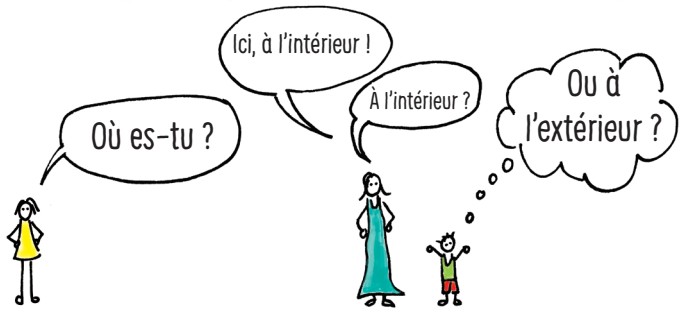
Super difficile !

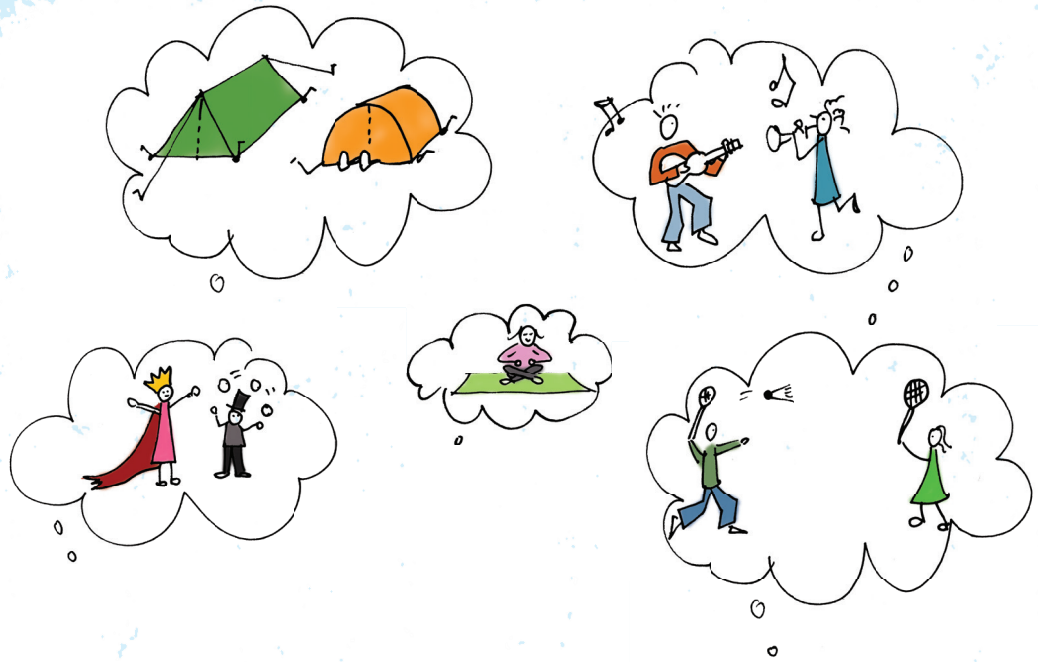
Dans les dunes se trouve une petite maison.
Comment y arriver ? Ce n'est pas évident !
Vous allez peut-être devoir beaucoup chercher.

Conseil : emportez un pique-nique et ramenez vos déchets à la maison.

Vous avez trouvé Albedo ?

Examinez l'œuvre de l'intérieur et de l'extérieur.



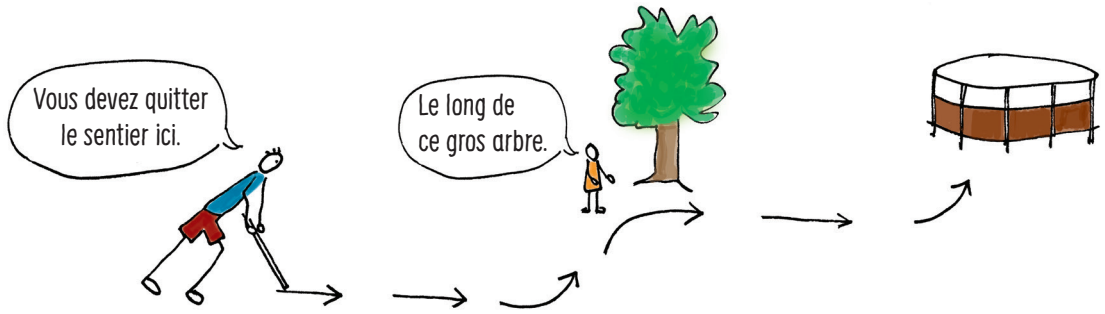


Rêver

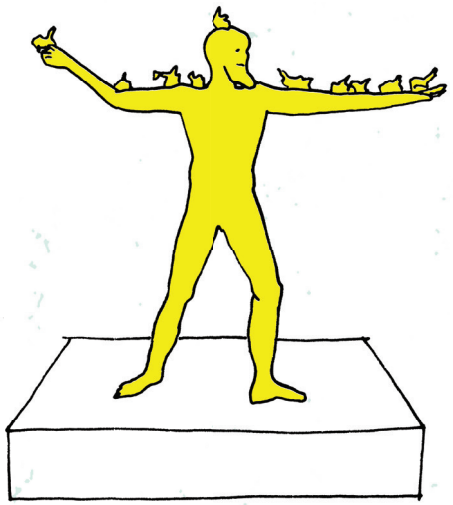
Imaginez que vous puissiez occuper Albedo pendant une semaine.
Qui inviteriez-vous ?
Qu'y feriez-vous ?

Laisser des traces

Vous avez tout vu ?
Et vous voulez mettre d'autres personnes sur la bonne voie ?
Alors, laissez des traces.
Comment ? Dessinez des flèches au sol, indiquant la direction d'Albedo, lorsque vous parcourez le chemin du retour.



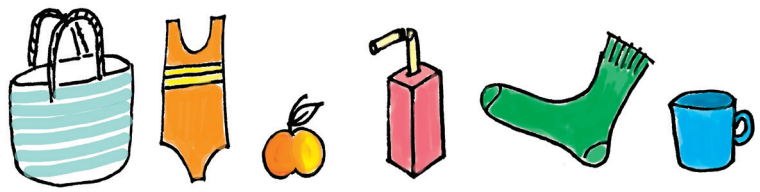
12 *Titre* **Eternity – Poseidon** (Beaufort 2018)
Artiste Xu Zhen (Produced by Madeln Company)
Adresse Digue, au niveau de la Prinses Josephinelaan.
De Haan-Wenduine (Belgique)



Regarde et crie

Qu'est-ce qui te frappe chez ce dieu grec ?
Crie le plus fort que tu peux.

Équilibrage



1. Prenez quelques affaires que vous avez emportées avec vous.
2. Désignez celui qui va imiter la statue.
3. Combien d'objets pouvez-vous placer sur ses bras et sur sa tête ?

Imaginez vous-mêmes vos règles du jeu.

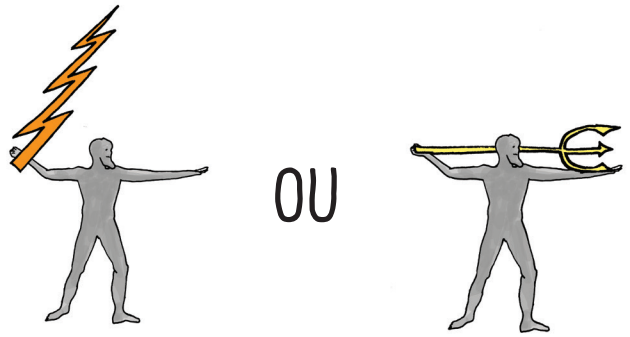
En savoir plus ?

Mélange de sculptures

L'artiste Xu Zhen a réalisé une copie d'une statue datant de 460 avant Jésus-Christ. Il a placé dessus des canards de Pékin, une spécialité chinoise très appréciée lors des fêtes.

Qui est ce grand homme nu ? Nous ne le savons pas. Mais nous avons des indices. La sculpture originale a été trouvée par des plongeurs dans une épave. Des statues similaires ont été trouvées jadis, avec des choses en main :
- avec un éclair, la statue représente Zeus, le roi des dieux.
- avec un trident, la statue représente Poséidon, le dieu de la mer.

Cette statue tenait également un objet en main. Mais lequel ?
Eh bien, si on le savait, on saurait aussi qui elle représente.

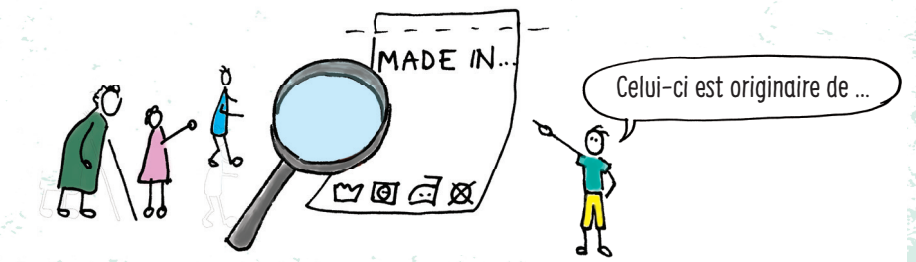


Avec son mélange de sculptures, l'artiste veut nous dire :
- qu'il est très difficile de tout savoir sur sa propre culture.
- que l'Orient et l'Occident devraient davantage unir leurs forces.

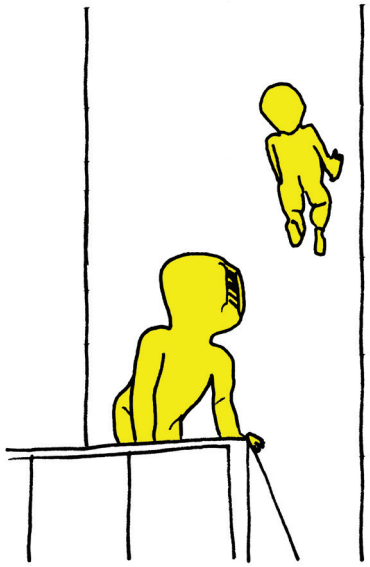
Super difficile !

Regardez sur la digue, observez sur la plage

Choisissez 3 objets faits par l'être humain.
Recherchez d'où ils viennent.
De combien de pays différents proviennent ces objets ?

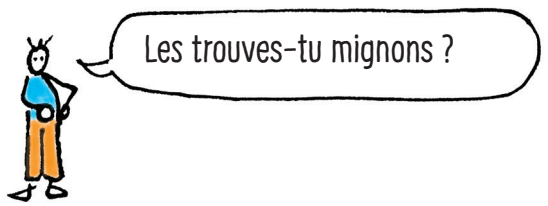


13 *Titre* **Baby's** (Beaufort 2006)
Artiste David Cerny
Adresse Façade du Casino, Zeedijk 150, Blankenberge (Belgique)



Où sont les bébés ?

Cherche-les !

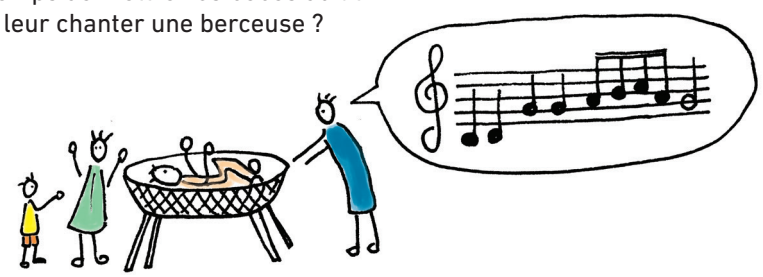


Talent

Imagine que tu puisses grimper aussi bien que les bébés. Regarde autour de toi. Sur quoi pourrais-tu grimper ?

Chansonnette

N'est-il pas temps de mettre vos bébés au lit ?
Pouvez-vous leur chanter une berceuse ?



Discussion

Qu'en pensez-vous ?

Réponse : l'artiste a remplacé les visages des bébés par des codes-barres !

Ramper et marcher à quatre pattes

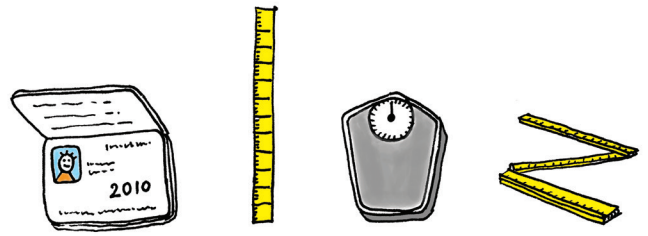
Les bébés rampent et marchent à quatre pattes. Mais il y a beaucoup de façons de se déplacer.

Imagine une manière rigolote d'avancer que les autres devront imiter.

Mission portefeuille (à jouer à table à l'intérieur)

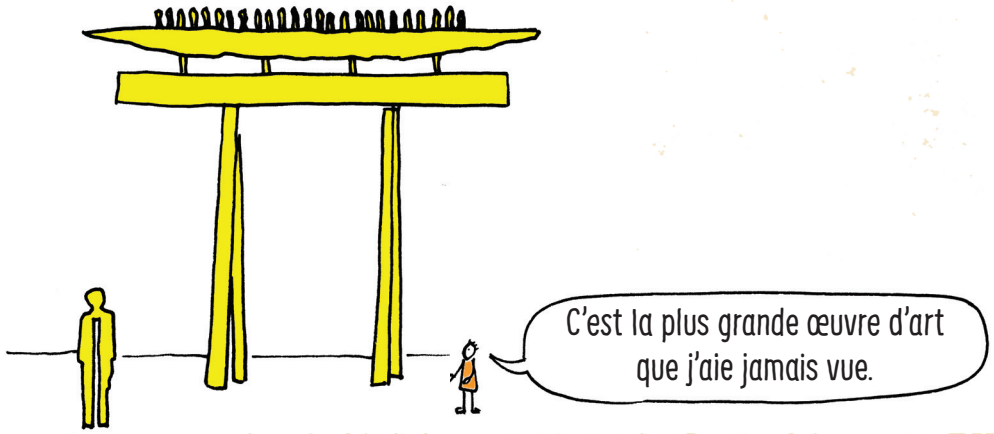
As-tu des cartes ? De la bibliothèque, du médecin ou de la banque ? Portent-elles des chiffres ? Ou des codes-barres ?

Super difficile !

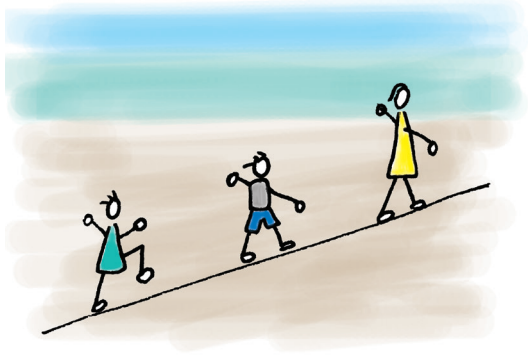


Quels chiffres révèlent quelque chose te concernant ?
Qu'est-ce qui te rend unique ?
Peux-tu imaginer un chiffre qui ne pourrait convenir qu'à toi ?

14 *Titre* **De man die de boot zag, in de lucht**
(L'homme qui vit le bateau dans l'air) (Beaufort 2006)
Artiste Jean Bilquin
Adresse Plage, au niveau du club de surf Icarus, Zeedijk 50, Zeebrugge (Belgique)

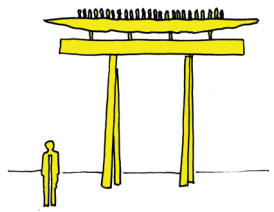


Passerelle
Aimerais-tu naviguer sur un bateau ?
Alors, exerce ton équilibre.
Comme ça, tu n'auras aucune difficulté à franchir la passerelle.
Trace une ligne droite dans le sable.
Et marche exactement dessus.



Facile ?
Et à reculons, tu as déjà essayé ?

Rêves
Regarde dans la même direction que l'homme. Que voit-il ?
De quoi pourrait-il rêver ?



Homme et bateau
Cette œuvre d'art se compose de deux parties. Quelles similitudes voyez-vous entre les deux ?

Quelle grande œuvre d'art !
Concertez-vous : quel espace cette œuvre occupe-t-elle ?
Qu'incluez-vous dans le calcul ?

Tracez une ligne imaginaire autour de l'œuvre.
Êtes-vous d'accord ?

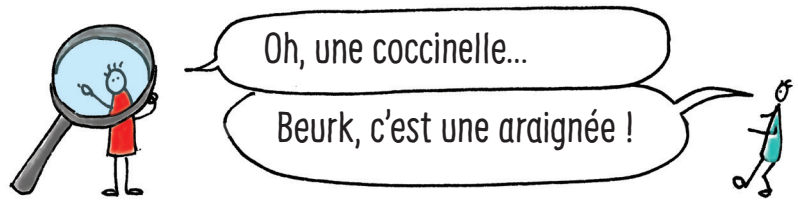
Faites le tour de l'oeuvre en comptant vos pas.
Partagez le nombre de vos pas ensemble.
Y a t-il de grands écarts ?

En savoir plus ?

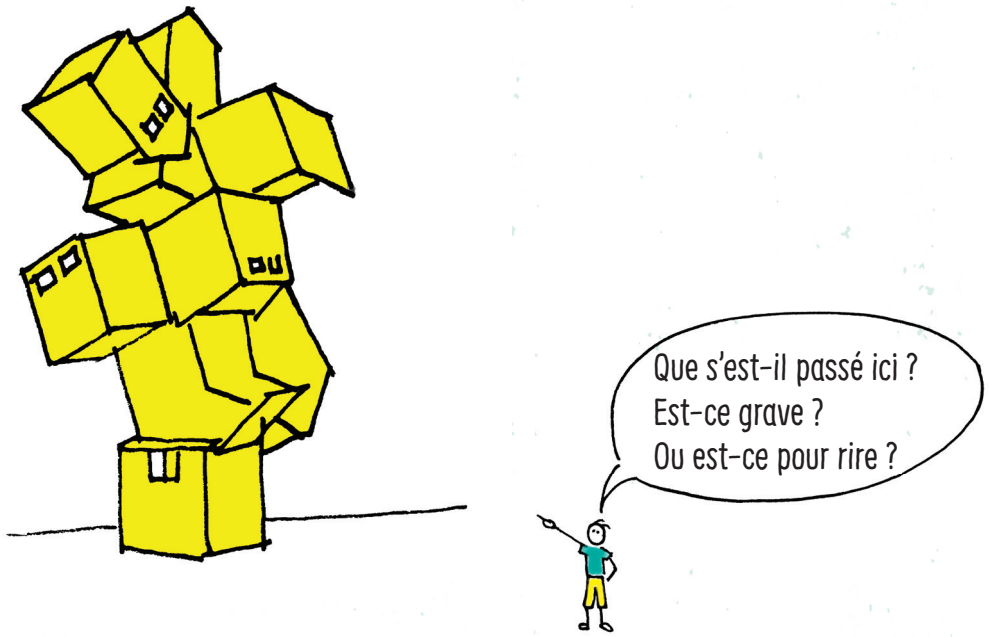
Excursion à la mer
L'artiste Jean Bilquin (1938) était encore un petit garçon au début de la Seconde Guerre mondiale. Il vivait à Gand avec sa famille et pendant cette période, il n'était pas question de faire des excursions à la mer. Il avait donc un certain âge déjà lorsqu'il a vu la mer pour la première fois. Et il a été très impressionné !

Il en est resté tout retourné, aujourd'hui encore.
Voici ce qu'il en dit :
« Je considère la mer comme un monstre,
ayant une force surhumaine,
et une très grande beauté. »

Impressionnant
As-tu déjà été très impressionné(e) par quelque chose de la nature ?
Quelque chose de très grand, mais aussi de tout petit.

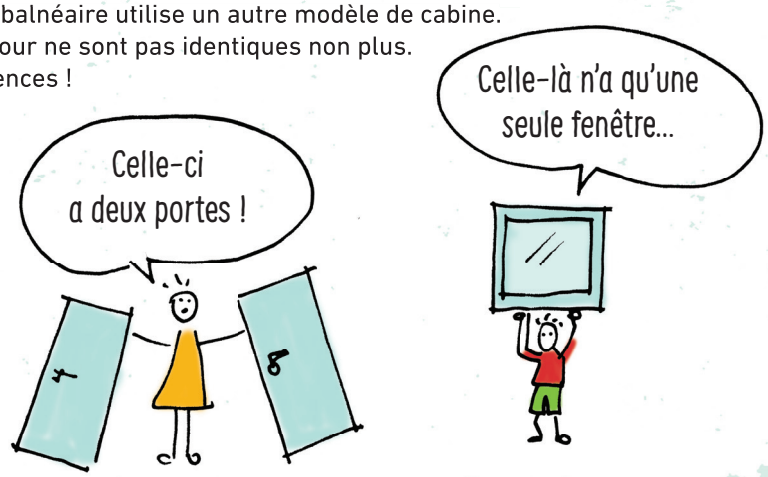


15 *Titre* **Beach Castle** (Beaufort 2018)
Artiste Jean-François Fourtou
Adresse Maurice Lippensplein, Knokke-Heist (Belgique)



Cherche les différences !

Il y a des cabines de plage comme celles-ci tout le long de la Côte.
Chaque commune balnéaire utilise un autre modèle de cabine.
Celles dans cette tour ne sont pas identiques non plus.
Cherche les différences !

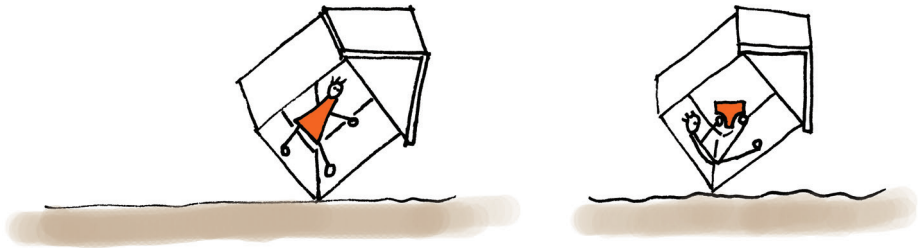


Ma maisonnette de plage

Imagine que tu puisses utiliser l'une de ces petites maisons.
Qu'y laisserais-tu ?

Se changer

Comment y enfilerais-tu ton maillot de bain ?
Te tiendrais-tu debout ?
Essaie !



Empiler

Sur la plage Faites une pile de tout ce que vous avez avec vous. Déposez quelque chose sur la pile chacun votre tour. Pouvez-vous encore ajouter quelque chose, ou la pile va-t-elle s'effondrer ?

À l'intérieur Vous n'allez pas à la plage ?
Vous pouvez faire la même chose à table, avec ce que vous avez sous la main.

Jeux à faire sur la plage

Aussi vite que possible

Utilisez votre téléphone portable. Réglez l'alarme sur 1 minute.
Rassemblez un maximum de choses en 1 minute.
Mettez-vous d'accord sur ce que vous allez rassembler :
des coquillages, par exemple.
Qui en a le plus ?

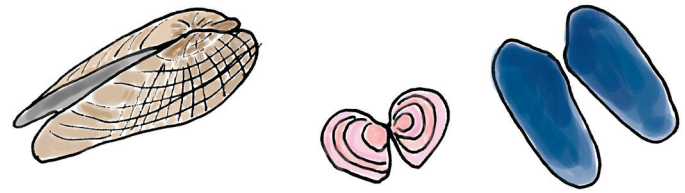
Plus la journée avance, plus vous vous allongez…

Dessinez vos ombres sur le sable
et ajoutez-leur quelque chose.
Un drôle de chapeau, par exemple.

À la recherche de trésors

Tracez un carré sur le sable (environ 1 x 1 mètre).
Creusez. Combien de trésors trouverez-vous ?
Montrez-les aux autres.
Vous pouvez également travailler en équipes.

Bivalves



Les coquillages comme les coques et les moules sont des mollusques bivalves : ils ont une coquille constituée de deux parties, reliées par une petite charnière.
Mais parfois, les deux valves se détachent.

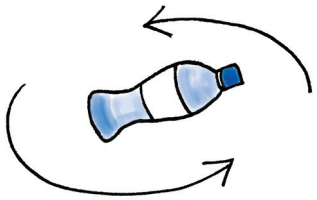
C'est là que tu interviens…
Étape 1. Cherche une valve (la moitié d'un coquillage)
Étape 2. Recherche l'autre valve du coquillage

Super difficile !

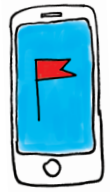
« Vous êtes arrivés »

Matériel
Une bouteille vide.
Emporte aussi quelque chose de bon (ce sera ta récompense).

Prends ta bouteille (vide) et mets-toi en route.
À chaque embranchement ou croisement, fais tourner la bouteille sur le sol.



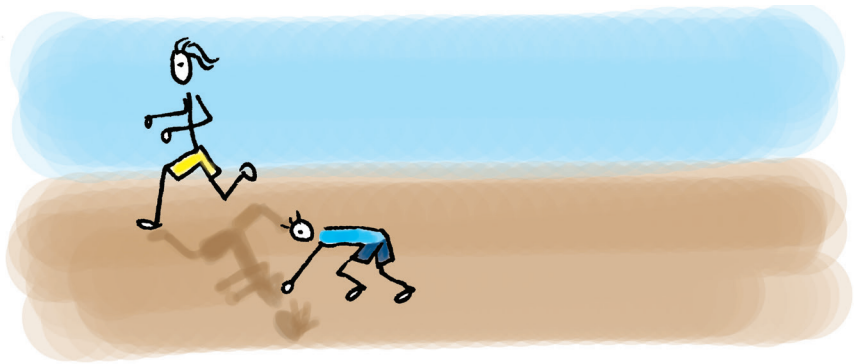
Quelle direction montre le bouchon (ou l'ouverture) ? Pars de ce côté. Répète cette manœuvre 9 fois.



Prononce alors la phrase « Vous êtes arrivé » d'une voix aussi déformée que possible.
Mange les bonnes choses que tu as emportées.

Touche-touche avec les ombres

Qui est le meneur de jeu ? Essayez de toucher l'ombre de quelqu'un d'autre.
Autre possibilité : l'ombre du meneur de jeu touche l'ombre de quelqu'un d'autre.



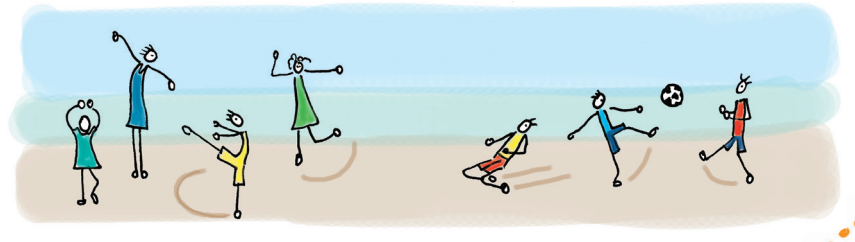
Pas de crabe

Vous êtes à deux ?
Mettez-vous dos-à-dos et entourez l'autre avec vos bras.
Marchez de côté comme un crabe le long de l'eau.

Vous êtes plus de deux ?
Faites la danse de la pieuvre.
Imaginez vous-même les mouvements de cette danse.

Dessinateur professionnel

Niveau 1
Forme des traces dans le sable. Bouge comme :
- un danseur/une danseuse classique
- un pêcheur/une pêcheuse de crevettes
- un joueur/une joueuse de football



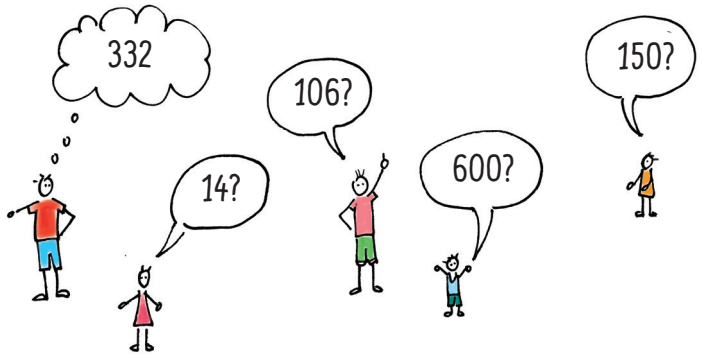
Niveau 2
Imagine un métier et forme une trace en lien avec cette activité.
Les autres peuvent-ils deviner à quel métier ta trace fait référence ?

Super difficile !

Jeux à faire à l'intérieur

Plus haut, plus bas

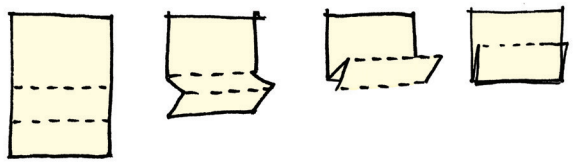
Un jeu super facile, qui se termine souvent trop vite. Quelqu'un pense à un chiffre. Les autres doivent deviner. Le meneur du jeu les aide en disant « plus haut » ou « plus bas ».
Celui qui devine le bon chiffre peut choisir le chiffre suivant et mener le jeu.



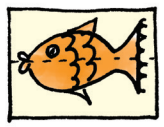
Gentil poisson méchant

Matériel
Un stylo et du papier

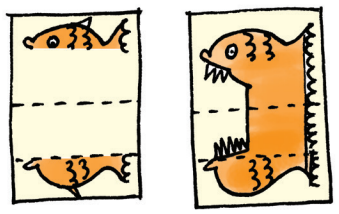
1. Plie ta feuille à dessin.



2. Dessine d'abord un gentil poisson sur ta feuille pliée.



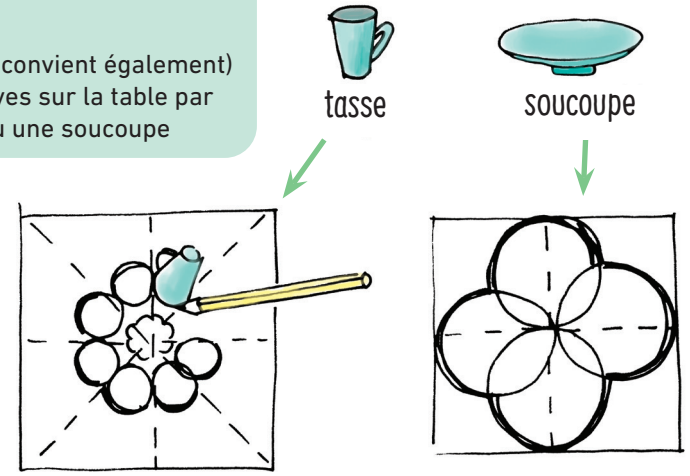
3. Puis ouvre la feuille et complète la partie vierge avec des détails effrayants.



4. Montre ton gentil poisson à quelqu'un. Puis ouvre ton dessin et... waaaaah !

Crée ton propre modèle

Matériel
Stylo
Papier (une serviette convient également)
Utilise ce que tu trouves sur la table par exemple une tasse ou une soucoupe



Gribouille et secoue

Matériel
Un stylo et du papier

Étape 1. Ferme les yeux et gribouille sur le papier.
Que voit l'autre sur la feuille ? L'autre complète le dessin.

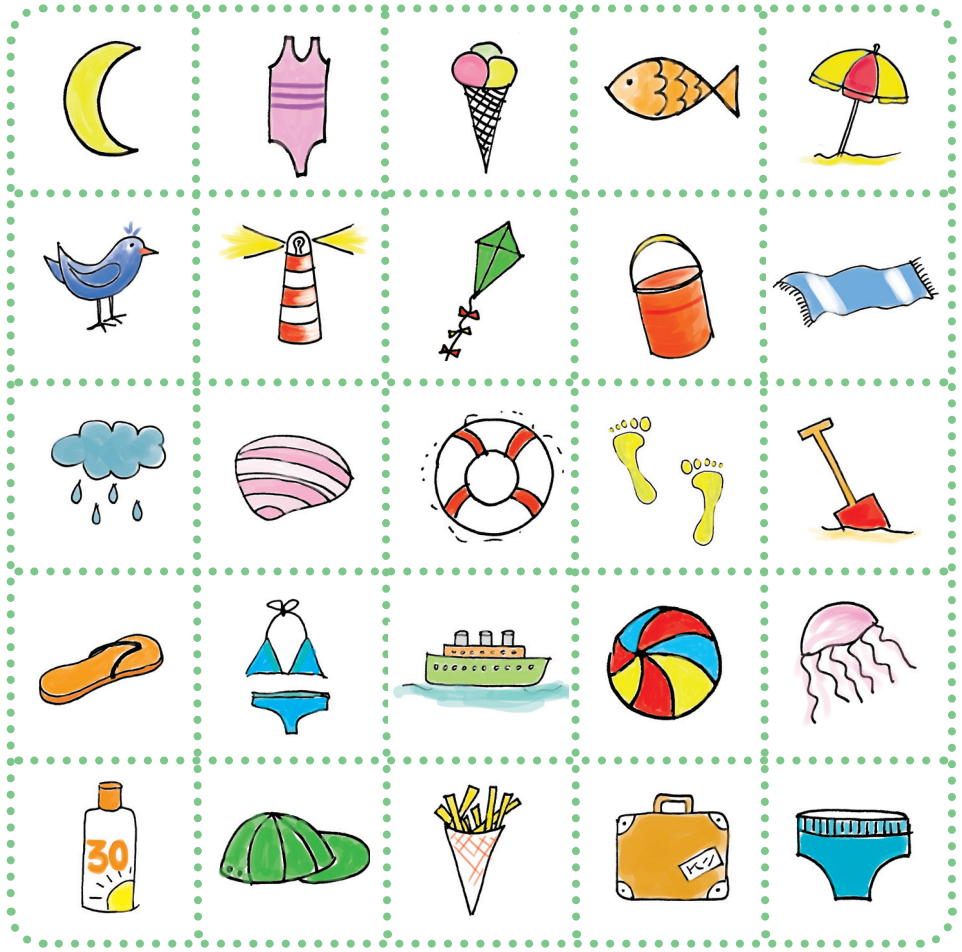
Étape 2. Qu'est devenu le dessin ?
Écris le mot, secoue les lettres et hop !
Tu as le titre.

Bingo de plage

On vous prévient… ce jeu peut durer très longtemps !

Étape 1. Une rangée de cinq
Regardez bien autour de vous. Voyez-vous quelque chose de la liste ? Tracez une croix dessus. Vous avez complété une rangée de cinq, verticale ou horizontale ? Bingo !

Étape 2. Super bingo avec de beaux prix à la clé
Quelle est la récompense lorsque vous avez tout complété ? Décidez-en à l'avance.



Réalise ton propre bingo

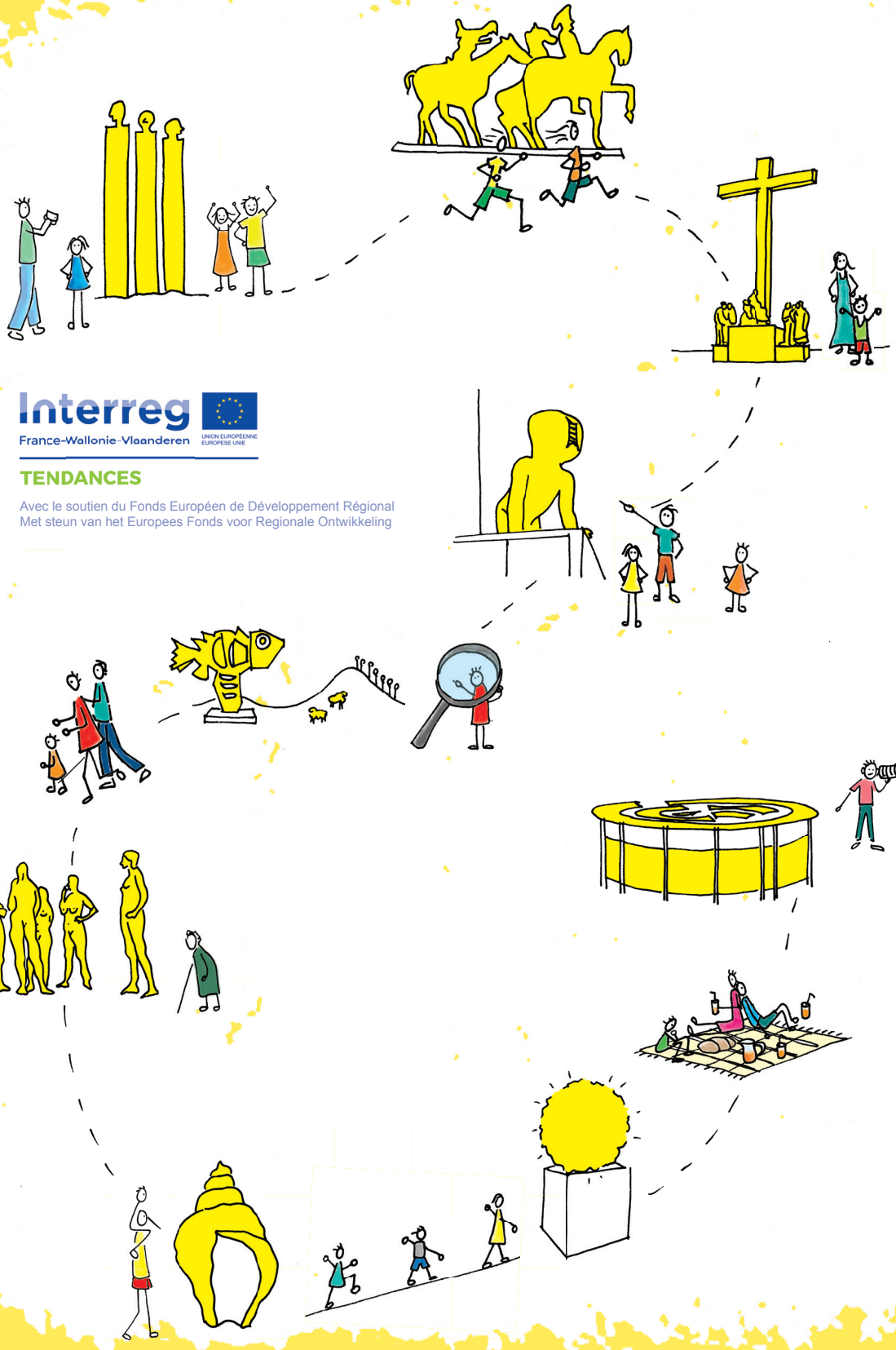
Imagine un bingo pour quelqu'un d'autre.

COLOPHON

- Concept, texte, illustrations, mise en pages : Studio de design Familiemusea Amsterdam
- Production : Westtoer, AGUR, CUD

2020 Aucun extrait de cette publication ne peut être reproduit et/ou publié par impression, photocopie, sur support électronique ou de quelque façon que ce soit sans l'autorisation écrite préalable de l'éditeur.
WD/3029/2020/29. Éditeur responsable : Westtoer apb. Stefaan Gheysen – Directeur général

Interreg France-Wallonie-Vlaanderen
TENDANCES
Avec le soutien du Fonds Européen de Développement Régional
Met steun van het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling



Interreg
France-Wallonie-Vlaanderen
UNION EUROPÉENNE
EUROPESE UNIE

TENDANCES

Avec le soutien du Fonds Européen de Développement Régional
Met steun van het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling