

2025

RAPPORT D'OBSERVATION COLO REVELO



Dimanche 14 Juillet 2024

Le

PT' HIBOU

* LE QUOTIDIEN DU MONDE MAGIQUE DES LE PLUS JEUNE AGE *

CE JOUR-LÀ :
14 JUILLET 1789 : BATAILLE DE LA BASTILLE, DITE « JOUR DES INFÉRI »

Météo

Montpellier	- du	jour	L'ACTU	ASTRO
Clisson	- trop	chaud	h rétrograde en H - 19°15'	
Pertuis	- herbe	sèche	Il est en II - 11°02'	
Thise	- soleil	d'été	et conjecture avec ☽	
Paris	- hydratez-vous			
	- ensoleillé			

EDITION DU MATIN
N°22086 - Paris - FRANCE

AUJOURD'HUI ☽ en CANCER
Les lettres abrégées à l'éditeur doivent être adressées uniquement par l'intermédiaire de messageries pour les préférées. Paris FRANCE

TERART PASSER POUR 20 GALLONS
chez nos nouvelles boutiques

LE GILET :
EFFET DE STYLE OU FAUTE DE GOUT ?

Le gilet est une pièce de mode dont l'invention remonte au XVII^e siècle. Ouvert sur le devant et se fermant grâce à divers systèmes (boutons, lacage, pression...), il se porte généralement par dessus une autre pièce de tissu. Si le gilet était réservé à la mode masculine à son invention, il est par la suite, dans la communauté sorcière, devenu parfaitement mixte. Les sorcier.e.s ont l'habitude de porter des gilets de toutes sortes, mais la jeune génération tend à se

LES G hibOURMANDISES
Pâte à tartiner maison

Ingrédients:

- Chocolat au lait ou noir, haché - 135 g
- Beurre d'amandes et de noisettes naturel - 90 g
- Sucre à glacer - 45g
- Lait - 60 ml
- Extrait de vanille-1 c. à café

- Hachez le chocolat.
- Dans une petite casserole, mélangez tous les ingrédients.
- Faites chauffer à feu moyen environ 2 minutes en mélangeant continuellement, jusqu'à ce que le chocolat soit fondu.
- Versez dans un contenant hermétique et placez un sort de réfrigération.

En le mettant sous sort de réfrigération, la pâte à tartiner figera et sera plus difficile à tartiner. Pour lui redonner sa belle texture souple, il suffit de la réchauffer quelques secondes à l'aide d'un flambios (ou quelques secondes au micro-ondes pour les né.e.s-moldu.e.s) !

Conservation :

INTRODUCTION

En juillet 2024, les membres de l'équipe de l'action portant sur l'Éducation à la Citoyenneté Numérique (ECN) ont été invités par les organisateurs et organisatrices des Colo Revelo à mener une observation sur place pendant 3 jours. Les colonies de vacances Revelo sont des séjours à imaginaire fort. Sous forme d'un jeu de rôle grandeur nature les jeunes sont immergés dans un univers fantastique. **La scénarisation du séjour constitue un vivier particulièrement fort pour aborder des sujets de société tels que le racisme, le sexism, l'homophobie, la transphobie, la désinformation et plus largement les enjeux politiques et sociétaux.**

Jusqu'alors les enquêtes et observations menées par l'équipe ECN se sont concentrées sur l'angle numérique pour questionner la cyber-citoyenneté. Avec cette nouvelle observation, l'enjeu a été de prendre de la hauteur afin de démontrer en quoi l'imaginaire et le jeu de rôle permettent d'aborder les thèmes de la citoyenneté et de l'engagement.

L'observation s'est déroulée les 23, 24 et 25 juillet 2024 dans un séjour ayant pour thème "Harry Potter". Ce séjour est décliné en deux parcours : "**A l'école des sorciers**" (6-10 ans) et "**Sorciers et Dragons**" (11-17 ans). Chaque participant du séjour arrive dans l'école Hotruscus : l'équipe éducative constitue le corps de professeurs et les jeunes sont les élèves magiciens et magiciennes à qui est remis un véritable "Manuel de Sorcellerie" de 252 pages. C'est donc assez naturellement que les membres de notre équipe ont revêtu le rôle d'envoyés du Ministère des Affaires magiques.

A l'observation sur place s'est ajoutée un temps d'entretiens dans la salle commune des animateurs et animatrices. Si 4 personnes ont été interviewées (pseudos choisis Casimir, Colombo, Archimide et Scaphandre), au total ce sont 8 personnes - soit l'ensemble de l'équipe pédagogique - qui ont pris la parole devant notre micro.



PRÉSENTATION DE L'ÉCOLE HOTRUSCUS

« Lorsqu'Alsamun, Grimevoire, Méricourt et Tiredel ont fondé Hotruscus, iels avaient pour objectif de créer une école révolutionnaire, où chacun-e pouvait apprendre librement, quel que soit son genre, son origine sociale ou sa couleur de peau ».

Extrait du Manuel de Sorcellerie à destination des élèves d'Hotruscus.



L'école Hotruscus est composée de 4 maisons :

- Méricourt pour Philibert Théroigne de Méricourt (*fils d'agriculteur très sensible à la question des priviléges et de lutte des classes, conjoint de Rafaël Tiredel*)
- Grimevoire pour Eulalie Grimevoire (*franco-anglaise, à la chevelure de feu et atteinte de cécité, conjointe de Nawel el Samum*)
- Tiredel pour Rafaël Tiredel (*fils d'une mère esclave et d'un père inconnu, conjoint de Philibert Théroigne de Méricourt*).
- Alsamun pour Nawel el Samun (*victime de racisme et d'harcèlement jusqu'à son entrée en sixième, conjointe de Eulalie Grimevoire*)

Les élèves et les professeurs y sont répartis grâce au rituel du choix des maisons. La répartition est conservée d'une année sur l'autre.

Les entretiens réalisés auprès de l'équipe d'animateurs et d'animatrices des Colo Revelo nous ont permis de mettre en relief la place significative des colonies de vacances dans le parcours de vie de l'équipe éducative. La plupart des membres de l'équipe ont, en effet, fait l'expérience des colonies de vacances durant leurs enfances. Ces séjours sont pour beaucoup d'entre-elles et eux perçus comme des lieux de découverte, de liberté et même d'émancipation.

« J'ai jamais mis de jupe au collège. Jamais. Et quand je venais en colo, je mettais des jupes. Juste pour tester. En fait : est ce que j'aime mettre des jupes ? » Archimide, animatrice.

L'une des membres de l'équipe éducative nous a confié avoir été victime d'harcèlement scolaire pendant trois ans. “C'était hyper dur. Et en colo, c'était presque un mini-monde où, évidemment, il y a du conflit, des choses comme ça. Mais ça se passait mieux. J'arrivais plus à parler aux gens, à sortir un peu de la bulle de défense qu'on se met” nous rapporte Scaphandre. Cette expérience des colonies de vacances va d'ailleurs conditionner le parcours d'engagement de certains membres de l'équipe éducative, comme en témoigne à nouveau Scaphandre : “La première idée que j'ai eue, c'était : je veux être animatrice, je veux travailler dans l'animation. Parce que j'avais fait des colos et c'était la révélation”.

En revanche, l'un des membres de l'équipe nous a confié avoir un souvenir désagréable des colonies de vacances dû à l'absence de considération des enjeux liés à la transidentité. Selon Casimir “On nous séparent, filles et garçons, en mode : vous allez d'un côté et les autres, vous allez de l'autre [...] J'avais pas les mots mais je savais que j'étais trans. J'étais pas bien parce que quand on me mettait avec des filles, je me sentais pas à ma place”.

C'est en partant de l'ensemble de ces constats qu'est née l'idée des Colo Revelo. Les expériences des colonies de vacances des membres de l'équipe éducative ont dès lors façonné l'ADN des Colo Revelo mixant tolérance, liberté, émancipation, jeu de rôle et gestion des émotions. Si chaque élève incarne un jeune magicien d'Hotruscus grâce à l'univers immersif des Colo Revelo, des jeux de rôle grandeur nature sont par ailleurs mis en place durant le séjour où les élèves incarnent un nouveau rôle attribué pour l'occasion. C'est bien à ces moments où un rôle est spécifiquement attribué aux élèves le temps d'un après-midi que nous faisons référence dans ce rapport lorsque nous parlons de jeu de rôle grandeur nature et de rôle attribué.

L'ÉCOLE HOTRUSCUS EN 2024

Chaque année, les élèves de l'école Hotruscus sont confrontés à de nouveaux enjeux sociétaux.

- En 2021 l'école de magie devient un centre de redressement pour élèves dits "déviants"
- En 2022 les elfes de maison manifestent pour leurs droits
- En 2023 la nouvelle directrice de l'école est victime de menaces sexistes

Pour cette nouvelle année, les élèves évoluent dans une ère révolutionnaire où les enjeux politiques sont cruciaux ; de même que la gestion des émotions dans ce contexte. L'équipe éducative a notamment expliqué à notre équipe que le thème de la culpabilité était central pour l'année 2024. La question politique est, dès lors, indissociablement liée à la santé mentale et aux émotions ressenties.

37 enfants

8 animateurs

3 Projets possibles :

- ***Confection de capes (couture)***
- ***Création de baguettes magique***
- ***Projection astrale et création de grands jeux (jeux de rôles)***

DU FANTASTIQUE À L'ENGAGEMENT

L'univers hérité d'Harry Potter est présent dans chaque instant de vie quotidienne des jeunes et de l'équipe éducative : de la danse matinale (Dumbledance) à l'apparition d'Ombrage pour requérir le nettoyage des chambres, jusqu'au lancement du sort "Silencio" par les enseignants et enseignantes pour permettre un moment calme.

Cette immersion dans l'univers des sorciers transcende les actes quotidiens et constitue le matériau fertile pour aborder des sujets citoyens, que ce soit dans les jeux de rôle grandeur nature ou dans les instants de vie quotidienne.

Comment créer les conditions propices à nourrir l'esprit critique des jeunes? Comment aborder des enjeux sociétaux de manière détournée ?

La question de l'esprit critique, de l'éducation aux médias et à l'information ainsi que des enjeux sociétaux est notamment abordée par le prisme de journaux qui paraissent quotidiennement à l'école d'Hotruscus et que les élèves sont habitués à consulter. Si le *Pt'Hibou* est un journal à destination des plus jeunes et fait preuve d'une particulière bienveillance envers l'école et ses professeurs, ce n'est en revanche pas le cas de la *Gazette Grand Duc*. La *Gazette* regorge en effet d'articles rédigés à charge contre Hotruscus et ses professeurs. Chaque jour ledit journal est lu pendant les cours des élèves pour apprendre à déchiffrer les informations.

Le choix est également fait d'aborder la plupart des questions sociétales par le biais des jeux de rôle grandeur nature. Ce faisant, il n'y a pas de temps dédié pour évoquer les positionnements de chacun sur un sujet : ces moments étant naturellement distillés dans l'univers fantastique. Scaphandre a notamment pu nous expliquer que "*L'imaginaire, c'est un moyen pédagogique d'aborder des thématiques. Si on leur dit "venez on va parler du mariage gay". Ils vont être un peu... "Bon ok". Alors que si on le vit en imaginaire où - à la fin - on a deux personnages homosexuels, qui se marient, l'imaginaire a servi à aborder ces thématiques*". Dans cette même optique, les élèves d'Hotruscus campent différents personnages dans le jeu de rôle. En soutenant différentes idées politiques, ils découvrent un large spectre de positionnements et d'idéaux. Les élèves ont néanmoins le choix quant à l'identité de genre du personnage qu'ils souhaitent incarner, qui ne sera jamais remis en question par l'équipe éducative ou les autres élèves.

Comment façonner une volonté d'agir de manière inclusive ? Comment façonner l'engagement de tous et toutes, par tous et toutes et pour tous et toutes ?

Face au constat récurrent que des filles s'effaçaient dans les séjours, n'arrivaient pas toujours à prendre leur place dans le collectif et se refusaient à mettre leur nom dans la coupe de feu. Les membres féminines de l'équipe éducative ont initié "La Sorciérité".

"On fait un truc qui est dans l'imaginaire où on n'est qu'entre sorcières, on fait des réunions secrètes, un peu mystérieux, et on passe du temps à discuter" (Scaphandre).

Une réunion de la Sorciérité a notamment eu pour thème le fait d'oser : oser prendre la parole, oser s'habiller comme on le souhaite, oser s'affirmer dans l'espace public. Durant notre observation menée sur place, s'est déroulé un match de Water Quidditch où les élèves de la maison Grimevoire ont constitué une équipe uniquement de garçons. Le soir s'est tenu un *House Meeting* visant à faire le point sur la journée avec le/la professeur(e) référent(e) de chaque maison. Au cours de ce temps de réunion les filles de la maison Grimevoire ont verbalisé cette mise au banc qui leur posait une difficulté. L'expression des filles au sein du groupe a conduit à une mise en retrait de la part des garçons la journée suivante pour que l'équipe de Water Quidditch ne soit pas exclusivement masculine. La Sorciérité a participé à ce que les filles de la maison formulent leur mal-être selon Scaphandre : *"Quand on a des Sorciérités sur les séjours, on voit la différence et on voit quel impact ça a. Et de se dire que des apprentissages qui peuvent mettre des dizaines d'années pour des jeunes femmes à faire : "tu as voix au chapitre, tu as le droit de donner ton avis, de prendre la place, tu n'es pas obligée d'être douce, calme et silencieuse". Et ça, on le voit en l'espace d'un séjour où comme hier, les jeunes filles ont été capables de dire : ça ne nous convient pas et on veut changer les choses. C'est des expériences où on leur apprend à lever la tête, à avoir les épaules droites et dire : ce que tu as vécu là, tu peux l'avoir aussi dans ta vie".*

Le jeu de rôle grandeur nature est également un moyen de promouvoir l'inclusion des plus jeunes, sans pour autant en faire un évènement. Devant la difficulté d'un des plus jeunes enfants à incarner le rôle qui lui a été attribué pendant le temps fort du séjour, une des animatrices l'a accompagné pendant tout le jeu. L'animatrice a expliqué au jeune garçon qu'elle était la deuxième personnalité de son personnage, à la manière d'un Voldemort attaché à son Quirell dans le premier volet de la saga.

DU FANTASTIQUE À LA GESTION DES ÉMOTIONS

L'équipe éducative s'intéresse à la résolution des conflits et à l'accueil des émotions dans l'objectif de pouvoir aider les enfants en cas de harcèlement ou de participer à la gestion des émotions. La thérapie brève systémique, selon le modèle de Palo Alto, vise à se concentrer sur la situation à l'instant t, sur le "ici et maintenant", afin de remettre le patient ou la patiente au centre. Dans le cadre des Colo Revelo c'est le modèle d'accompagnement qui est privilégié, tel qu'Archimide, détentrice d'un Master en Psychologie nous l'explique : "Tu tombes dans un trou. La psychanalyse et les thérapies cognitivo-comportementale peuvent venir questionner peut être le "pourquoi tu es tombé dans ce trou ?" Là où la systémie est plutôt en mode Ok, t'es tombé dans ce trou. Comment on fait pour en sortir ?" Pour cette raison, une partie significative de l'équipe éducative est également formée à la psychologie et à la thérapie systémique, selon le modèle de Palo Alto.

Comment participer à la libération des émotions sur place ?

Au cours des entretiens, l'un des membres de l'équipe éducative nous a expliqué que certains projets étaient particulièrement laborieux et étaient susceptible de provoquer des émotions très vives chez les élèves d'Hotruscus. "Le projet Capes par exemple, c'est un projet qui est très chiant. Parce que les machines sont chiantes, que c'est jamais parfait. C'est de la machine à couture à la main. On l'annonce, que ça va être chiant, que ça ne va pas être parfait. Et j'ai fait un deal avec la plupart des jeunes : « si vous en avez marre, vous pouvez dire, j'en ai marre. Vous allez hurler dehors. Parce qu'en fait, votre émotion négative, si vous la contenez, votre projet va être moche. Encore plus moche. Vous allez le trouver encore plus horrible. Vous allez vous énerver. Vous allez vous faire mal. Vous allez vous blesser avec les machines. Et surtout, en plus de ça, ça ne va pas être utile. Vous allez vouloir foncer tête baissée dans un truc » Donc, voilà, moi, j'ai des jeunes très souvent, durant le projet couture, qui lâchent tout, qui sont en mode : « J'en peux plus ! » et qui partent, et qui vont traîner 5-10 minutes et puis qui reviennent", nous explique Archimide.

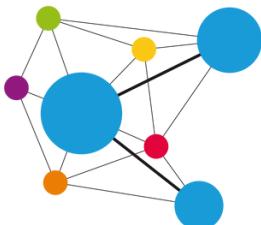
Nous avons constaté une scène absolument identique aux propos rapportés lors de notre observation sur place. Aucun professeur, aucun élève n'est intervenu, laissant le jeune élève décharger sa colère et regagner sa machine à coudre quelques minutes après. C'était un non-événement.

Comment prolonger la libération des émotions une fois rentrés à la maison ?

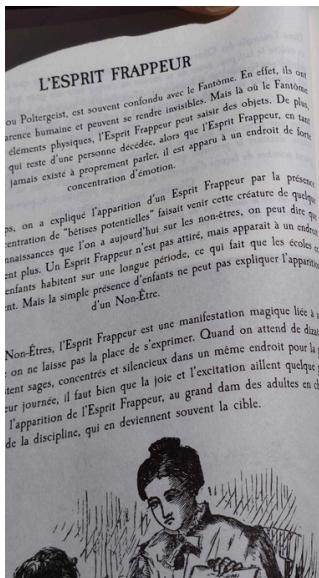
Le Manuel de Sorcellerie confié à chaque élève de l'école Hotruscus au début du séjour, est ensuite destiné à être ramené à la maison par les enfants. Des éléments de cours sont présentés dans le manuel. C'est le cas du cours sur les non-êtres qui utilise des créatures magiques existant dans l'univers d'Harry Potter comme métaphores et représentations de certaines émotions.

- L'épouvantard devient l'expression extérieur de la peur, mettant en difficulté celui ou celle "qui a toujours évité de regarder sa peur, qui s'est rassuré pour se convaincre de ne pas ressentir cette émotion". Les élèves peuvent apprendre à le combattre en dessinant l'apparence de leur épouvantard puis sa version déformée, après le jet du sort "*riddikulus*".
- L'obscurus, naissant, dans Harry Potter, de pouvoirs magiques refoulés par les jeunes sorciers, est ici utilisé pour aborder la colère refoulée des jeunes. La colère est ici figurée comme une émotion nécessaire permettant une forme d'héroïsme "Aucune Révolution n'a pu avoir lieu sans colère, c'est elle qui donne l'énergie de changer le monde". Les élèves sont invités à rédiger les éléments de leur colère sur un papier pour ensuite le déchirer, le brûler, le jeter et se vider de cette colère non exprimée. : "cela évite de râver la colère et ressasser".
- Le détraqueur qui vide les victimes de leur bonheur pour ne laisser place qu'au désespoir dans Harry Potter est ici utilisé pour aborder la tristesse - et notamment la tristesse enfouie de ceux qui prétendent qu'elle n'existe pas. Il est proposé dans leur manuel, de raconter un souvenir heureux qui permettra de générer le Patronus permettant de combattre la tristesse / le détraqueur.
- L'esprit frappeur, enfin, émane de la concentration de joie immense, d'un éclat de rire que l'on doit réprimer (parce qu'on est dans une salle de classe par exemple). "La solution la plus simple est de négocier avec les adultes pour pouvoir sortir dès que l'on en ressent le besoin".

Au cours de l'observation menée sur place, notre équipe a aussi pu observer que bon nombre de livres et d'objets visant à la libération des émotions mais aussi à susciter un engagement étaient mis à disposition des enfants : qu'il s'agisse du Doudou Pipouette (compagnon des émotions dont le visage peut être modifié en fonction des émotions ressenties) ou de livres tels qu' *Electre des Bas Fonds* de Simon Abkarian, *Circé* de Madeline Miller, *Les femmes aussi ont fait l'histoire* de Titou Lecoq et bien sûr *Harry Potter* de J. K. Rowling.



REMERCIEMENTS



Par rapport aux autres émotions, la joie est plutôt bien acceptée 5 jours (en tout cas, plutôt bien accueillie par ceux qui la ressentent qui s'en nourrit à une réputation moins négative que ceux liés à comme plus sombres. Ce qui ne veut pas dire que l'Esprit Frappeur n'a pas de problème ! Disparition d'objets, portes qui claquent, alarmes inquiétantes peuvent être nombreuses ! L'Esprit Frappeur exaspère l'ordre, empêche les enfants de se concentrer... Même ceux qui l'Esprit Frappeur et accueillent l'excitation avec enthousiasme, quand ils ont besoin de se concentrer.

Si faire apparaître un Esprit Frappeur est dans vos projets, veuillez nous en informer et nous retenir de tout mouvement énergique, pendant plusieurs jours. Il est encore plus efficace de faire cela.

Si au contraire vous souhaitez prévenir l'apparition d'un Esprit Frappeur, il suffit de faire quelques gestes simples : garder les portes fermées, éteindre les alarmes, etc.



Nos remerciements les plus chaleureux sont formulés à l'ensemble de l'équipe éducative des Colo Revelo ainsi qu'aux élèves de l'école Hotruscus qui nous ont accueillis durant trois jours. Nous remercions également la thérapeute Emmanuelle Piquet qui a rendu cette mise en lien possible. Qu'ils en soient tous individuellement remerciés.

Nos coordinateurs départementaux



UFCV



L'action Éducation à la Citoyenneté Numérique dans les Hauts-de-France est soutenue par



Cofinancé par
l'Union européenne

Pour nous contacter
Ecn@crajephdf.org