

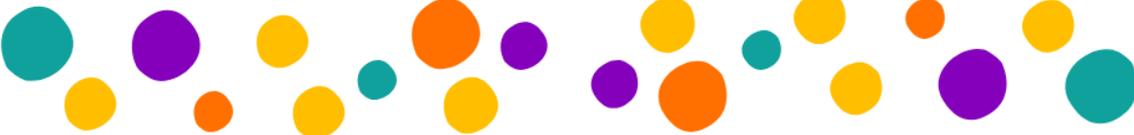
# SUR SCÈNE : LA MUSIQUE PERMET AUX JEUNES DE TISSER DES LIENS ENTRE LES CULTURES

## Contexte

Ce scénario a vu le jour dans le cadre d'ateliers organisés pour les jeunes au cours desquels de jeunes artistes avaient pour mission d'organiser des expositions à petite échelle de leurs peintures et photographies. Rapidement, ils ont réalisé que la musique augmenterait considérablement la valeur de ces événements et ont commencé à inviter des groupes locaux. Les concerts, peu nombreux à ce jour, ont attiré un large public et suscité des réactions enthousiastes. Le public était composé non seulement des membres de la communauté locale de notre petite ville de Wadowice en Pologne, mais aussi des invités étrangers. C'est ainsi qu'est née l'idée de ce scénario : pourquoi ne pas inviter des musiciens d'autres pays à jouer avec nous ?

Les animateurs jeunesse en charge de ce projet artistique ont immédiatement réalisé l'énorme potentiel de cette idée pour faciliter un nouveau programme d'activités reliant un certain nombre de thèmes liés à l'art, l'éducation, la communication interculturelle et l'inclusion sociale, et reflétant les intérêts des jeunes. L'une des conditions préalables à la participation est évidemment d'avoir au moins un certain intérêt pour l'art et la musique, mais pas nécessairement des compétences professionnelles dans ces domaines. Le programme est également transférable à d'autres contextes de travail jeunesse où il existe une appréciation des activités créatives impliquant les jeunes, un espace où accueillir des événements musicaux et un besoin d'ajouter une dimension interculturelle aux activités jeunesse, comme dans notre petite ville éloignée des agglomérations multiculturelles.





## Objectifs

L'objectif principal de ce scénario d'atelier est d'aider les participants à organiser un événement musical impliquant des pairs musiciens d'un autre pays. Avec cet objectif global, nous visons à ce que les participants :

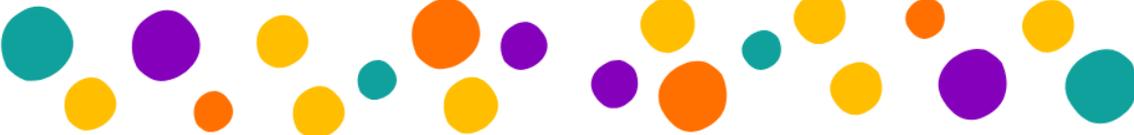
- ✦ Développent des compétences organisationnelles dans la gestion de tous les aspects des préparatifs du concert ;
- ✦ Améliorent leurs compétences en matière de communication dans la dimension interculturelle ;
- ✦ Développent leur appréciation d'autres genres musicaux qu'ils n'écoutent pas habituellement ;
- ✦ Élargissent leurs réseaux.

Ce scénario s'inscrit parfaitement dans les priorités Erasmus+ abordées par le projet EUtopia, qui promeut les valeurs communes, l'engagement civique et la participation des jeunes, ainsi que leur sens de l'initiative et de l'esprit d'entreprise. Il est également lié aux objectifs clés du projet, qui consistent à sensibiliser les jeunes à leur environnement social et culturel, à développer une vision tolérante de l'avenir et à inspirer d'autres projets qui enrichiront le travail local de la jeunesse.

## Outils, ressources et équipements

Ce scénario d'atelier est divisé en un certain nombre de sessions, à la fois hors ligne et en ligne. L'idée est de mobiliser autant de jeunes que possible et certains d'entre eux peuvent venir de régions éloignées, de sorte que la communication en ligne facilitera leur participation. Chaque participant peut s'engager en fonction de ses intérêts et de ses compétences, de sorte que toutes les sessions ne nécessiteront pas la participation active de tous. L'important est de recueillir les contributions de chacun et de les utiliser dans le cadre de la préparation d'un concert donné par de jeunes musiciens issus de contextes culturels et nationaux différents. Le concert lui-même devrait rassembler tous les participants et un public beaucoup plus large. Les outils, matériaux et équipements suivants seront nécessaires.





Pour la préparation :

- ✦ Une plateforme de vidéoconférence : Zoom, Microsoft Teams ou Google Meet pour les réunions virtuelles ;
- ✦ Des outils de collaboration numérique : [Mentimeter](#), [Mural](#), [Kialo](#) et [Padlet](#) pour communiquer et gérer des tâches en ligne ;
- ✦ Des outils de marketing et de promotion : les réseaux sociaux, [Mailchimp](#), [Eventbrite](#).

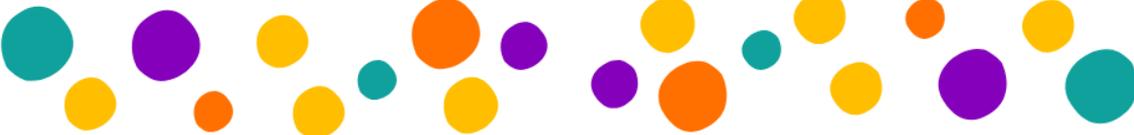
Pour le concert en lui-même :

- ✦ Le lieu : un lieu approprié pour le concert, en intérieur ou en extérieur. Selon le type de concert et le public attendu il peut s'agir d'une salle d'au moins 60 m<sup>2</sup> pour un concert de petite envergure avec le public d'une trentaine de personnes ;
- ✦ Le budget : de manière similaire à ce qui précède, en fonction de l'ampleur du concert. Si le lieu est mis à disposition gratuitement et que les musiciens disposent de leurs propres instruments, aucune ressource financière importante n'est nécessaire ;
- ✦ L'équipement audiovisuel : systèmes de sonorisation, microphones, haut-parleurs, projecteurs ;
- ✦ L'installation de la scène avec un éclairage et des décorations appropriés pour créer une atmosphère engageante ;
- ✦ Des instruments : tous les instruments de musique nécessaires ;
- ✦ Un animateur jeunesse pour soutenir le processus d'organisation ;
- ✦ Des bénévoles pour aider sur place si l'événement doit rassembler un large public ;
- ✦ Un soutien technique : du personnel technique pour gérer tout problème audiovisuel pouvant survenir ;
- ✦ Sécurité et contrôle des foules : du personnel de sécurité pour assurer la sécurité des participants.

## Description des activités de l'atelier

Comme le suggère le titre de ce scénario, l'idée des ateliers n'est pas seulement d'organiser un concert d'un groupe de jeunes, mais aussi d'utiliser l'intérêt des jeunes pour la musique comme outil





de communication interculturelle. Ce besoin est particulièrement visible dans les petites villes où les jeunes ont peu d'occasions de rencontrer et d'interagir avec des pairs d'autres origines culturelles et nationales, mais qui ont récemment été confrontées à un afflux de nouveaux arrivants d'autres pays, comme notre ville qui a accueilli de nombreux réfugiés ukrainiens depuis le début de la guerre.

L'ensemble du programme de l'atelier est divisé en quatre sessions :

- ✦ **Qui fait partie du groupe ?** : activités d'introduction et renforcement de l'esprit d'équipe ;
- ✦ **Quel est le plan ?** : planification de toutes les étapes et de l'organisation, puis attribution des rôles et responsabilités ;
- ✦ **Sur scène** : l'évènement musical final avec des musiciens invités d'autres pays.

Le planning de ce scénario, tel que nous avons décidé de le mettre en œuvre dans notre contexte, s'étale sur quatre mois. Toutefois, il peut être adapté à d'autres contextes de travail jeunesse où les défis peuvent être différents en termes de recrutement des participants, d'organisation d'un lieu, d'obtention de ressources et d'équipements appropriés, etc.

## 1. Qui fait partie du groupe ?

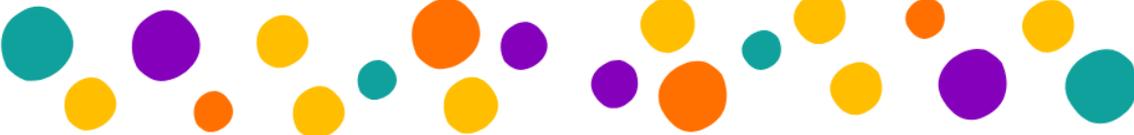
Les activités de cette session vont de la mobilisation d'un noyau de participants à l'engagement d'un groupe plus large de jeunes désireux de contribuer à cette initiative.

### Activité 1 : Réunion des acteurs clés

Les acteurs clés comprennent non seulement des musiciens, mais aussi d'autres jeunes artistes à l'origine de ce projet.

- ✦ Proposer une date et un lieu qui conviennent à tout le monde ;
- ✦ Veiller à ce que la réunion se déroule dans une atmosphère amicale et informelle ;
- ✦ Clarifier l'idée de cette initiative afin qu'il y ait un consensus sur l'objectif à atteindre ;
- ✦ Se mettre d'accord avec les participants sur la manière d'utiliser leurs réseaux pour élargir le groupe initial et impliquer des musiciens et artistes d'autres horizons culturels ou nationaux.





[Remue-méninges écrit](#), l'un des outils d'EUtopia, peut aider à générer des idées et des solutions créatives lors de la réunion. Le remue-méninges écrit est similaire aux remue-méninges. Il donne à chacun une chance égale de participer à la discussion et permet à tous les membres du groupe de penser et de s'impliquer sans aucun blocage. Un avantage du remue-méninges écrit est la capacité des participants à développer les idées des autres. Tous les autres peuvent utiliser chaque suggestion inscrite sur la feuille par un participant pour stimuler de nouvelles pensées et de nouvelles idées. L'effet cumulatif peut être puissant et conduire à la découverte de solutions autrement inaccessibles.

### Activité 2 : Faire passer le message

Cette activité se déroule principalement en ligne, mais aussi en face à face chaque fois que les participants trouvent une occasion de rencontrer de nouveaux membres potentiels de cette initiative.

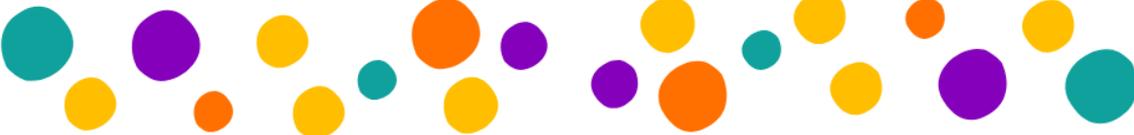
- ✦ Les participants identifient les sites contenant des informations sur les jeunes musiciens et leurs prestations dans toute la région.
- ✦ Ils créent un calendrier de ces événements à une distance accessible et dans le cadre temporel de ce projet.
- ✦ Ils utilisent leurs réseaux et assistent à des événements musicaux pour communiquer des invitations au concert prévu.

[Mentimeter](#), l'un des outils recommandés par EUtopia, peut être utilisé pour créer une présentation attrayante de l'initiative et recueillir les réactions des participants potentiels. Il s'agit d'un outil numérique permettant de réaliser une présentation interactive. Vous pouvez ajouter des questions, des sondages ou des quiz auxquels les spectateurs peuvent répondre en temps réel. Cet outil est à la disposition de tous les jeunes qui souhaitent créer une présentation percutante de leur projet.

### Activité 3 : engager des nouveaux membres

Pour cette étape, les participants agissent sur la base des réponses prometteuses issues de la campagne de sensibilisation susmentionnée.



- 
- ✦ Ils établissent des contacts directs avec les pairs qui ont exprimé un intérêt à se joindre à l'initiative ;
  - ✦ Dans le cas des musiciens qui ont envisagé de jouer au prochain concert, ils discutent de leur participation éventuelle, de la musique qu'ils veulent jouer, de son style et de son contexte culturel ;
  - ✦ Ils échangent des vidéos, des enregistrements et toute autre information utile pour connaître les contributions potentielles des nouveaux membres ;
  - ✦ Il est probable que certains des musiciens étrangers engagés dans la conversation ne maîtrisent pas la langue maternelle des participants. Dans ce cas, apportez donc votre soutien dans l'utilisation d'une langue commune, si nécessaire (l'anglais très probablement).

Encouragez les participants à utiliser [Mural](#), un outil de collaboration numérique recommandé par EUtopia. Il est créé et conçu pour faciliter les échanges, l'organisation et le brainstorming des équipes à distance. Il s'agit d'un tableau blanc numérique et partagé où les interactions des participants ont lieu en temps réel. Mural est un outil utile pour collecter et formuler les idées de chacun, pour faire du brainstorming et travailler ensemble. Il peut être utilisé par tous les jeunes disposant d'un ordinateur et d'une connexion internet.

## 2. Quel est le plan ?

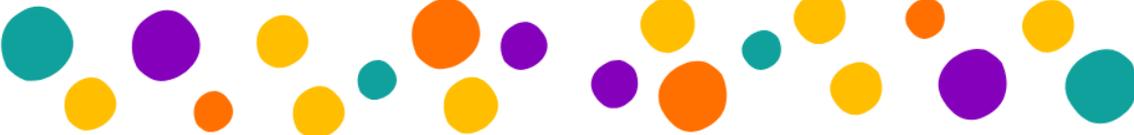
Les activités de cette phase se concentrent sur l'élaboration d'un plan de préparation du concert et sa mise en œuvre en fonction des rôles et des responsabilités attribués.

### Activité 1 : Planification des étapes à suivre

Idéalement, une réunion en face à face devrait être organisée avec la plupart des participants.

- ✦ Il se peut que l'ensemble du groupe se réunisse en face à face pour la première fois, de sorte que des activités visant à briser la glace peuvent s'avérer utiles.
- ✦ Il est probable qu'un ou plusieurs leader(s) de groupe ait déjà émergé au cours des activités précédentes. Si ce n'est pas le cas, un animateur jeunesse doit assumer ce rôle.
- ✦ La discussion du plan doit prendre en compte tous les facteurs clés qui auront un impact sur la réussite du concert : lieu, ressources, calendrier, soutien extérieur, sécurité, etc





Encouragez les participants à analyser tous les principaux facteurs liés au contexte à l'aide de cet outil EUtopia : [Analyse du contexte](#)

### Activité 2 : Partage des tâches

Cette activité peut suivre directement la précédente s'il y a suffisamment de temps. Les participants doivent se répartir les tâches concernant :

- ✦ Le programme artistique, qui peut également comprendre une exposition d'œuvres d'art ;
- ✦ L'organisation des répétitions du concert ;
- ✦ L'assurance de la disponibilité des instruments et du matériel de sonorisation et d'éclairage nécessaires ;
- ✦ Les mesures de sécurité ;
- ✦ La promotion.

Des désaccords peuvent survenir quant à la répartition des tâches. Dans ce cas, essayez l'outil 'Comment être en désaccord' pour faciliter la discussion. Si vous êtes en ligne, vous pouvez inclure tous les participants qui ne peuvent pas assister à la réunion en face à face en utilisant l'outil 'Kialo'. La boîte à outils EUtopia comprend également un modèle de plan d'action très utile qui peut être présenté aux participants à ce stade.

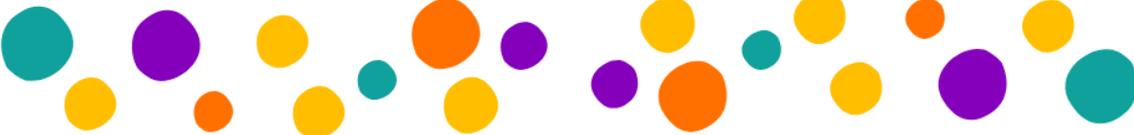
### Activité 3 : Mise en œuvre du plan

La mise en œuvre du plan dépendra évidemment de nombreux facteurs qui ne peuvent être connus à ce stade mais qui comprendront très probablement :

- ✦ Des séances de musique au cours desquelles un groupe nouvellement formé pour ce concert devra répéter son programme ;
- ✦ Une prise de contact et un travail avec les acteurs locaux ayant le potentiel et la volonté de contribuer au projet ;
- ✦ Une campagne médiatique visant à susciter l'intérêt pour l'événement à venir.

Les ressources d'EUtopia comprennent un excellent outil pour aider les jeunes à travailler ensemble sur leurs projets et à mettre en œuvre leurs idées : [Padlet](#)





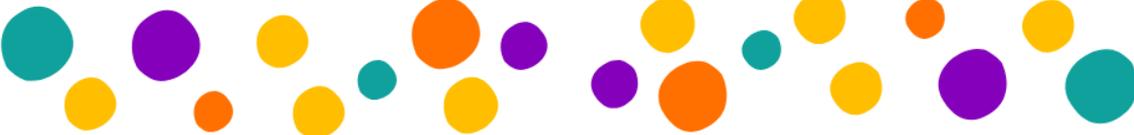
## 4. Sur scène

Il s'agit de l'activité finale du scénario, qui réunit tous les acteurs pendant le concert. En fonction de leurs rôles et responsabilités, les participants accompliront les tâches suivantes :

- ✦ Les musiciens seront les principaux acteurs sur scène, jouant de la musique qui implique des airs et des thèmes de leur pays d'origine ;
- ✦ La scène et l'auditorium doivent être préparés pour le concert : décorations, disposition des places assises, collations et boissons si elles doivent être servies, etc ;
- ✦ Le personnel technique de soutien gèrera le matériel audio et d'éclairage. Eventuellement certains des participants ayant des compétences pertinentes pour gérer ces aspects techniques.
- ✦ Les participants jouant le rôle d' « hôtes » géreront l'auditorium : accueillir les invités, guider les personnes vers les places assises ou debout, maintenir l'ordre, etc ;
- ✦ Toutes les personnes présentes, les organisateurs et les invités, profiteront de la rencontre interculturelle « sur scène », en appréciant d'abord la musique, puis en discutant de son origine, de son style et de ses liens avec des airs familiers.

## Objectifs pédagogiques

- ✦ Les participants acquerront des compétences pratiques dans la planification et la gestion de tous les aspects d'un événement musical ;
  - ✦ Ils acquerront de l'expérience dans l'utilisation d'outils numériques pour un projet collaboratif ;
  - ✦ Ils développeront des compétences en communication interculturelle en collaborant avec des musiciens de différents pays ;
  - ✦ Ils élargiront leurs horizons musicaux en explorant des genres et des styles de musique issus d'autres contextes culturels ;
  - ✦ Ils apprendront à naviguer entre les différences culturelles, en favorisant l'empathie, le respect et la compréhension entre les cultures ;
  - ✦ Ils élargiront leurs réseaux en se connectant avec des pairs, des musiciens et des artistes ;
- 

- 
- ✦ Ils développeront des compétences interpersonnelles telles que le travail d'équipe, le leadership et la collaboration en s'engageant avec divers groupes d'individus vers un objectif commun.



**Cofinancé par  
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Ce travail est placé sous la licence Creative Commons attribution - utilisation non commerciale - pas d'œuvre dérivée 4.0 international (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

