

RIGHT HERE RIGHT NOW

Ressources pédagogiques

- 1 *Une invitation*
 - 1.1 Bienvenue à Kanal
 - 1.2 Démarche pédagogique
- 2 *Au fil de la visite*
 - 2.1 L'art pour comprendre le monde et de ses mouvements
 - 2.2 Les droits humains dans l'art
 - 2.3 Les droits liés au travail
 - 2.4 La production et les droits humains
- 3 *Proposition d'activités à réaliser en classe*
 - 3.1 D'où viennent ces objets ?
 - 3.2 Les règles et les droits
- 4 *Répertoire des compétences*
- 5 *Suggestions de lectures*

«Ce dossier pédagogique est conçu et diffusé exclusivement afin de permettre aux établissements scolaires, aux membres du corps enseignant et aux élèves de découvrir les contenus des expositions de KANAL, notamment en préparation, en accompagnement ou dans le prolongement d'une visite.

Les textes, reproductions d'œuvres, photographies, illustrations et autres contenus figurant dans ce dossier sont mis à disposition exclusivement à des fins d'information, d'illustration de l'enseignement et d'utilisation pédagogique dans le cadre d'activités scolaires.

Sous réserve des exceptions prévues par la législation applicable, toute utilisation du présent dossier ou de l'un de ses éléments à d'autres fins est interdite. **La gratuité d'une utilisation ne suffit pas, à elle seule, à la rendre autorisée.»**

Une invitation

1.1 BIENVENUE À KANAL

Et si ce document était déjà le point de départ de notre rencontre? Un avant-goût, un petit cadeau de bienvenue, une invitation à entrer doucement dans la découverte à Kanal.

Lors de votre visite, vous découvrirez un atelier immersif qui invite les enfants à explorer l'histoire cachée des produits du quotidien, de la terre jusqu'à leur arrivée entre nos mains. À travers des observations, des jeux et une activité créative, ils seront amenés à comprendre les parcours humains derrière ces objets et les **inégalités** qui les traversent. L'atelier se conclut par un échange stimulant, ouvrant sur des pistes d'action et d'espoir autour des **droits humains**.

Pour vous préparer, Kanal propose: la démarche pédagogique au musée, avec quelques clés de compréhension pour les thèmes abordés pendant l'atelier, des activités à réaliser en classe, des liens avec le programme scolaire dans le répertoire de compétences, ainsi que des suggestions de lectures.

1.2 DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

L'atelier repose sur une approche active et participative, adaptée aux élèves du primaire. Chaque enfant est placé au centre de l'apprentissage : en observant, questionnant, interprétant et construisant du sens. Pour cette rencontre, Kanal propose :

Une approche active et réflexive

À travers l'observation guidée d'une œuvre, des objets à manipuler et des images à explorer, les élèves sont invités à questionner, interpréter et construire du sens. Inspirée de la philosophie pour enfants, cette démarche encourage les élèves à s'exprimer, à écouter les autres et à développer un regard critique sur le monde. Les jeux, comme les objets mystères ou les rébus, stimulent la curiosité et rendent l'apprentissage ludique et participatif.

Une démarche créative

L'atelier prolonge cette réflexion en proposant une activité artistique où les enfants imaginent et racontent « l'histoire cachée » d'un objet du quotidien. En combinant formes, images et idées, ils donnent vie à des récits visuels qui mettent en lumière les parcours, les **inégalités** et les liens humains derrière les objets qui les entourent.

Au fil de la visite

Pendant l'atelier, différentes thématiques jalonnent la découverte, voici les quatre axes principaux qui structurent l'expérience :

2.1 L'ART POUR COMPRENDRE LE MONDE ET SES MOUVEMENTS

L'**art contemporain** explore et questionne le monde qui nous entoure. À travers ses formes visuelles, narratives et symboliques, une œuvre raconte des histoires, révèle des réalités invisibles et suscite des questionnements.

Certaines notions, comme le **commerce international**, les **chaînes de production** ou encore les droits humains, peuvent paraître **abstraites**, lointaines ou difficiles à saisir. Le mouvement des objets à travers le monde, tout comme les parcours des personnes qui participent à leur fabrication, restent souvent invisibles dans notre quotidien.

L'**art contemporain** agit alors comme médiation : il rend ces réalités plus proches, plus concrètes, en les mettant à l'échelle humaine. Ce qui est souvent présenté de manière chiffrée ou théorique devient sensible, visible et accessible. Les œuvres permettent ainsi de ressentir, d'imaginer et de mieux comprendre ces dynamiques complexes.

Dans cet atelier, l'œuvre devient un point de départ pour réfléchir à des enjeux concrets : les échanges mondiaux, le travail, les **inégalités** et les **droits humains**. Les élèves découvrent comment les notions de mouvement et de circulation ne concernent pas uniquement les personnes, mais aussi les objets, et comment ces trajectoires racontent des histoires profondément humaines.

L'atelier propose ainsi de transformer un sujet vaste et parfois abstrait en une expérience tangible, où tout le monde observe, questionne et construit du sens.

2.2 LES DROITS HUMAINS DANS L'ART

Les **droits humains** sont des **droits fondamentaux** qui protègent chaque personne. Proclamés dans la **Déclaration universelle des droits de l'homme** (1948), ils reposent sur trois principes essentiels : ils sont universels (pour tout le monde), inaliénables (on ne peut pas les retirer) et fondés sur l'égalité et la dignité.

L'art et les **droits humains** partagent des objectifs communs. Tous deux permettent d'exprimer des **émotions**, de raconter des histoires et de porter un regard sur le monde. Là où les **droits humains** posent un cadre pour garantir la dignité et la **liberté** de chacun-e, l'art donne une forme sensible à ces valeurs et les rend accessibles à tous.

À travers leurs **œuvres**, les artistes peuvent dénoncer des injustices, défendre la liberté d'expression et sensibiliser le public à des réalités parfois invisibles ou difficiles à comprendre. L'art devient alors un moyen de rendre concret ce qui peut sembler **abstrait**, et d'inviter chacun-e à ressentir, réfléchir et se positionner.

Art et **droits humains** participent ainsi à un même mouvement : permettre à toutes et tous de comprendre le monde, de s'exprimer et de s'y sentir légitimes. Ils contribuent à créer des espaces où chacun-e peut observer, questionner, ressentir et s'émerveiller, dans une perspective d'égalité et de respect.

Dans le cadre de cet atelier, l'art est utilisé comme un outil pour aborder les **droits humains** de manière sensible et accessible, en lien avec des réalités concrètes comme le travail, les échanges mondiaux et les conditions de vie des personnes.

Au fil de la visite

2.3 LES DROITS LIÉS AU TRAVAIL

Les droits liés au travail garantissent que toute personne puisse exercer une activité dans des conditions dignes et respectueuses. Parmi ces droits, on retrouve le droit à des conditions de travail sûres, le droit à un salaire juste, ainsi que le droit à ne pas être exploité.

Ces droits sont universels et devraient s'appliquer à tous, partout dans le monde. Pourtant, les réalités de vie sont très différentes selon les personnes et les pays. Certains enfants, par exemple, ont la possibilité d'aller à l'école, de jouer et de se développer dans un environnement protégé, tandis que d'autres peuvent être confrontés très tôt au travail ou à des conditions de vie plus difficiles.

Mettre en lien ces situations permet de comprendre que, même si les droits de l'enfant existent et sont reconnus, ils ne sont pas toujours respectés de la même manière partout. Le droit à l'éducation, à la protection et au développement fait pourtant partie des **droits fondamentaux** de chaque enfant.

En partant de leur propre vécu, les élèves peuvent ainsi réfléchir à leurs droits quotidiens (aller à l'école, jouer, être en sécurité) et les comparer à d'autres réalités dans le monde. Cela permet de prendre conscience de l'importance des **droits humains** et de leur rôle dans la protection de la dignité de chacun-e, dès l'enfance.

2.4 LA PRODUCTION ET LES DROITS HUMAINS

Aujourd'hui, de nombreux objets que nous utilisons au quotidien sont fabriqués grâce à différentes étapes de production réalisées dans plusieurs pays. Exemples : Coton cultivé dans un pays, tissu fabriqué dans un autre, vêtements assemblés ailleurs,...

Cela s'appelle une **chaîne de production**, et tout au long de cette chaîne ce sont des vies humaines qui sont impactées. Pour arriver dans nos magasins, un produit comme un t-shirt en coton passe par 5 à 6 étapes de production et se retrouve entre les mains de près de 200 personnes, réparties dans différents pays voire continents.

C'est autant de vies impactées, des **conditions de travail** diverses et d'histoires à raconter. L'origine des produits que nous consommons au quotidien n'est pas **anodine**.

Cette organisation mondiale de la production permet de fabriquer rapidement et à grande échelle, mais elle crée aussi des **inégalités**. Toutes les personnes impliquées ne travaillent pas dans les mêmes conditions et ne reçoivent pas la même rémunération. Certaines bénéficient de **conditions de travail** sûres et de **salaires équitables**, tandis que d'autres peuvent faire face à des situations plus **précaires**.

Derrière chaque objet du quotidien se cachent donc de nombreuses réalités humaines. S'intéresser à l'origine des produits permet de mieux comprendre les liens entre les pays, les échanges économiques mondiaux et leurs impacts sur les vies des personnes.

Cela invite également à développer un regard critique sur notre consommation : *D'où viennent les objets que nous utilisons ? Qui les a fabriqués ? Dans quelles conditions ?*

Autant de questions qui permettent de prendre conscience que nos choix de consommation ont un impact, et que chaque objet porte en lui une histoire souvent invisible.

Activités à réaliser en classe

Kanal propose des activités créatives, simples à réaliser en classe. Dans ce document, une proposition est chaque fois liée à une **œuvre** de l'exposition et quelques explications.

Un espace est prévu à Kanal pour exposer les créations que vous réaliserez en classe, comme un souvenir de cette rencontre. N'hésitez pas à nous les apporter, ce serait une joie de les exposer !

3.1 D'OÙ VIENNENT CES OBJETS ?

Faire connaissance

Anna Torfs est une artiste belge contemporaine. Elle travaille principalement la **sculpture** et les **installations**, souvent à partir de matériaux comme le verre ou la cire. Son œuvre explore la mémoire, le temps et les transformations de la matière.

Le titre de l'**œuvre**, TXT, fait référence aux mots 'texte', 'texture' et 'textile'. TXT renvoie aussi à la notion de «*Wandering Words*» ou '*mot voyageur*' (terme emprunté à l'allemand *Wanderwörter*). Un mot voyageur est un mot qui a été emprunté par un grand nombre de langues et de cultures, sur plusieurs continents, souvent dans le contexte d'échanges commerciaux. Pour son œuvre, Ana Torfs a sélectionné les mots voyageurs gingembre, safran, sucre, café, tabac et chocolat. Liées à chaque produit, les images carrées montrent des fragments de photographies, de gravures, de peintures, de cartes géographiques, de manuscrits et de brochures de différentes époques.

Activité créative

Kanal propose une activité collective autour des notions de pays, de continents, de droits et règles qui organisent la vie en **société**. À travers des objets du quotidien et leur **origine**, les enfants découvrent comment le monde est interconnecté. Cette activité les invite à observer, à faire des liens et à mieux comprendre les relations entre les lieux, les personnes et les objets qui les entourent.

Le déroulé est indicatif, libre à vous d'adapter selon les spécificités de votre groupe!



"TXT (Engine of Wandering Words) d'Anna Torfs, fait en 2013.

Copyright Artwork : © Ana Torfs. Sous réserve de droits.

Fun fact

Le système de poignées et la structure en carrés qui entourent les images dans l'**œuvre** sont inspirés de la « *machine de Lagado* » imaginée par Jonathan Swift dans Les Voyages de Gulliver (1726). C'est une machine imaginaire qui mélangeait des mots pour créer de nouvelles phrases.

Pour réaliser cette **œuvre textile**, Anna Torfs a utilisé un métier à tisser Jacquard, une machine programmable grâce à des cartes perforées, considérée comme l'un des ancêtres de l'ordinateur. Comme la machine imaginée par Swift, elle fonctionne à partir d'instructions pour créer des textes, des images ou des motifs. C'est un principe que l'on retrouve aujourd'hui dans les ordinateurs et l'**intelligence artificielle**.

Durée	40 min
Matériel	T-shirt
	Fruit (dont le pays d'origine est indiqué sur l'emballage)
	Jouet
	Autres objets avec étiquettes/ emballage ayant une indication mentionnant l'origine
	Stylos / crayons
	Une carte du monde

Pour commencer

Tous les objets sur lesquels le pays d'**origine** est indiqué sont disposés sur une table. Les élèves ont un moment pour manipuler et observer les différents objets.

1. Chercher les pays d'origine des objets/produits

Les enfants regardent les étiquettes, le dessous des objets ou les emballages afin d'en identifier les pays d'**origine**. S'ils ne parviennent pas à la trouver, ils peuvent essayer de la deviner. Ils peuvent également lire les étiquettes des vêtements qu'ils portent.

Quelques questions à poser : À ton avis, d'où vient cet objet ? Pourquoi tu penses ça ? Est-ce que cet objet pourrait venir d'ici ? Pourquoi / pourquoi pas ? Qu'est-ce qui te fait penser qu'un objet vient de loin ?

2. Situer les pays sur une carte

Les noms des pays sont notés sur de petits bouts de papier et placés sur une carte du monde ou un globe terrestre. Les enfants sont invités à trouver eux-mêmes ces pays.

Quelques questions à poser : Est-ce que ces pays sont près ou loin de chez nous ? Comment pourrait-on aller jusque-là ? Est-ce que certains objets viennent du même continent ? Qu'est-ce qui change entre ces endroits et ici (climat, langue, paysages...) ?

3. Introduire la notion de chaînes de production

Une fois que tous les pays ont été indiqués sur la carte ou le globe terrestre, il est possible d'approfondir les **chaînes de production** des objets.

Quelques questions à poser : Qui, selon toi, a fabriqué cet objet ? Est-ce une seule personne ou plusieurs ? Les enfants peuvent repérer et observer des marques ou logos qu'ils reconnaissent.

De quoi a-t-on besoin pour fabriquer cet objet ? Les enfants peuvent repérer les matériaux utilisés dans les objets. On peut aussi vérifier la composition d'un vêtement d'un enfant à l'aide de l'étiquette.

Combien de pays pensez-vous que l'objet a traversé avant d'arriver en magasin ? Quels moyens de transport pourraient être utilisés ? Est-ce que le trajet est court ou long ?

Illustrer une chaîne de production avec l'exemple d'un t-shirt :

Avant d'arriver dans un magasin, un t-shirt fait un très long voyage et passe par beaucoup d'étapes ! C'est pareil pour d'autres objets du quotidien, comme les jouets, les gsm ou les cartables. Chaque étape est souvent réalisée dans un pays différent. Au total, ça fait donc beaucoup de pays.

Pour un t-shirt en coton, tout commence avec les fibres qui sont cultivées dans les champs. Ensuite, ces fibres sont transformées en fils. Avec ces fils, on fabrique un tissu en les tissant ou en les tricotant.

Après cela, le tissu est coloré grâce à des teintures et à différents traitements chimiques. Cette étape peut parfois polluer beaucoup la nature.

Quand le tissu est prêt, on le découpe : les manches, le devant, le dos...

Puis, toutes les pièces sont cousues ensemble pour créer le t-shirt. On ajoute aussi les boutons, les étiquettes ou les décorations si nécessaire.

Enfin, le t-shirt est plié, bien emballé et voyage en camion, en bateau ou en avion jusqu'au magasin, où il peut être essayé, acheté et puis porté !

Une carte, montrant le cycle de vie d'un t-shirt, peut également être montrée aux élèves: [lien vers le site](#)

Pour finir :

L'enseignant-e invite les enfants à prendre conscience que chaque produit qu'ils utilisent au quotidien a souvent parcouru un long chemin avant d'arriver jusqu'à eux. Cette sensibilisation leur permet de comprendre que les objets sont fabriqués à travers différentes étapes et dans plusieurs pays, mais aussi que notre consommation a un impact important sur l'environnement et sur les personnes qui participent à leur production.

3.2 LES RÈGLES ET LES DROITS

Activité créative

Kanal propose une activité collective pour réfléchir au rôle des règles et des droits dans la vie en **société**. À partir de situations proches de leur quotidien, les élèves explorent pourquoi les règles existent et ce qu'elles permettent. Elle les amène aussi à distinguer les règles du quotidien des **droits fondamentaux**, et à prendre conscience que certaines règles organisent la vie ensemble, tandis que les droits visent à protéger chacun-e de manière égale.

Durée	30 min
Espace	Dégager des tables pour laisser suffisamment d'espace pour voter physiquement (les élèves se placent complètement à gauche ou à droite dans la classe)
Matériel	Tableau et craies pour noter les règles

1. Et si... il n'y avait plus de règles ?

Lancer la discussion collective avec une situation imagée : *"Imagine... demain, à l'école, il n'y a plus aucune règle."*

Quelques questions à poser : *Qu'est-ce qui se passerait dans la cour ? Est-ce que ce serait drôle... ou compliqué ? Pourquoi ? Est-ce que certains en profiteraient plus que d'autres ?*

Objectif : faire émerger chaos / injustice

2. Les règles du quotidien

Partir du vécu des enfants, de façon active : Donne-moi une règle que tu trouves importante à l'école. Et une règle que tu trouves "inutile" ou "embêtante". Pourquoi ?

Relances possibles : *Cette règle protège qui ? Est-ce qu'elle aide à mieux vivre ensemble ? Est-ce qu'elle est juste pour tout le monde ?*

Proposer un twist plus ludique : *"Si tu pouvais changer UNE règle de l'école, laquelle serait-elle?"*

3. Jouer avec les règles

Proposer des mini scénarios : *«Seuls les élèves avec des chaussures rouges peuvent parler en classe.» «Certains élèves ont deux récréations, d'autres aucune.» «On peut courir dans les couloirs... sauf certains jours.»*

Questions à poser pour chaque scénario : Est-ce que cette règle est juste ou injuste ? Pourquoi ? Qui est avantagé ? Qui est désavantagé ? Est-ce que c'est une "bonne" règle ?

Prendre position : Les élèves votent pour déterminer si la nouvelle règle est juste ou pas. Tout le monde qui est d'accord se déplace vers la gauche, et tout le monde qui trouve que c'est injuste se met à droite. La notion d'égalité et d'inégalité est abordée.

4. Faire le lien avec les droits

Transition vers la notion de droits : *«Certaines règles sont très importantes... on les appelle des droits.»*

Quelques questions à poser : *Est-ce qu'un droit devrait être le même pour tout le monde ? Est-ce qu'on peut changer les droits, comme on change parfois les règles ?*

Donner un exemple : Le droit d'aller à l'école, ce n'est pas une règle qu'on peut changer facilement. C'est un droit important qui devrait permettre à tous les enfants d'apprendre, de grandir et d'avoir les mêmes chances dans la vie.

Une règle sert à organiser la vie et peut parfois changer. Un droit, lui, est quelque chose que chaque personne devrait toujours pouvoir avoir pour vivre, grandir et être respectée.

Pour finir : Les règles dans des contextes différents

Conclure en demandant aux élèves d'analyser et de comparer les règles dans différents contextes : Les règles dans une salle de sport et les règles au cinéma. Les règles dans un musée et les règles dans un parc d'attractions. Les règles du football et les règles du basket-ball.

Répertoire des compétences

Cet atelier s'inscrit dans plusieurs domaines du référentiel de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Il mobilise principalement : l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté (EPC), le français (langage oral et production), l'éducation culturelle et artistique (ECA). À travers l'exploration des objets du quotidien et de leur "histoire cachée", les élèves développent des compétences liées à l'observation, au questionnement, à l'expression et à la compréhension du monde.

P1-P6

EPC

Questionner l'importance d'avoir des règles qui garantissent les droits. (P3-P6)

S'informer pour questionner l'impact de ses gestes quotidiens. (P3-P4)

Questionner les concepts de règle, de loi et de pouvoir. (P4-P6)

Questionner l'égalité devant les règles. (P5-P6)

Equité-Egalité-Justice : identifier - exemplifier (P4)

Equité-Egalité-Justice : questionner- expliciter (P5-P6)

Distinguer le juste et l'injuste à l'aide d'exemples (P1-P2)

Liberté-égalité de droits (Déclaration universelle des droits de l'homme-Convention internationale des droits de l'enfant). (P3-P6)

Se décentrer pour comprendre le point de vue d'autrui. (P1-P6)

Répertoire des compétences

FRANÇAIS

Oser prendre la parole face aux autres pour exprimer un ressenti et ses observations

Prendre la parole dans un groupe : en osant s'exprimer ; en questionnant ses interlocuteurs ; en répondant à des questions ; en respectant les règles de courtoisie.

ECA

Observer librement : des lieux de culture ; le patrimoine local ; des objets du quotidien. (P1-P6)

Exprimer ses observations (...) d'œuvres et d'objets culturels variés. (P3-P6)

Appréhender, de préférence in situ, des lieux, des éléments du patrimoine et des objets culturels en lien avec la vie quotidienne. (P1-P2)

Lors de la rencontre d'un élément culturel ou artistique, établir des liens avec son vécu. (P1-P2)

Suggestions de Lectures

FR	DROITS DE L'ENFANT	Charlotte Roederer <i>Gallimard-Jeunesse</i> 2009
	TES DROITS ET TES BESOINS COMPTENT	Edouard Durand (Auteur) et Mai Lan Chapon (Illustrations) <i>La Martinière Jeunesse</i> 2025
	J'AI LE DROIT D'ÊTRE UN ENFANT,	Alain Serres, Aurélia Fronty
NL	EDUCATIEF MATERIAAL OVER MENSENRECHTEN	<i>Amnesty International</i>
	MATERIAAL OP MAAT VAN KINDEREN	<i>UNICEF</i>