

Taxis Tap-Tap de Haïti



Connaissez-vous les taxis Tap-tap ? Très utilisés en Haïti, ils servent de transport en commun, et doivent leur nom au fait que vous tapez énergiquement sur la carrosserie pour indiquer au chauffeur lorsque vous voulez en descendre... Le bricolage pourra aussi être exploité, en petit format, sous forme de magnet ou de carte postale, et vendu au profit du projet Lekol pou yo tou, lors d'un marché de Noël, par exemple... Ils sont bigarrés, très ornementés, leur construction est particulière et occupe de véritables artistes. Ils sont aussi des supports pour la proclamation de l'amour de Dieu : des grands mots et des slogans ornent la carrosserie et invitent les gens à se laisser aimer par Lui, à Lui faire confiance, à travailler pour Son royaume...

Dans le cadre de l'offrande des écoles du dimanche de 2010-2011, « Lekol pou yo tou », nous vous proposons cette activité sans prétention, mais qui peut sensibiliser les enfants à la vie bien différente des enfants en Haïti.



Matériel

- papier blanc épais,
- crayons de couleurs ou crayons gras,
- gouache noire en grande quantité, eau, pinceau,
- pointe à gratter (pique à brochette en bois par exemple),
- photo d'un taxi Tap-tap (A repiquer sur le Net...)

Chaque enfant colorie généreusement sa feuille de papier avec les crayons, en couleurs gaies, bariolées, sans essayer de dessiner. Juste colorier de petites surfaces sans laisser de blanc.



Bon amusement ! Puis, avec la gouache noire et sans trop d'eau, chaque enfant recouvre l'entièreté de sa feuille colorée par de la couleur noire ! Cela sèche assez vite.

Ne pas mettre trop d'eau pour éviter le gonflement du papier.

Bien tirer la couleur avec régularité.

Ensuite, avec la pointe à gratter, l'enfant trace son dessin de taxi Tap-tap : en évidant certaines parties, il fait apparaître des espaces de couleurs.

Il peut écrire, comme sur les vrais taxis, il peut dessiner des personnages, des animaux embarqués dans le taxi ! Plus on évide les espaces, plus le taxi est gai et coloré.