

Les années 1970 : les démonstrations, les ateliers et la technologie

En 1972, les jeux avec lesquels les enfants s'amuseaient commencent à ressembler à ce que l'on connaît aujourd'hui. Certains sont joués depuis l'arrivée des premiers pionniers, alors que d'autres apparaissent vers la fin des années 1950 ou le début des années 1960. Voici la liste de ceux auxquels vous pourrez jouer lors des prochaines Journées du patrimoine :

Twister
Hula Hoop
Drapeau
Tag
Double Dutch (corde à danser)
Fox and Geese (un jeu de tag)

Dans les années 1960 et 1970, la culture hippie amène une nouvelle façon de voir le monde. Prônant les valeurs orientales (bouddhisme, indouisme) et le retour à la terre (recyclage, respect de la nature), ce mode de vie inspire la pratique de certaines philosophies orientales (méditation) et de l'artisanat (travail à la main). Inspirée par ces valeurs, l'équipe des Journées du patrimoine vous offre en primeur cette année les démonstrations/ateliers suivants :

Yoga
Teinture au nœud (tie-dye)
Capteur de rêves
Papier artisanal (fait à la main)

Dans les années 1970, la plupart des métiers ressemblent à ceux que nous pratiquons aujourd'hui, la technologie en moins. Mais au fait, elle a l'air de quoi la technologie dans les années 1970 ?

Oubliez votre baladeur mp3, votre Wii ou votre cellulaire. Oubliez aussi, les courriels, les textos et Internet. Impossible ? Pourtant, en 1972, ces technologies ne faisaient pas partie de la vie de tous les jours.

Alors comment les jeunes faisaient-ils pour écouter de la musique, jouer et communiquer ? Et bien c'est ce que tu pourras découvrir en visitant l'exposition sur la technologie qui sera présentée lors des Journées du patrimoine 2010. En attendant, voici quelques appareils que tu auras probablement l'occasion de voir :

Lecteurs de cassettes 8 pistes
Appareils photo
Tourne-disques
Consoles de jeux
Etc.



Un lecteur et une cassette 8 pistes
Source : Éloi Bouffard



Un appareil photo Polaroid
Source : Éloi Bouffard