

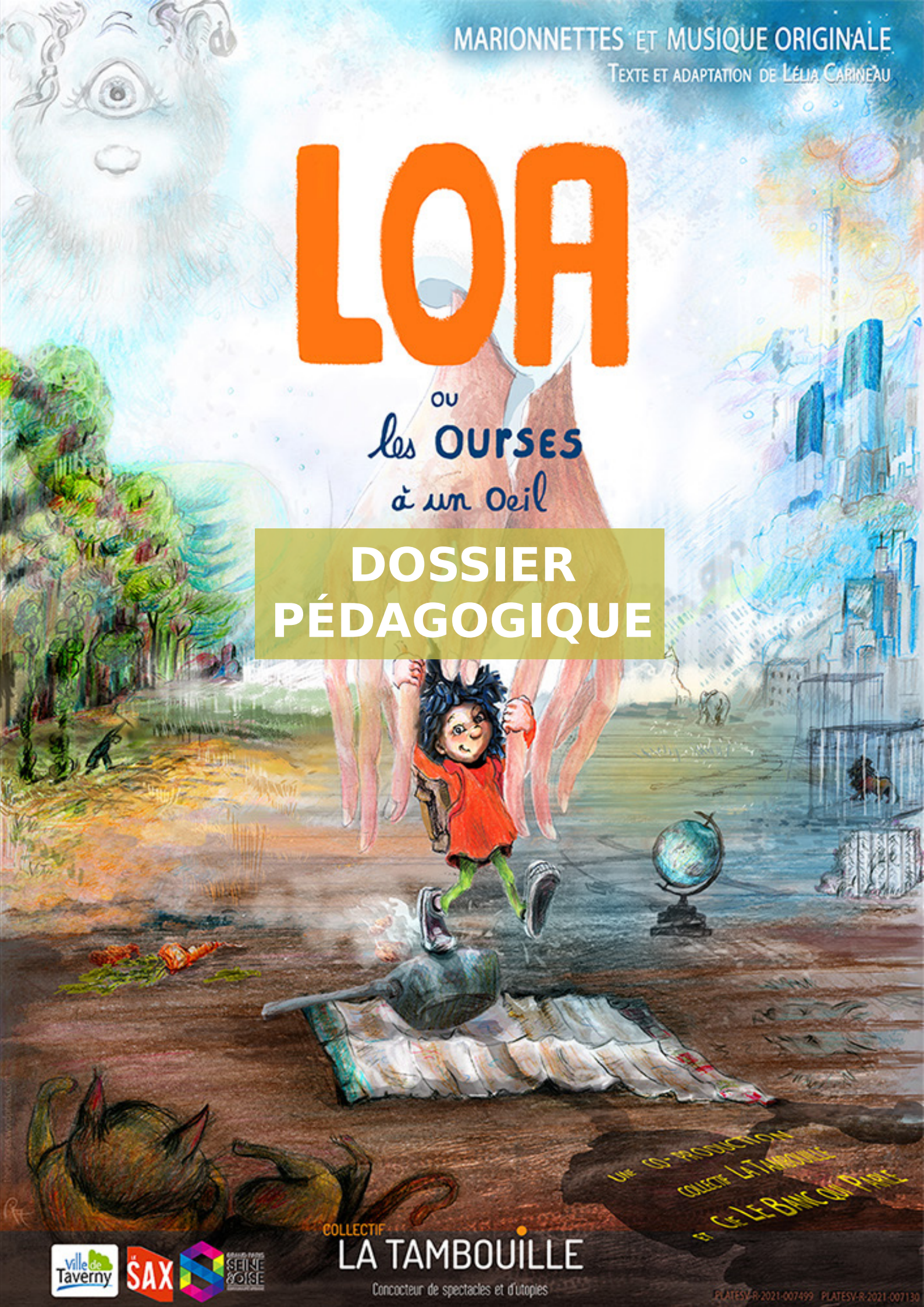
MARIONNETTES ET MUSIQUE ORIGINALE

TEXTE ET ADAPTATION DE LÉLIA CARINEAU

LOA

ou
les OURSES
à un œil

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



COLLECTIF

LA TAMBOUILLE

Concocteur de spectacles et d'utopies



UNE CO-PRODUCTION
COLLECTIF LA TAMBOUILLE
ET CE LE BANC DU PAYS

SOMMAIRE

LOA *ou les ourses à un oeil* **Dossier Pédagogique**

AVANT le spectacle

La découverte	3
La quête.....	5
Les codes du spectateur	6

APRÈS le spectacle

L'aventure continue	7
Dessiner, découper, manipuler	8

INITIATION À LA PHILOSOPHIE JOYEUSE

Maitrise de la langue	10
Compétences.....	11

Contacts	12
----------------	----

AVANT

LA DÉCOUVERTE

1

C'EST QUOI CE TITRE ?

Découvrir un spectacle, cela commence souvent par la découverte de son titre et de l'imaginaire que l'on peut développer autour.

A partir du titre, inviter le jeune public à formuler des hypothèses sur le spectacle :

- le caractériser de manière positive ou négative
- compléter en ajoutant les autres indications de texte (nom de l'autrice, logos, etc)
- exprimer ses attentes : dire à quoi l'on s'attend, ce dont on aurait envie à partir de ce titre,
- imaginer une histoire, des situations, des personnages ou des lieux à partir de ce titre,

Toutes les options sont possibles. Pas de bonnes ou de mauvaises réponses, on commence par se raconter des histoires.

On peut également, à la suite de ce moment de réflexion, dessiner l'affiche hypothétique du spectacle, à condition de ne rien connaître d'autre sur le spectacle et de ne pas avoir vu d'images. Une fois cet effort d'imagination réalisé, comparer avec la véritable affiche du spectacle.

2

L'AFFICHE

Comme une carte à déchiffrer, une affiche est riche d'indices. On peut donc mettre en œuvre des jeux autour de l'affiche où associations d'idées, récolte de mots, impressions, sentiments aident les enfants/adolescents à s'imprégner de l'univers du spectacle.

Décrire, mettre des mots sur ce que l'on voit, ce que l'on comprend et imagine :

- Identifier le personnage central, que peut on imaginer à partir de son visage, sa posture, ses vêtements ? Que fait-elle ? Où est-elle ?
- Et les grandes mains, que vous inspire t-elles ?
- Quelles sont les couleurs dominantes de l'affiche ? Qu'est ce que ces couleurs évoquent pour vous ?
- Quels autres personnages, paysages et objets peut on repérer ?

Une fois tous les éléments recueillis, se poser collectivement deux questions ouvertes : de quoi ça parle ? Qu'est-ce que ça raconte ?

Dans le cadre d'un atelier plus long, d'au minimum deux heures, quelques propositions de jeux autour de l'affiche

3

L’AFFICHE - DÉAMBULATION D’OBSERVATION

Chacun.e déambule et passe devant l’affiche en la regardant d’abord de loin puis de très près, de façon minutieuse.

A la fin de chaque passage, il/elle fait un commentaire sur ce que lui évoque l’affiche, ou sur ce qu’il/elle imagine du spectacle : « L’affiche m’a fait penser à... », « Les trois mots qui me viennent à l’esprit quand je regarde l’affiche sont... », « J’imagine un spectacle... en utilisant deux adjectifs qualificatifs ». Par ce jeu d’oralisation, on travaille l’ancrage au sol et la tenue du corps, ainsi que la force vocale et l’articulation.

4

ON REJOUÉ L’AFFICHE

Reproduire l’image de l’affiche corporellement : une personne choisit un personnage (ou un autre élément) de l’affiche et reproduit son attitude devant le groupe. Puis, une deuxième personne vient s’ajouter et ainsi de suite jusqu’à ce que l’image soit reproduite.

5

L’AFFICHE QUI PARLE

Mettre en son l’affiche : faire parler des personnages représentés, imaginer les répliques à proférer, le monologue intérieur du personnage, des bruitages, une musique d’ambiance etc.

Malgré toutes les informations recueillies en amont, qui donneront l’illusion de savoir à quoi s’attendre, aller au spectacle c’est accepter d’être surpris.e, dérouté.e, de ne pas en retenir tous.tes la même chose. Les jeux ci-dessus permettent d’élaborer des fictions, toutes légitimes et personnelles mais peut être loin du choix de l’équipe artistique. Qu’importe ! Par ces imaginaires mis en commun, on prépare le public, enfants et adultes, à accepter, après la représentation, les interprétations différentes : après un spectacle, chacun ses émotions, chacun sa vérité !

LA QUÊTE

DE L'ALBUM JEUNESSE AUX MARIONNETTES

- Présentation succincte de l'album à l'origine du spectacle ;
- Présentation de quelques marionnettes (pas toutes pour garder de la surprise) du spectacle et les techniques utilisées : théâtre d'ombres, marionnettes de table, muppet ;
- Proposer une prise en main par les futur.e.s spectateur.ice.s sur de petites improvisations

LA CRÉATION MUSICALE DU SPECTACLE

- A partir d'un extrait sonore, identifier les instruments entendus, cordes, percussions, etc ?
- Imaginer le genre de musique qui pourrait accompagner le spectacle ;
- Selon vous, quels sont les autres métiers nécessaires à la création d'un spectacle ?



LES CODES DU SPECTATEUR

Être spectateur.ice, quel bonheur ! Première fois ou habitué.e du spectacle et des lieux de représentation, quelques codes du spectacle existent. Loin d'être des contraintes, ces codes sont davantage un moyen de profiter pleinement du spectacle. Des artistes vont jouer, faire un spectacle, pour soi et pour les autres spectateur.ices. C'est un moment très fragile. Chacun.e doit donc leur offrir toute son attention en retour.

LE SPECTACLE, UN MOMENT UNIQUE AVEC SES RÈGLES

En arrivant sur le lieu du théâtre, il est important de se préparer à entrer en salle pour voir un spectacle VIVANT.

On se calme, on passe aux toilettes si nécessaire, on enlève son manteau, on commence à parler doucement et à « entrer » dans la représentation.

Pour ça :

- S'asseoir calmement, observer la salle, l'espace, en attendant que le spectacle commence. Souvent, le spectacle se passe dans l'obscurité et les spectateurs se retrouvent dans le noir ;
- Pendant le spectacle, on ne parle pas à ses voisins pour ne pas déranger les artistes et le reste du public ;
- Ouvrir grand ses yeux, ses oreilles et son cœur ;
- A la fin du spectacle, on applaudit les artistes, une façon de les remercier pour leur travail, et pour le cadeau qu'ils nous ont fait (même si on n'a pas aimé le spectacle).

Il arrive parfois qu'au spectacle, on s'ennuie, on n'apprécie pas, on ne ressent rien, on n'arrive pas à se concentrer... Ce n'est pas absolument pas grave. Le tout est de bien respecter les artistes en restant calme. On en profitera mieux une prochaine fois.

POUR LES ACCOMPAGNANT.E.S

Associez autant que faire se peut les enfants à la préparation de la sortie :

- Dédramatisez le trajet, le voyage, visualisez l'itinéraire, le déroulement de la journée ;
 - L'arrivée, par quel moyen de transport ?
 - L'attente dans le hall - l'entrée dans le calme - le placement en salle (un adulte m'indique où m'asseoir. Ce n'est pas nécessairement à côté du copain, copine) chacun.e son siège - l'extinction de la lumière - le spectacle qui se joue en direct, les applaudissements - le retour vers la sortie dans le calme ;
 - Le retour à l'école ;
 - Il se peut que de jeunes spectateur.ices soient débordé.e.s par leurs émotions lors d'une représentation ;
- Dans ce cas, ne pas hésiter à sortir discrètement avec l'enfant et à prendre le temps de calmer ses peurs, et ne surtout pas hésiter à revenir dès que l'enfant est rassuré !
- Ne pas prendre de photos ou vidéos pendant la représentation. Cela gêne la concentration de tout le monde ;
 - Et bien sûr... Ne pas oublier d'éteindre son téléphone.

APRÈS L'AVENTURE CONTINUE

On n'a pas besoin de tout comprendre pour apprécier un spectacle. Chacun.e l'appréhende en fonction de sa sensibilité, de son histoire. Chacun.e est libre de ressentir ou non, des émotions face à une œuvre. Il n'y a pas une bonne ou une mauvaise façon de l'appréhender. Un spectacle n'est pas un objet magique que seul des initié.e.s pourraient décrire, comprendre.

De même, on a le droit de ne pas parler sur le spectacle, on a aussi le droit de dire ce que personne d'autre n'a vu, de s'exprimer contrairement à l'expression de la majorité de ses camarades et que cet avis soit respecté.

1

RESTITUER SES SOUVENIRS

Ce que j'ai vu...

Ce que j'ai entendu...

Ce que j'ai ressenti...

Ça m'a rappelé...

Appuyez- vous sur les 6 émotions primaires pour démêler les émotions des jeunes spectateurs :

Joie - Tristesse - Peur - Colère - Dégoût - Surprise

3

UN PEU DE MUSIQUE

Retrouver les instruments du spectacle qui correspondent aux extraits sonores.

2

LIRE LE SPECTACLE

Tâchons de dépasser les traditionnels «j'aime», «j'aime pas» et permettre au jeune public une meilleure compréhension du langage théâtral. Pour cela, recensons ensemble les signes de la représentation, de la façon la plus large et la plus objective possible. Tentons d'écarter tout jugement de valeur sur ces éléments.

LES SIGNES DE LA REPRÉSENTATION :

- les décors (réalistes ou non...)
- les accessoires (fonction habituelle ou fonction détournée...)
- les costumes (époques, tissus...)
- les éclairages (nombre, couleur, fonction dans le spectacle...)
- le son (musique, bruitage, bruits de jeu)
- les comédiens (nombre, âge, sexe, taille...)
- le jeu (gestuelle, humeur, regards, qualité de la voix...)
- le texte (ou l'absence de texte, les silences...)
- les techniques d'expression choisies (jeu d'acteurs, marionnettes, clown, chœur, conte, masque, cirque...)
- le rapport scène/salle (frontal, cirque, vis-à-vis...) les références (ça me rappelle..., c'est comme dans...)

DESSINER, DÉCOUPER, MANIPULER

De retour chez elle, Loa rêve de la Louve. Et vous, quel serez votre ANIMAL TOTEM ?

Sur un carton épais, dessinez de profil votre animal sauvage ou domestique favori, découper la forme, placer une petite baguette pour la tenir verticale, avec une petite lampe de poche ou la lumière d'un téléphone, dans un espace sombre, projeter l'ombre de la silhouette sur un mur blanc.

Ajouter si vous le souhaitez, le son imaginaire ou non de l'animal, chercher sa démarche, jouer avec la taille grâce à la lumière, varier les vitesses d'apparition disparition, etc.

PROLONGER LE VOYAGE

Sur un carton un peu épais, format carte postale (Format A6 en mm : 151 x 108 mm), dessiner, au recto, l'image de votre voyage de rêve, et au verso, écrivez un petit mot. Mettre dans une enveloppe, timbrez, écrivez l'adresse et postez à qui vous voulez.

INITIATION À LA PHILOSOPHIE JOYEUSE

« Objectif d'apprentissage, le débat doit aussi être à l'école outil et support d'enseignement. La psychologie sociale et les didacticiens de discipline ont montré l'importance, dans le processus d'apprentissage, de la confrontation des idées entre pairs qui favorise l'évolution des représentations. L'interaction sociale verbale, le « conflit socio-cognitif », la coopération interactive, facilitent un rapport constructif au savoir. »

MICHEL TOZZI



« MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE, S'EXPRIMER À L'ORAL »

IL S'AGIT DE SAVOIR :

- prendre la parole en public
- prendre part à un dialogue, un débat : prendre en compte les propos d'autrui, faire valoir son propre point de vue

L'INTÉRÊT POUR LA LANGUE COMME INSTRUMENT DE PENSÉE ET D'INSERTION DOIT DÉVELOPPER :

- La volonté de justesse, dans l'expression orale
- Du goût pour l'enrichissement du vocabulaire
- L'ouverture à la communication, au dialogue, au débat.

S'approprier le langage, progression pour l'école maternelle

ECHANGER, S'EXPRIMER

- Commencer à prendre sa place dans les échanges collectifs
- Produire des phrases correctes, même très courtes
- Participer à un échange collectif en écoutant autrui et en attendant son tour de parole
- Relater un évènement inconnu des autres, ajuster son propos pour se faire comprendre en fonction de questions ou de remarques
- Justifier un acte, un refus, une préférence en utilisant à bon escient « parce que »

COMPRENDRE

- Comprendre une histoire, un évènement raconté par un pair, faire des liens avec les questions qui se posent

PROGRESSER VERS LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

- Produire des phrases de plus en plus longues, correctement construites
- Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent
- S'intéresser au sens des mots

La pratique des ateliers de philosophie trouve des liens dans cinq autres compétences :

- Sociale et civique : esprit critique, respect des autres...
- Autonomie et initiative : capacité de juger par soi-même, choisir en connaissance de cause...
- Culture humaniste : percevoir, sentir, imaginer, créer, construction du sentiment d'appartenance à la communauté des citoyens...
- Culture scientifique et technologique : interroger le monde, raisonner pour avoir une représentation cohérente...

COMPÉTENCES NÉCESSAIRES ET DÉVELOPPÉES

Le langage et la place retrouvée du vocabulaire : il ne s'agit pas ici de parler, mais bien de dire, la clarification est nécessaire.

Le renforcement de la culture littéraire : on n'est plus dans le commentaire de l'histoire, mais sur une interrogation des concepts portés par l'histoire.

Un vrai statut donné à la question : occasion de prendre en compte les questions des enfants. Petit à petit les enfants vont apprendre à élaborer eux-mêmes la question philosophique.

Un nouveau statut donné à l'erreur : pas d'erreur, pas d'échec possible. Chacun apprend aussi à accorder à l'autre le droit à la différence.

Un regard sur la question de la décentration : se dégager de sa singularité pour aller à l'universel.

Une place donnée au sens : par les sujets abordés, l'activité donne du sens à l'école, à l'apprentissage, aux autres activités et savoirs scolaires, aux connaissances enseignées et aux règles qui régissent un groupe.

Cie Le Banc Qui Parle

&

COLLECTIF

LA TAMBOUILLE

Concocteur de spectacles et d'utopies

Association La Tambouille
5 ruelle du colombier
78410 Nézel

SIRET : 444 220 776 000 33

Site internet : www.latambouille.org

CONTACT ADMINISTRATIF :

Audrey Troyes - administration@latambouille.org
01.30.91.06.98 - 07.88.05.85.10

CONTACTS PARCOURS :

Agnès Gaulin - loa@latambouille.org
06 10 70 11 58

Sophie De Mullenheim - philenrecre@gmail.com
06 99 61 21 44