

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

ACTIVITÉS



LA BOÎTE À OUTILS

Plusieurs types d'outils sont à votre disposition pour préparer votre sortie au théâtre et pour poursuivre le travail autour du spectacle :

- Parce que devenir spectateur ça ne va pas de soi et parce qu'accompagner l'enfant pour qu'il devienne spectateur ça ne s'improvise pas, nous avons rassemblé quelques **fiches outils**, faciles à utiliser pour chaque temps de la rencontre avec les œuvres - [à télécharger sur notre site internet](#).
- **Des dossiers d'accompagnement** pour chaque spectacle sont en ligne sur notre site 15 jours au minimum avant le début d'une tournée. Vous y trouverez des conseils, des pistes éducatives, des fiches techniques, des jeux, des activités et une bibliographie en lien avec l'univers du spectacle.
- **L'affiche du spectacle** (lorsqu'il en existe une) vous est offerte à l'issue de la représentation par les régisseurs d'accueil de Côté Cour. Sur simple demande de votre part, nous pouvons vous la faire parvenir à l'école par courrier avant la représentation. Ce qui vous permet de faire avec les enfants un premier pas vers le spectacle (Que nous raconte cette affiche ? Quelles sont nos attentes de spectateurs ? De quoi va parler ce spectacle ? Qui va t-on y rencontrer ?).
- Enfin, si vous le souhaitez, nous pouvons organiser dans votre classe **une rencontre, une discussion ou un temps d'atelier** en lien avec le spectacle que vous avez vu. Nous sommes à votre écoute pour prolonger ce moment privilégié que vous vivez, les enfants et vous, en venant voir un spectacle.

Pour envisager un atelier auprès de votre classe, contactez les membres de notre équipe en charge de l'éducation artistique !

Benjamin Durieux / bdurieux@cotecour.fr

Jessica Scaranello / jscaranello@cotecour.fr

03 81 25 06 39

AVANT LE SPECTACLE

Le théâtre n'est pas le lieu du vrai, mais celui de l'illusion et de la convention. La découverte de cet art par les enfants doit donc être préparée et accompagnée d'un travail ultérieur.

Pour aider l'enfant à devenir un spectateur, il faut **le sensibiliser à ce qu'est une représentation théâtrale** : un moment particulier, dans un lieu spécifique avec ses propres règles...

- **Décrivez** (ou mieux, visitez !) un lieu théâtral pour découvrir sa spécificité, ses espaces, ses métiers, son vocabulaire...
- **Expliquez** (ou mieux, expérimentez !) les rituels du théâtre : l'installation en silence, le « noir » avant le début de la représentation, l'importance d'une bonne écoute et la conscience de vivre un moment privilégié.

Aller au spectacle, ce doit d'abord être une fête ! Alors, jouez sur l'attente, l'impatience, le plaisir à venir, en élaborant **un calendrier ou un compte à rebours de la sortie et de ce qui va la précéder**. Avec les plus petits, dédramatisez le trajet, le voyage, visualisez l'itinéraire, le déroulement de la journée.

Aller au spectacle, c'est accepter **d'être surpris, dérouté, de ne pas voir et en retenir tous la même chose**. C'est pourquoi on peut imaginer quelques situations de jeu permettant d'élaborer des « fictions », toutes légitimes mais bien sûr toutes « fausses ». Ainsi, on prépare les enfants (et les enseignants) à accepter, après la représentation, les « interprétations » différentes : **après un spectacle, chacun ses émotions, chacun sa vérité !**

AVANT LE SPECTACLE

LE JEU DE L’AFFICHE

Juste en-dessous vous trouverez une affiche/une image du spectacle que vous allez voir...

Fabriquez un cache ne laissant apparaître qu’une petite zone de l’affiche. À chacun, selon ce que cet élément lui évoque, de choisir un lieu, un personnage, un accessoire ou une action. Plus tard (un autre jour ?), déplacez le cache : il ne vous reste plus que trois possibilités. Deux déplacements de cache plus tard, chacun aura choisi ses quatre éléments et devra proposer une phrase commençant par « Ce serait l’histoire de... », où figureront obligatoirement les quatre éléments. Autant d’histoires naîtront, qui seront toutes aussi légitimes et peu crédibles.

Dévoilez complètement l’affiche, et demandez aux élèves d’imaginer une autre phrase commençant par « Ce serait l’histoire de... ». Il y a fort à parier que, de nouveau, vous obtiendrez autant de propositions que d’enfants. Et ne croyez pas qu’après le spectacle, la vérité va se dévoiler. Après, chacun a le droit de se reconstruire sa propre histoire...



POUR ALLER PLUS LOIN

APPROFONDISSEMENTS ET ACTIVITÉS

6 ans : Exprimer l'amour

- **Atelier philo** : Initier un dialogue avec la classe en partant de questions telles que :

- Qu'est-ce que c'est, selon vous, l'amour ?
- Comment vous reconnaissez que vous êtes amoureux ? (sensations, complicité...)
- Qu'est-ce qu'on ressent quand on est aimé ?
- Est-ce que l'amour, ça vaut seulement pour « être amoureux » ?
L'amitié, l'amour fraternel/parental... c'est aussi de l'amour.

- **À l'écrit** :

Nous connaissons beaucoup de comparaisons qui font partie du langage courant : « être rouge comme une tomate », « beau comme un camion... ».

Demander aux enfants de trouver des éléments de comparaisons plus personnels pour décrire une personne aimée (ça peut être un·e ami·e, un membre de la famille...).

Exemples : « Elle est apaisante comme un coucher de soleil. »

« Ses cheveux sont doux comme un cours d'eau. »

« Elle est aussi rassurante qu'un câlin. »

Une fois que plusieurs phrases ont été écrites, chaque enfant peut les mettre au propre sur une carte postale à remettre à la personne concernée. Il est également possible d'illustrer cette carte en s'inspirant d'une des comparaisons.

POUR ALLER PLUS LOIN

APPROFONDISSEMENTS ET ACTIVITÉS

7 ans : Représentations fille/garçon

- **Jeu de portrait:** Décrire un·e ami·e en utilisant des adjectifs. Recenser ceux qu'on a tendance à attribuer à des garçons, puis à des filles. Regrouper ces informations et faire un portrait-robot fille et garçon. Réfléchir à l'attribution de ces adjectifs à un genre précis (par exemple : aimer un sport, aimer la danse, avoir les cheveux longs...) et si cela n'empêche pas certaines personnes de s'épanouir.

Plutôt que de décrire un·e ami·e, les enfants peuvent se décrire.

- **Arts plastiques :** S'inspirer du jeu de société *Mix Max* (personnages et animaux puzzles). Créer un jeu similaire avec la thématique du genre. Individuellement, ou en groupes, distribuer des feuilles de papier ou cartonnées avec des silhouettes neutres pré-dessinées. Demander aux enfants de créer un personnage en dessinant ses vêtements, ses cheveux, son maquillage...

Découper les personnages en 4 segments (couvre-chef, tête, haut du corps, jambes et pieds) et mélanger toutes les cartes. Les enfants peuvent créer un personnage sans stéréotype et avec créativité.

- **À l'écrit :** Création d'un texte collectif à partir de « Si j'étais un garçon... Si j'étais une fille... » en attribuant des caractéristiques non stéréotypées.

Pourquoi ne pas décorer une affiche avec ce texte et vos personnages de l'activité précédente ?

- **Mise en scène théâtrale :** À partir du texte collectif créé précédemment, le transposer en écriture théâtrale pour mettre en scène certains passages. Possibilité de créer des situations pour mieux illustrer le propos. Laisser le choix aux enfants du genre qu'ils ou elles veulent incarner.

Retrouvez d'autres activités dans le dossier pédagogique de la Compagnie, n'hésitez pas à en faire la demande auprès de notre équipe !



CÔTÉ COUR

Scène d'intérêt national, conventionnée Art, enfance, jeunesse

14, rue Violet

25000 Besançon

03.81.25.06.39

Contacts

Cyril Devesa, directeur

cdevesa@cotecour.fr

Catherine Nozet, administratrice

cnozet@cotecour.fr

Delphine Dupland, responsable du secteur financier

ddupland@cotecour.fr

Camille Maréchal, assistante administrative

cmarechal@cotecour.fr

Romane Pousset-Berger, attachée aux relations publiques et compagnies

rpoussetberger@cotecour.fr

Benjamin Durieux, attaché à l'éducation artistique

bdurieux@cotecour.fr

Jessica Scaranello, attaché à l'éducation artistique

jscaranello@cotecour.fr

www.cotecour.fr