

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

3 ans : Les comptines et les percussions

- **Expérimentation musicale** : Mettre en place des jeux de rythme avec des éléments corporels ou des objets de la vie quotidienne (sac à sons..) et percussifs (bâton de pluie..).

- **À l'oral** : S'essayer aux jeux des vocalises avec les onomatopées et les virelangues.

- **Comptine** : Écouter et apprendre une comptine d'un autre pays (cf. bibliographie) et travailler les sons et les onomatopées. Rythmer la chanson avec les mains ou des objets.

3 ans : Les animaux

- **Arts plastiques** : Proposer aux enfants de choisir un animal et, avec des matériaux de récupération idéalement, leur demander de fabriquer leur animal-totem ; un masque ou un costume.

Selon si c'est un animal à plumes, ou à poils, on n'utilisera pas le même matériau : travailler en amont avec les enfants sur chacun de leur animal, qu'ils en parlent à l'oral, se renseignent sur leur anatomie, leur lieu de vie, etc... pour inspirer la construction de leur animal-totem. Après des recherches documentaires sur l'animal choisi, faire rédiger aux élèves une carte d'identité/fiche de renseignement.

Proposer aux enfants de réaliser en collage/dessin un bestiaire avec de nouveaux animaux créés avec des éléments corporels appartenant à différents animaux (ex: ours + corps de poisson + queue de souris = l'oursonsis). Nommer les animaux et écrire de petits textes descriptifs sur leur cri/régime alimentaire/habitation...

Cet exercice peut être réalisé seul ou en petit groupe en imaginant les nouveaux animaux à la manière d'un cadavre exquis.

POUR ALLER PLUS LOIN

APPROFONDISSEMENTS ET ACTIVITÉS

3 ans : La rivière

- **Sortie** : Envisager une sortie vers un cours d'eau et observer les plantes, les animaux ou les insectes qui y vivent.

Un travail de collecte (pierres, bois flotté...) peut avoir lieu. Une fois en classe, analyser les sensations au toucher, le bruit que peut faire l'objet, son allure.

- **Arts plastiques** : Sur une grande affiche ou une fresque; peindre ou dessiner une rivière. Avec les éléments récoltés dans l'exercice précédent, construire une maquette pour savoir où retrouver les éléments glanés (dans l'eau, sur l'herbe, au pied d'un arbre...).

3 ans : Travail autour de l'opposition jour/nuit, rêve/réalité

- **À l'oral** : Recenser les différents moments de la journée, les rituels associés. Imaginer les mêmes rituels de la nuit, au moment du coucher. Parler en classe du sommeil et des rêves.

- **À l'écrit** : Création collective d'une comptine sur la nuit (prendre exemple sur « la nuit tous les chats sont gris.. »)



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