



PARCOURS ARTISTIQUE

Théâtre conté

LES SINGES EN CAGE



PARCOURS ARTISTIQUE

CLASSE

8 classes primaires (cycle 2 et 3 de 6 à 12 ans)

PERIODE

Durant l'année scolaire, le calendrier est fait en concertation avec les enseignants - toutes les périodes sauf le mois de Décembre.

DURÉE

8h d'ateliers par classe autour du conte et du théâtre ayant pour but la création d'un spectacle conté en fin d'année. En fin d'année scolaire, 2 journées de rendus seront organisées dans une salle de théâtre.

Chaque journée sera dédiée à 4 classes (soit 8 classes sur 2 jours). Le matin les élèves des 4 classes assisteront à un spectacle de théâtre conté interprété par les intervenantes « Histoires de Sorcières ».

L'après midi, les élèves interpréteront le spectacle de conte qu'ils auront créé au cours des séances.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

LE DÉBUT DE LA PREMIÈRE SÉANCE SERA UN PEU PARTICULIÈRE : SÉANCE DE PRÉSENTATION - CHAQUE ÉLÈVE SE PRÉSENTE DEVANT LE GROUPE. C'EST UN PREMIER PAS VERS L'OBJECTIF : PRENDRE LA PAROLE DEVANT SES CAMARADES POUR PLUS TARD LEUR RACONTER UNE HISTOIRE.



CHAQUE DÉBUT DE SÉANCE (15 MINUTES)

Sur la base du travail des cercles conteurs - chaque début de séance, les intervenantes content pendant 5 minutes — les enfants sont en cercle et développent leur capacité d'écoute et d'attention.

Après avoir écouté, les enfants parlent de l'histoire qu'ils viennent d'entendre : quelle est la morale ? qu'est-ce qu'ils en retiennent ? etc... L'objectif est de : leur faire mobiliser ces idées pour qu'ils prennent la parole et s'expriment, développer leur imaginaire, leur donner de l'inspiration, les ouvrir sur le monde et la culture, développer des compétences langagières en enrichissant notamment leur vocabulaire.

PHASE D'EXERCICES (20 MINUTES)

Nous ferons un ensemble d'exercices (un exercice par séance) visant à développer l'imaginaire, travailler le corps et la voix, coopérer avec les autres, s'affirmer et s'exprimer :

EXERCICE 1 : JEU D'ÉCHAUFFEMENT "LA COURSE AU SANGLIER"

Jeu d'échauffement « la course au sanglier ». Les élèves imaginent une forêt et commencent à faire un footing sur-place. L'intervenante questionne les élèves sur la description de leur forêt, en effet, l'imagination naît des questions que les élèves se posent. Quand ils entendent le mot « branche » ils doivent se baisser pour éviter la branche, au mot « bûche » ils doivent sauter par-dessus la bûche et enfin, au mot « sanglier » ils accélèrent sur-place. Ce petit jeu est une introduction à l'imaginaire. Elle permet en outre un réveil du corps qui se met en action pour jouer.

EXERCICE 2 : LE JEU DE L'OBJET MAGIQUE OU L'OBJET DÉTOURNÉ

Le jeu de l'objet magique ou l'objet détourné. Les élèves jouent avec un objet quelconque par exemple un cerceau en imaginant qu'il s'agit d'autre chose par exemple un volant de voiture. Par la magie de l'imaginaire et de la convention théâtrale, les spectateurs ne voient plus un cerceau mais un volant de voiture. Dans la pratique, les élèves seront amenés à transformer des objets du quotidien (ballons, cahiers, crayons...) pour se rendre compte que les possibilités sont infinies, qu'ils peuvent, par l'imagination, emmener le public là où ils le souhaitent.

EXERCICE 3 : CRÉER ET RACONTER UNE HISTOIRE TOUS ENSEMBLE

Dans ce jeu coopératif, les élèves sont en cercle, ils doivent chacun dire un mot pour compléter la phrase qu'ils créent tous ensemble. Les mots donnent vie à une phrase, puis à une histoire. L'histoire naît de la rencontre des imaginaires. De la même manière, ce jeu peut s'effectuer sans parole : imagination d'une machine géante que chacun contribue à fabriquer par la répétition d'un son et d'un geste.

EXERCICE 4 : JEU PAR L'ACTION

Jouer n'est pas parler : raconter une histoire sans parole (jouer une situation de la vie quotidienne sans aucun mot. Exemple : partir de chez soi pour se rendre à l'école). Autre possibilité, le jeu du tableau. L'intervenante prépare une sélection de « tableaux » simples (la plage, le supermarché, l'hôpital, la classe). Un groupe d'élèves se présente et réalise le tableau figé. Les spectateurs doivent deviner ce qu'il représente. Pour valider la réponse, le tableau se met en mouvement. Ce jeu implique les élèves dans un mode de communication basé sur le langage corporel et non seulement sur les mots. Il permet, de plus, à chacun de collaborer avec son voisin pour donner vie ensemble à un « tableau ».

EXERCICE 5 : APPRENDRE UN TEXTE EN RETENANT LES IMAGES

Une personne raconte une histoire à une autre alors que le reste de l'équipe sort de la pièce. L'élève qui écoute va devoir transmettre cette histoire à un autre élève qui était resté dehors et n'a pas entendu la première version de l'histoire, et ainsi de suite. A la fin de l'exercice, on voit les différences entre la première version de l'histoire et la dernière version qui a été modifiée par les différents joueurs.

EXERCICE 6 : TRANSMETTRE DES IMAGES AU DELA DES MOTS

Le traducteur : un élève se présente devant les autres et adopte la posture du présentateur télé (qui sera le fameux traducteur). Il reçoit un invité spécial qui vient de très loin et qui parle une langue imaginaire. L'invité raconte une histoire en langue imaginaire et le présentateur doit la traduire. Il s'agit donc, en interaction avec son camarade, d'inventer au fur et à mesure une histoire. Exemple : il présente une recette de cuisine typique de son pays. Autre exercice possible : raconter deux histoires rigolotes, une vraie et une fausse, ceux qui écoutent doivent deviner laquelle est vraie et laquelle à été inventée. En général, l'histoire vraie est celle qui a le plus de détails car l'élève transmet les images qu'il voit dans son souvenir. Il s'agit alors d'inviter les élèves à construire des images mentales précises de leurs souvenirs imaginaires. Ils pourront ensuite utiliser cette technique pour jouer le conte et entraîner le public dans leur histoire.

EXERCICE 7 : JEUX D'IMPROVISATION DÉVELOPPER L'IMAGINAIRE PAR LE JEU

Jeu du « qu'est ce que tu fais ? » : un élève fait une action (exemple : il attache son lacet), un autre élève intervient et lui demande « qu'est ce que tu fais »? L'élève qui est en action doit répondre par une autre action (exemple : je ramasse une balle de tennis). Les deux élèves « jouent » alors au tennis. Le jeu continue sous forme de roulement. Autre possibilité : jeu du sculpteur : deux par deux, les élèves « se sculptent ». Le sculpteur donne une forme au sculpté, à partir de cette position donnée, le sculpté doit trouver une action correspondant à cette attitude. Exemple : il est mis en position de « couper du bois » et il répond par l'action de « je fais la cuisine »

EXERCICE 8 : TRAVAIL SUR LA CONSTRUCTION DU PERSONNAGE

Jeux des archétypes : incarner un personnage en imitant sa démarche. Les élèves marchent dans l'espace. L'intervenante leur fait prendre conscience de leur démarche (leur port de la tête, le balancement des bras, la façon dont ils posent le pied à terre etc...). Ils sont alors invités à modifier légèrement leur tenue de corps pour incarner des personnages très différents (exemple : changer la façon dont ils posent leur pied à terre, modifier le balancement de leurs bras, courber le dos pour représenter une vieille dame etc...). Les archétypes peuvent aussi être des animaux.

PHASE DE CRÉATION DU SPECTACLE (20 MINUTES)

En nous appuyant sur les exercices, nous créerons au fil des séances, une histoire avec les élèves et nous la répéterons. Le but est de faire évoluer cette histoire jusqu'à en faire un petit spectacle conté et théâtralisé auquel chaque élève participera.

FIN DE SÉANCE (5 MINUTES) :

Les 5 dernières minutes de chaque séance permettront aux élèves de s'exprimer sur le cours qu'ils viennent d'avoir.



SÉANCE DE RENDU SPECTACLE DES ENFANTS

Lors de la séance de rendu, nous ferons un échauffement de 30 minutes avec l'ensemble des élèves avant le petit spectacle (articulation, corps, voix, relaxation) - chacun sera alors dans les meilleures conditions pour la représentation.



LA COMPAGNIE

Les Singes en cage est une compagnie de théâtre stéphanoise qui crée des spectacles d'art vivant.

La compagnie crée des spectacles tout public mais également des contes et des spectacles à destination du jeune public. Nous souhaitons en effet rendre accessible notre travail aux futurs citoyens de demain. Les créations soulèvent différentes questions et visent à apporter une réflexion sur différentes thématiques telles que : les inégalités sociales, l'écologie, la place des femmes dans la société et dans l'Histoire, l'ultra-consumérisme...etc. Elles mettent à l'honneur les femmes, avec des héroïnes souvent inspirées de personnages féminins ayant historiquement existé.

La compagnie des singes en cage s'intéresse de près aux mythes et aux légendes du monde qui ont fondés nos civilisations.

L'Histoire et les légendes des territoires dans lesquels elle se produit (notamment le Pilat et le département de la Loire) sont également une source d'inspiration pour la réalisation de spectacles itinérants, sous forme de balades contées. Le but de ces balades est de mettre en valeur le Patrimoine d'une commune ou d'un territoire sans oublier de faire rêver petits et grands par le biais de contes extraordinaires!

La Compagnie intervient également en milieu universitaire et en milieu scolaire pour proposer des ateliers de prise de parole en public, mais également des ateliers autour du théâtre et du conte. Les comédiens réalisent également régulièrement des bords de scène. La compagnie propose aussi des interventions sur différentes thématiques qui peuvent avoir lieu en amont d'un spectacle.

Plus d'informations [ici](#)

INTERVENANTES

Comédiennes et conteuses, intervenantes en milieu scolaire et périscolaire Violaine et Margaux travaillent ensemble depuis maintenant 10 ans. Elles ont construit des spectacles de théâtre contés sur différentes thématiques et ont animé des ateliers dans de nombreuses compagnies de la région Rhône Alpes et de nombreuses structures culturelles.

VIOLAINE FERRANDIS

MARGAUX PEYCELON



« Parce que l'art, s'il est vivant, a pour but de réveiller les morts, de rallumer les cœurs, de faire vibrer les âmes, de révolter, de pressentir, de ressentir, de libérer, de réfléchir, de penser, d'imaginer, de croire, de rêver ! »

« Notre vocation est de participer à la diffusion de l'art et de la culture, qui, comme chacun le sait, participent à un monde plus tolérant. Nos spectacles prônent ainsi des valeurs telles que : la tolérance, le respect, et l'ouverture au monde. »



LE SPECTACLE

Co-produit par la Cie des gens normales

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Tournez, tournez les têtes, histoires histoires faites nous voir, des étoiles qui brillent, des tours de magie, des grands chats gris et des spaghettis !

Aujourd'hui c'est le grand jour ! Comment ? Vous n'êtes pas au courant ? C'est le grand rassemblement des sorcières ! Et si vous lisez ces mots c'est que vous y êtes convié.e.s ! Ah si si ! Je vous assure, vous êtes fait.e.s pour la sorcellerie, rien n'est moins sûr ! Alors venez écouter les histoires que les sorcières ont à vous raconter, vous en ressortirez... enchant.é.e .s !

LES SINGES EN CAGE