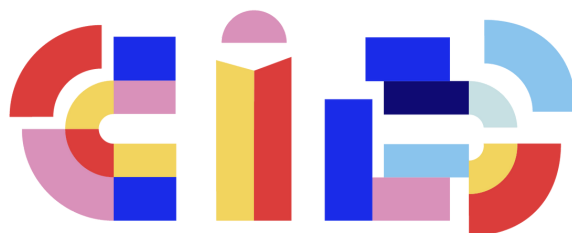


CRIME SCENE DO NOT CROSS



Collectif InterDisciplinaire

Qui a tué le **G**rand **M**échant **L**oup ? C'est pas **nous**...

Spectacle jeune public
à partir de 4 ans

DOSSIER PEDAGOGIQUE

..



Pistes d'activités à faire autour du spectacle

Nous vous proposons ci-après des activités qui pourront être mises en place avant et après la représentation. Bien sûr, ce sont des suggestions, qu'il convient de s'approprier et d'ajuster si besoin, selon l'âge des élèves, et le programme scolaire correspondant.

1 - AVANT LA REPRÉSENTATION

1) Travail de recherche sur les contes :



Présenter les contes et leur structure.

Le schéma narratif du conte s'articule en 5 grandes étapes.

1.La situation initiale	Introduite par la phrase "Il était une fois", la situation permet de présenter l'héroïne ou le héros dans son quotidien. Le temps du récit est alors l'imparfait. Dans le conte traditionnel, le conte a lieu "il y a très très longtemps, dans un pays fort lointain".
2.L'élément déclencheur	C'est l'événement qui vient perturber le quotidien du personnage principal. Il peut s'agir d'un mystère, d'un problème ou d'une menace. Cet élément oblige le héros à abandonner sa vie tranquille et sortir de chez lui pour partir à l'aventure. L'élément perturbateur induit le suspense qui sera entretenu jusqu'au dénouement.
3.Les péripéties	Les péripéties constituent le cœur de l'action. Ce sont toutes les épreuves et les obstacles que les méchants mettent sur la route du héros. Le héros affronte l'adversité avec l'aide d'un ou plusieurs médiateurs, qui peuvent être des personnes ou des animaux. Ces derniers remettent au personnage des objets magiques ou prodiguent des conseils utiles à la quête du héros.

4.Le dénouement	Le dénouement est la chute du conte, la résolution de l'épreuve finale. Le héros est en grand danger, il est au bord de la mort, mais il réussit l'épreuve et obtient ce pour quoi il est parti à l'aventure. Une fois le climax atteint, le suspense retombe.
5.La situation finale	La situation finale est le retour à la situation initiale ou à un nouvel équilibre. Le danger n'est plus, la banalité du quotidien reprend son cours. La fin n'est pas toujours heureuse et la morale n'est pas toujours explicite.

Puis, prendre l'exemple du Petit Chaperon Rouge, pour bien comprendre ce schéma narratif.

1.La situation initiale	Une petite fille aimée de tous reçoit de sa grand-mère un bonnet en velours rouge. On l'appelle pour cette raison "petit chaperon rouge".
2.L'élément déclencheur	Un jour, sa mère demande au petit chaperon rouge d'apporter du vin et un gâteau à la grand-mère malade.
3.Les péripéties	Le petit chaperon rouge s'écarte du chemin et rencontre un loup. Il lui demande ce qu'elle fait seule dans les bois. L'enfant lui raconte tout et le loup s'en va. L'animal court chez la grand-mère, la dévore, prend ses habits et se place dans le lit. Le petit chaperon rouge trouve que sa grand-mère à changer et pose des questions sur son apparence. Le loup finit par se jeter sur l'enfant et le dévore.
4.Le dénouement	Un chasseur passait heureusement par là. Le loup, repus, fait la sieste. Le chasseur lui ouvre le ventre, libère le petit chaperon rouge et sa grand-mère, puis met des pierres dans le ventre du loup et le referme. Au réveil, le loup veut bondir, mais les pierres l'en empêchent et le tuent.
5.La situation finale	Le chasseur emporte la peau du loup, la grand-mère savoure son gâteau et le petit chaperon rouge se jure de ne plus jamais quitter le chemin pour courir dans les bois.

Créer des fiches personnages pour :

- Le Grand Méchant Loup
- L'Agneau
- Les 3 petits cochons
- Mère Grand
- Le Petit Chaperon Rouge
- Le chasseur
- M. Seguin
- Cendrillon

Chaque fiche personnage devra comporter les éléments suivants :

- Ses caractéristiques physiques
- Ses attributs symboliques
- Son caractère
- Ses vêtements
- Ses objets
- Ses mots
- Dans quel(s) conte(s) retrouve-t-on ce personnage ?

Dessiner un ou plusieurs personnages comme l'enfant les imagine :

Chaque enfant choisit un ou plusieurs personnages à dessiner, puis chacun montre son(ses) oeuvre(s).

II) Travail sur l'enquête :

Présenter le roman policier/polar et sa structure.

La structure du roman policier est aussi construite que celle des contes. Tous les récits d'énigme policière ont le même déroulement narratif.

1.Introduction	Au début, on a la présentation du lieu, des personnages, « Le quotidien quand règne encore l'ordre. »
2.Méfaits	Puis vient l'élément perturbateur qui rompt l'ordre premier et qui met en route l'enquête du détective.
3.Action (enquête)	Le mystère intervient brutalement et c'est au détective de le résoudre ; grâce à des indices découverts au fur et à mesure de l'enquête.
4.Résolution de l'énigme	Puis vient le dénouement, avec l'explication et le retour à l'ordre.
5.Conclusion	Le quotidien reprend alors sa place jusqu'à la prochaine affaire.

Pour les plus grands :

Inventer une histoire avec les personnages de contes étudiés dans la partie I), sous forme d'enquête... prélude au spectacle qui est une enquête interactive !

Jeu de " Qui est-ce ? "

Faire deviner à ses camarades un personnage, en donnant 3 indices.

III) Travail sur le spectacle vivant :

Analyse de l'affiche du spectacle.

Commenter l'affiche et formuler des hypothèses sur le spectacle à partir de tous les indices possibles (quelle pourrait être l'histoire ? Les personnages ? Le décor ? Le moment de l'action ? Etc.).



Construire un carnet d'enquête.

On répertorie dans ce carnet toutes les informations concernant le spectacle (nom du spectacle, compagnie, date du spectacle, lieu de représentation, images, dessins, commentaires, tickets, etc.).

Vocabulaire du spectacle vivant.

Lister au tableau tous les mots que les élèves associent au spectacle et les classer par famille

ou catégorie (scénographie, mise en scène, dramaturgie, personnage).

Évoquer les aspects fictif et vivant du spectacle.

Expliquer les applaudissements de la fin (comment sait-on que le spectacle est fini ?).

Juste avant la venue au théâtre, lire la charte du jeune public.

CHARTe DU JEUNE PUBLIC

Elle est faite pour connaître les codes d'observation d'un spectacle, rappeler le cadre, préparer la venue des enfants au spectacle. La charte peut être lue avec les enfants ou construite directement avec eux.

Les droits du jeune public

Avant le spectacle :

- Je suis bien informé sur le spectacle.
- Je suis confortablement installé, je vois sans problème l'espace de jeu.

Pendant le spectacle :

- Je peux réagir (rire, applaudir) mais avec discrétion, pour respecter l'écoute des autres spectateurs.

Après le spectacle :

- Je peux ne pas avoir envie d'en parler, de dire ce que j'ai ressenti pendant le spectacle.
- Je peux critiquer le spectacle, dire ce que je pense, je peux m'exprimer, échanger, confronter mes idées, mes jugements avec les autres spectateurs.
- Je peux garder une trace de ce moment particulier en écrivant, en dessinant, en parlant avec mes camarades ou des adultes.

Les devoirs du jeune public

Avant le spectacle :

- Je suis calme, attentif, je me prépare à vivre un moment agréable et à partager une expérience.

Pendant le spectacle :

- Je ne me manifeste pas quand le noir se fait dans la salle.
- Je ne bavarde pas avec mes voisins parce que les bruits s'entendent même sur scène !
- Je ne sors pas pendant la représentation (sauf en cas d'urgence) parce que tous les déplacements dans la salle perturbent l'attention générale.
- Je me rends disponible, j'écoute et j'essaie de rester calme pendant toute la durée du spectacle.
- Je ne mange pas.

Après le spectacle :

- Je respecte la prise de parole de mes camarades.
- Je réfléchis à ce que j'ai vu, entendu et compris.

2 - PENDANT LA REPRÉSENTATION

Laisser les élèves vivre un moment unique, ils sont là pour profiter avant tout.

Demander aux élèves de se concentrer sur tous les éléments du spectacle : décors, costumes, lumière, déplacement des personnages etc, sans toutefois tomber dans l'analyse.

Un bord de scène est possible après la représentation, sur simple demande. Le cas échéant, préciser qu'à la fin du spectacle, les élèves pourront faire part à la compagnie de leurs impressions, leurs émotions, leurs interprétations du spectacle et poser des questions.

3 - APRÈS LA REPRÉSENTATION

Nous vous proposons ci-après des activités de mise en mots et de mise en pratique.

Mise en mots :

Faire appel à la mémoire immédiate des élèves.

De quoi se souviennent-ils ? Qu'est-ce qui les a marqués ?

Déclencher la parole sur les thématiques suivantes :

- Le spectacle suit-il le schéma classique du conte ? (personnages hauts en couleur, qui ne sont pas exactement tels qu'on les connaît) Et du polar ? (crime impuni, un « méchant » peut-il devenir gentil ?)
- Évoquer le 4ème mur : l'aspect interactif du spectacle brise le dit « mur » entre le public et la scène.
- Le spectacle est une interprétation parmi d'autres des contes. Demander aux élèves s'ils connaissent d'autres réécritures de contes (Disney par exemple).

Compléter le carnet d'enquête.

Le titre du spectacle, le genre, les thèmes de l'histoire, le nom des personnages, leur nombre et le nombre d'artistes, la description du décor, la scène préférée, l'adjectif qui qualifierait le mieux le spectacle, 3 phrases de critiques positives ou négatives. Qu'est-ce qu'ils ont aimé/pas aimé ? Pourquoi ? Qu'aimeraient-ils améliorer ?

Fiches personnages.

Reprendre les fiches personnages réalisées avant le spectacle, et en faire de nouvelles, avec les personnages tels qu'ils sont dans le spectacle. Puis comparer.

Mise en pratique :

Réaliser une nouvelle affiche du spectacle par le biais de la peinture, du collage, du dessin.

Proposer également un nouveau titre au spectacle.

Demander aux élèves de créer avec leur corps individuellement ou en groupe une image fixe d'un souvenir du spectacle, muette ou avec des paroles (soit l'image d'un personnage pour un élève seul soit d'un moment du spectacle pour un groupe d'élèves).

Par groupe, les élèves inventent un tableau vivant fixe ou en mouvement, muet ou avec des paroles, illustrant le début, le milieu, la fin du spectacle.

Cette mise en pratique peut ; sur demande ; faire l'objet d'un atelier animé par les comédiennes du spectacle.

CRIME SCENE DO NOT CROSS

LES ÉLÈVES SONT Désormais PRÊTS À VOIR
"QUI A TUÉ LE **GRAND MÉCHANT LOUP** ?
C'EST PAS **NOUS**..."



Contact

Responsable pédagogique

Maud Roussel
lecid.contact@gmail.com
06 27 01 14 48

Contact

Chargé de diffusion

Étienne Brouillet
etienne@elicoprod.fr
06 77 68 56 09

collectifinterdisciplinaire.com



Collectif InterDisciplinaire

