

ACTIVITES APRES LE SPECTACLE

CM1-CM2 . ATELIER SLAM, L'ÉCRITURE CRÉATIVE

- En respectant les principales caractéristiques des genres littéraires, préalablement déterminées, l'élève écrit régulièrement des textes variés : récits, textes poétiques, saynètes. Pour écrire un texte, il mobilise ce qu'il a précédemment appris sur la langue (syntaxe, lexique, conjugaison...)

Point de départ (intentions du spectacle)

- « Une histoire... Ça s'écoute, ça se chante, ça se dessine, ça s'invente,»
- « Notre spectacle commence ainsi de façon absurde sur la résonnance des mots.»
- « Une histoire se raconte en vers »

Notions à travailler

- Paronomase / Allitérations / Métaphore

Objectifs

- Repérer des jeux de sonorités et en créer
- Formuler une métaphore pour parler de la poésie ou du théâtre
- S'entraîner à mettre en voix un texte devant la classe
- Constituer des réservoirs de mots autour d'un phonème [t] / [P]



Supports de départ

- Clip du slam « Papillon en papier » de Souleymane Diamanka https://youtu.be/mq_1QnemAWc?si=VTWWS0KvguWokpK2
- Jaquette du disque : <https://m.media-amazon.com/images/I/51nfnyVMshL.AC.jpg>
- Paroles (cf page suivante)

Déroulement

1 . le slam

- La classe découvre le clip et la chanson (écoute 1)
- Questionnement : thème et sens de la chanson (trace écrite au tableau)
- Définition de la poésie
- Découverte de la jaquette
- Ecoute 2
- Questionnement collectif (on vient compléter les premiers éléments noté au tableau)
- Découverte du texte et repérage individuel libre : les mots, les jeux sonores, les images ...
- Mise en commun : ce que chacun a repéré
- Elaboration d'une synthèse collective organisée
- Tentative de définition du genre DU SLAM (faire apparaître les notions de texte poétique « chanté »)
- Retour sur le texte et repérage des effets sonores et leur construction
- Lien avec le programme de la cie « une histoire ça se chante »

2 . L'écriture

- Retour collectif sur quelques caractéristiques de la poésie
- Recherche d'une paire proche phonétiquement qui sert à proposer une définition métaphorique du genre. Exemple : oiseau / osier ; papillon / papier ; chat / chanteur ; lézard/hasarder ; libellule/Lune...
- A partir du binôme proposé, les élèves écrivent par deux un petit poème en s'appuyant sur l'image (et mots associés) choisis - texte entre 10 et 15 lignes -

3 . Mise en espace et mise en voix

- Proposer ensuite de réaliser un papillon, un chat... en papier sur lequel le poème sera recopié.
- Possibilité d'origami : origami animaux - lapin, papillon, grenouille, oiseau (journaldesfemmes.fr) (// les manipulations d'objets du dossier de la compagnie)
- Le texte est ensuite lu (dit) aux autres avec l'objet en papier.

4- Les animaux poèmes peuvent ensuite être suspendus pour faire voler métaphoriquement les mots.

Paroles

Même s'il est né de ma plume
Si tu l'as aimé et qu'il t'a plu, ce n'est plus mon poème
Mais un papillon en papier
Qui survole une dune pleine d'amour près d'une plaine abandonnée
Les critères de l'écriture sont ce qu'ils sont
L'encre attire dans de longs cratères le parfum des mots et le sublime en effaçant ce qu'ils sont
Comme une fleur sentimentale qui aurait appris à voler en battant des pétales
Le papillon en papier se fraie un chemin de l'horizon éteint à son étoile natale
Il porte un tatouage silencieux sur la peau de ses ailes
Et de ses airs de saison que les oiseaux de nuit rêvent de saisir
Le puits d'un sol sain n'attend pas la pluie d'un seul ciel
Quand l'eau fredonne l'offre reprend
Et assainit les océans salis et les salives salées par le sang
Pour mettre un pied dans l'immortalité, le papillon en papier en a payé de sa vie
Même s'il est né de ma plume
Si tu l'as aimé et qu'il t'a plu, ce n'est plus mon poème
Il est devenu un genre de vœu nomade visible à l'œil nu
L'empreinte d'une pierre d'ambre teintée
Que l'auteur a emprunté à un grand peintre
Pour que les phrases utopiques croisent leurs angles morts et leurs perspectives
Et que chaque guerre rencontre un jour sa paix respective
Même s'il est né de ma plume
Si tu l'as aimé et qu'il t'a plu, ce n'est plus mon poème
Mais un papillon en papier

CP-CE1-CE2 . LE KAMISHIBAÏ

- Être capable de raconter une histoire, en repérant ses grandes articulations, ses relations causales et chronologiques, les motivations des personnages
- Mettre cette histoire en images dans un projet commun
- Dire pour être entendu et compris, en situation d'adresse à un auditoire ou de présentation de textes
- Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif
- Coopérer dans un projet artistique.

Point de départ (intentions du spectacle)

- « Le récit se développe avec l'évolution en dessin du décor. »

Supports de départ

2 supports possibles :

- soit le poème de Prévert « Pour faire le portrait d'un oiseau »
- soit le conte africain proposé ci-après (le spectacle s'appuie sur des supports très connus, l'activité opte plutôt pour la découverte d'un récit)

Déroulement

Séance 1

- Découvrir le butaï et son kamishibaï et un conte d'origine étrangère. Ecouter un récit conté et le comprendre.

Exemple de Kamishibai : <https://youtu.be/oBs1zmD-WHs>

- Faire des hypothèses sur le fonctionnement du butaï

Séance 2 et 3

- Découvrir le conte africain (cf page suivante), proposer un découpage du récit et imaginer des illustrations sur feuille cartonnée 297 x 420 mm (A 3) - Travail en groupes de 4.
- ou découvrir le poème « Pour faire le portrait d'un oiseau » et imaginer des illustrations sur feuille cartonnée 297 x 420 mm (A 3) - Travail en groupes de 4.

Le dessin doit être de grand format. Pas de petits détails. Fond uni. Contour noir pour voir les images de loin. Les élèves doivent d'abord présenter une mise en place au crayon de papier. Puis, distribution des pastels pour la mise en couleur. Le contour noir se fait en dernier. Si un élève a fini avant les autres, il peut essayer d'écrire son bout de texte sur le cahier de brouillon.

Séance 4

- Elaboration du texte en lien avec chaque illustration et mise en ordre des feuilles cartonnées

Séance 5

- Chaque groupe va construire son butaï en carton (cette séance est facultative et on peut aussi choisir d'en acheter un pour la classe). Il faut autant de couvercles de cartons de feuilles A3 que de groupes + 1 carton plat format A3 et 2 triangles rectangles avec un côté de 297 mm (ces deux triangles seront scotchés de chaque côté afin de les ouvrir pendant les représentations et soutenir le butaï). Les éléments sont évités par l'enseignant puis assemblés avec du scotch par les élèves.

Tutoriel : <https://www.youtube.com/watch?v=9aNujLHVkQY>

- Les butaï sont ensuite décorés par chaque groupe par collage/peinture

Séance 6

- Présentation pour la classe et bilan / conseils par les pairs (points réussis - points à améliorer)

Séance 7

- Présentation de l'histoire racontée avec le kamishibaï aux autres classes de l'école

Conte du Sénégal

Il y avait un génie qui volait la femme des nouveaux mariés. Quiconque se mariait, se voyait privé de sa nouvelle épouse, enlevée par le génie.

Un brave et téméraire chasseur apprit la nouvelle et annonça qu'il irait chercher une femme dans ce pays, afin de savoir si les hommes y sont sans valeur.

Après avoir dit cela, il se prépara et partit. Quand il arriva dans la cité, on le reçut avec faste. Le roi lui demanda le motif de sa visite. Le chasseur lui dit qu'il venait prendre femme.

Le roi lui dit :

- Ici tu ne peux obtenir une femme, car à tous ceux à qui on a donné une épouse, le génie l'a enlevée et toutes ces épouses ont été ainsi perdues à jamais.

Le jeune homme répondit au roi :

- Moi je suis un chasseur. Si tu me donnes ta fille en mariage et si le génie me la prend, je lutterai avec lui. Toi, observe-moi simplement ; ne te préoccupe que de moi.

- Ce que tu dis, est-ce que c'est sûr ? demanda le roi.

- C'est sûr, répondit l'homme.

Le roi lui donna une femme. Le mariage fut célébré durant trois jours.

Lorsque les invités furent partis, le jeune homme rentra avec son épouse dans leur chambre. Dès qu'ils se couchèrent, le mari tenta de la toucher dans l'obscurité, mais ne trouva rien. Il s'inquiéta. Il se leva et alla voir le père de la mariée. Il lui dit qu'en effet, il avait eu raison. Le génie était venu voler son épouse !

Le matin, il alla trouver un marabout et lui dit :

- J'ai épousé une femme et le génie est venu la prendre.

Le marabout regarda les signes et lui dit :

- Le génie, toutes les personnes qu'il a enlevées d'ici, il les a emportées au-delà du feuve. Si tu peux dépasser le feuve, tu pourras tuer les génies. Les génies se trouvent dans une antilope-ju-ment. Dans cette antilope, il y a un kewel. Dans cette petite antilope, il y a un corbeau. Dans ce corbeau, il y a un œuf. Cet œuf, si tu l'écrases, les femmes volées par le génie vont t'apparaître.

Le marabout dit encore :

- L'antilope Koba quitte son logis vers onze heures pour aller boire à la roche qui se trouve dans le feuve. Louti est son nom. Le chasseur prit sa gibecière, y mit sa nourriture et partit, accompagné de son chien. Aussitôt qu'ils furent sortis de la ville, un lion les vit, rugit et courut vers eux. L'homme s'agenouilla pour tirer, mais le lion lui demanda :

- Que vas-tu faire ?

- On a volé ma femme, je suis à sa recherche; si tu veux m'attaquer, je te tue !

Le lion lui dit :

- Partons donc, je m'en vais t'aider. Ce que peut faire un ou deux, trois le feront mieux.

Ils marchèrent longtemps ; un aigle venant on ne sait d'où, plana au-dessus du chasseur.

L'homme voulut le tuer, l'aigle dit :

- Que vas-tu faire de moi ?

- On a volé ma femme, je suis à sa recherche. Si tu m'attaques, je te tue tout de suite.

L'aigle lui dit :

- Allons-y, je vais t'aider. Ce que deux ou trois peuvent faire, quatre le pourront mieux.

L'homme, avec les trois animaux, chemina dans la brousse. Quand ils arrivèrent au bord du fleuve, le lion creusa un trou profond ; ils s'y tapirent, bien cachés.

Vers onze heures, l'antilope-Koba arriva pour boire au rocher du feuve. Le lion bondit et tomba sur elle ; il l'éventra. La petite antilope sortit du ventre et se mit à courir. Le chien la poursuivit. Ils coururent sur deux longueurs de sas, le chien l'attrapa et l'éventra. Un corbeau en sortit et s'en-vola. L'aigle le rencontra en l'air et le percuta : le corbeau tomba, l'aigle l'éventra. Un œuf en sortit et roula sur le sol, le chasseur l'écrasa.

Aussitôt on entendit de l'autre rive du feuve, les cris de nombreuses femmes.

L'homme retourna à la ville pour appeler les habitants. Quand ils vinrent, chacun prit sa pirogue. Le chasseur, lui, monta sur le lion et ils traversèrent le fleuve. Là-bas, il reconnut sa femme, la reprit et rentra avec elle.

C'est là que le conte alla tomber dans la mer ; celui qui le respire ira au paradis.

CYCLE 2 . QUATRE ATELIERS NARRATIFS « UNE HISTOIRE ÇA S'INVENTE, ÇA SE TORD, ÇA A MILLE FINS ...

- Préalable indispensable: culture des contes ex rituel quotidien de lecture de contes

Ces ateliers sont proposés à partir des propositions faites par Gianni Rodari dans sa Grammaire de l'imagination

Tel est le schéma d'un jeu ancien : « Faisons dérailler les histoires », qui peut naître dans toute famille et à n'importe quel moment. Je m'en suis servi moi-même, il y a quelques années, dans mes *Histoires au téléphone*.

C'est un jeu plus sérieux qu'il n'y peut paraître au premier abord. Mais il faut le pratiquer au moment opportun. Les enfants, en matière d'histoires, sont assez longtemps conservateurs. Ils veulent les réentendre avec les mêmes mots que la première fois, pour le plaisir de les reconnaître, de les apprendre par cœur d'un bout à l'autre, de ressentir les émotions de la première rencontre, exactement dans le même ordre : surprise, peur, gratification. Ils ont besoin d'ordre et de sécurité : le monde ne doit pas sortir trop brusquement des rails sur lesquels, non sans peine, ils viennent de l'engager.

Il est donc possible qu'au début le jeu qui consiste à faire dérailler les histoires les irrite, parce qu'il leur donne une sensation de danger. Ils sont préparés à l'apparition du loup ; mais l'apparition de l'insolite les inquiète, dans la mesure où ils ne savent pas si ce sera un ami ou un ennemi.

À un certain moment – peut-être quand le Petit Chaperon Rouge n'a plus grand-chose à leur dire, quand ils sont prêts à s'en séparer comme d'un vieux jouet épuisé par l'usage – ils acceptent que de l'histoire naîsse la parodie, un peu parce que celle-ci entérine ce détachement, mais un peu aussi parce que le nouveau point de vue renouvelle l'intérêt de l'histoire elle-même en la relançant sur d'autres rails. Les enfants ne jouent plus tant avec le Petit Chaperon Rouge qu'avec eux-mêmes : ils trouvent l'audace d'affronter sans peur la liberté, d'assumer des responsabilités risquées. Il faut alors s'attendre de leur part à un salutaire excès d'agressivité, à des sauts démesurés dans l'absurde.

Dans quelques cas, ce jeu peut avoir une efficacité thérapeutique non négligeable. Il peut aider l'enfant

Atelier 1 : Les binômes imaginatifs

Déroulement

Etape 1

- Présentation des binômes :
Pomme - cendrillon / tapis volant - Barbe bleue / flûte - La Petite sirène / Maison de paille - Peau d'Ane
- Retour sur les personnages et les connaissances des élèves.

Etape 2

- Etablir du lien : Rapport prépositionnel

Exemple : La pomme de Cendrillon / Barbe-bleue sur le tapis volant/ Peau d'Ane sur la maison de paille ...

- Outre le rapport établi entre les éléments du binôme, cette étape permet une découverte des prépositions (ou travail plus approfondi en fonction de l'âge)

- Les rapports établis permettent de créer une situation imaginative à partir de laquelle les élèves vont pouvoir imaginer une brève histoire à l'oral avec dictée à l'adulte ou à l'écrit en groupe de 2 (à déterminer en fonction du niveau de classe)

Etape 3

- Production écrite pour les plus âgés

Atelier 2 : Les hypothèses imaginatives pour faire dérailler les histoires

- *On fait se rencontrer dans cet atelier deux proposition de Giani Rodari*

Déroulement

- « Cette technique des « hypothèses imaginatives » est très simple. Sa forme est précisément celle de la question : Qu'arriverait-il... Pour formuler la question, on choisit un hasard un sujet et un prédicat. Leur union fournira l'hypothèse de travail ». Grammaire de l'imagination, Gianni Rodari

Exemple :

Qu'arriverait-il si Hansel et Gretel, par peur des caries, ne mangeaient pas de bonbons ?

Qu'arriverait-il si Alice apportait un plateau de monopoly au pays des merveilles ?

Qu'arriverait-il si Blanche-Neige était tombée amoureuse du chasseur dans la forêt ?

Que serait-il arrivé si Cendrillon avait ramassé sa chaussure ?

- Les élèves doivent ensuite produire un récit à partir de cette hypothèse.

16. Contes défaits ou comment faire dérailler les histoires

– Il était une fois une petite fille qui s'appelait Le Petit Chaperon Jaune.

– Non, Rouge !

– Ah oui, Rouge. Donc, son papa l'appelle et...

– Mais non, pas son papa : sa maman !

– C'est vrai. Elle l'appelle et lui dit : va chez tante Rosine et porte-lui...

– Mais non, elle lui a dit : va chez ta grand-mère, pas chez la tante !

Etc.

à se « débloquer », à se libérer de certains fantasmes. Le jeu dédramatise le loup, traîne l'ogre dans la gadoue, ridiculise la sorcière, établit une frontière plus nette entre le monde des choses vraies, où certaines libertés ne sont pas possibles, et celui des choses imaginaires. Il faut bien que cela arrive tôt ou tard : certes pas avant que le loup, l'ogre et la sorcière aient rempli leurs fonctions profondes ; mais pas trop tard non plus.

Un autre aspect sérieux de ce jeu consiste en cette particularité que quiconque y participe doit effectuer, à un niveau intuitif, une véritable analyse du conte. L'alternative ou la parodie ne peuvent porter que sur certains points bien déterminés et non sur d'autres, et plus précisément sur les points qui caractérisent et structurent le conte : elles n'ont pas leur place dans le courant des paisibles méandres verbaux qui vont d'une articulation significative à la suivante. Les opérations de décomposition et de recomposition sont, dans ce jeu, concomitantes. Précisément parce qu'il s'agit d'interventions opérationnelles et non pas abstrairement logiques.

Il en résulte une invention « pointilliste », qui conduit rarement à une nouvelle synthèse dotée de sa propre logique nouvelle, mais favorise plutôt un vagabondage sans but précis parmi les thèmes du « merveilleux ». C'est un griffonnage plutôt qu'un dessin. Mais désormais nous connaissons fort bien l'utilité du griffonnage.

Atelier 3 : Objet magique et préfixe arbitraire (CE2)

Déroulement

• « Une des façons de rendre les mots productifs sur le plan de l'imagination consiste à les déformer [...] Il suffit d'ajouter le préfixe dé pour transformer un « canif » - objet quotidien, négligeable, et qui plus est dangereux et agressif- en un « décanif » objet imaginaire et pacifiste qui ne sert pas à tailler la pointe des crayons, mais au contraire à la faire repousser quand elle est usée. » - Grammaire de l'imagination, Gianni Rodari

Exemple :

Qu'arriverait-il si Hansel et Gretel, par peur des caries, ne mangeaient pas de bonbons ?

Qu'arriverait-il si Alice apportait un plateau de monopoly au pays des merveilles ?

Qu'arriverait-il si Blanche-Neige était tombée amoureuse du chasseur dans la forêt ?

Que serait-il arrivé si Cendrillon avait ramassé sa chaussure ?

• Possible élaboration d'un dictionnaire des objets inventés à partir du jeu du préfixe arbitraire et travail sur la formation des mots

• Les élèves rédigent la définition de l'objet et proposent un exemple d'utilisation

On partira d'un recensement des objets magiques ou non dans les contes à disposition des enfants.

Exemple : (dé)canon, (dé)trompette, (micro)dragon, (super)souris, un (anti)miroir, des (tri)licornes...

Atelier 4 : Les Contes mélangés

Déroulement

Piste 1

• On décide de renverser certains éléments du conte : le petit Chaperon Rouge est méchant tandis que le loup est bon, Blanche-Neige rencontre sept géants, le Petit Poucet veut s'enfuir avec ses frères...

Piste 2

• Les personnages s'invitent dans les contes ...Les nains viennent aider Cendrillon, Peau d'Ane rencontrent Barbe-Bleue, Blanche-Neige décide de délivrer Raiponce...

• On peut proposer les productions à l'oral ou à l'écrit.

POUR TERMINER

« Les contes de fées sont essentiels parce qu'ils nous disent que les dragons existent et surtout parce qu'ils nous disent qu'on peut les battre. »

Francis Dannemark

Nous vous souhaitons de très beaux contes avec vos classes !