

Dossier Pédagogique

Ateliers

Théâtre

sur les temps scolaires



COMPAGNIE
Micado 

Compagnie MICADO

A T E L I E R S E T S P E C T A C L E S
J E U N E P U B L I
E T T O U T P U B L I C

ÉQUIPE ARTISTIQUE

La Compagnie Micado propose des séances de théâtre et de musique par le biais de trois intervenants artistiques : Thomas Debure, Thierry Rousse et Céline Carré.

Formation et références

en pièces jointes

INFORMATIONS ADMINISTRATIVES

La Compagnie Micado a été créée en 2007 et est implantée à Nantes au Théâtre du Cyclope, 82 rue du maréchal Joffre, 44000 NANTES

Présidente : Laetitia Peltier

Numéro de Siret : 501 242 523 000 55

Licence d'entrepreneur du spectacle : PLATESV-R-2021-008415

Spectacles en tournées :

L'inspecteur Cornichon

Texte et mise en scène Thomas Debure

Interprétation : Thomas Debure, Amélie Leroux, Thierry Rousse

Croque-Patate

Texte et mise en scène Thomas Debure

Interprétation : Thomas Debure, Aurélien Jumelais

Diffusion : Fanny Orain

compagniemicado@gmail.com

<https://www.compagniemicado.com/>

Ateliers sur les temps scolaires

Approche :

Nos interventions en théâtre sur les temps scolaires de la maternelle à l'élémentaire se construisent en collaboration avec l'équipe enseignante en fonction des axes qu'elle nous donne. Ce peut être des jeux sur le thème des émotions, des exercices d'interprétation autour de textes choisis, des exercices autour de la confiance en soi, du développement de l'imaginaire, de l'expression verbale et non verbale, la création d'un spectacle . . .

Ces ateliers se déroulent en présence de l'enseignant.e.

Les supports utilisés lors des séances, exercices, canevas d'improvisations, textes lui sont remis à sa demande afin qu'il.elle puisse les réinvestir sur d'autres moments.

Public visé :

Elèves en classes maternelles et élémentaires.

Effectif :

Par classe en présence de l'enseignant.e

Lieu :

Salle adaptée aux activités (à définir ensemble).

Objectifs généraux des séances :

Développer la confiance en soi, favoriser l'intégration au sein d'un groupe, la communication, la créativité.

Contribuer à travers le théâtre à l'épanouissement personnel, à l'image positive de soi, à la réussite scolaire.

Objectifs pédagogiques

Les objectifs pédagogiques sont choisis d'un commun accord avec l'enseignant.e.

Ateliers sur les temps scolaires

Selon l'axe choisi, des objectifs pédagogiques issus des fondamentaux du théâtre seront privilégiés parmi la liste suivante. Des jeux sont cités à titre d'exemples.

Qu'est-ce que le théâtre pour vous ?

Ce jeu questions / réponses permet de savoir quelle perception et quelle expérience les enfants ont du théâtre, s'ils y sont ou non déjà allés, s'ils ont déjà vu des spectacles.

Sens du groupe, sentiment d'appartenance, solidarité, respect, bienveillance, place de chacun.e, enrichissement mutuel

Jeu de présentation

La plupart des jeux de théâtre proposés

Espace, environnement

Intégrer les règles : ce que je peux faire (apprentissage positif des règles en privilégiant le "je peux faire" à "je n'ai pas le droit")

Occuper l'espace – m'approprier l'espace – me l'approprier

Prendre conscience de mon corps et des autres dans l'espace

Nommer ce que je vois, puis nous rendre ensemble face à ce qui a été nommé et observer. Un autre joueur, se retourne, dit ce qu'il voit et tous s'y rendent, idem, etc...

Tracer des formes géométriques en me déplaçant dans l'espace

Création de l'espace scénique Public / scène, apprentissage des notions "centre, jardin, cour, lointain, face, monter, descendre " et mise en situation pratique

Développer la confiance en l'autre

Jeu du guide et de l'aveugle – salle vide, puis obstacles à contourner : chaises. Faire asseoir l'aveugle, l'accompagner physiquement quand il s'assoit pour veiller à ce qu'il ne tombe pas

Le modelleur et le modelé

Ateliers sur les temps scolaires

Cohésion du groupe, complémentarité, prise de parole, écoute

Jeu avec les chaises alignées : 1 se lève et les autres doivent se lever – Parvenir à y arriver en même temps

La machine gestuelle et sonore

Concentration – attention – écoute – mémorisation

Faire passer un message (impulsion, message verbal, message non verbal)

Jeu des couleurs : 1 envoie une couleur vers un destinataire par ex « Bleu » en claquant verticalement ses deux paumes de main qui la réceptionne en claquant ses deux paumes de main horizontalement, puis il la renvoie à son tour, etc... Quand ça fonctionne, envoyer un autre couleur... Plusieurs couleurs vont se croiser

Jeu d'associations d'idées, de sons

Jeu du miroir

Développer la conscience de chaque geste, chaque mouvement

Consignes contradictoires mots/actions : par exemple, quand je dis "se lever", il faut s'asseoir

Jeu « Ici les pas » : 1 pose ses mains devant les yeux pour ne pas voir, les autres enfants doivent s'approcher de lui en faisant le moins de bruit possible, dès que 1 attend un bruit, il montre du doigt d'où vient ce bruit : si c'est un joueur.euse qui est repéré.e, celui/celle-ci doit revenir au point de départ. Celui/celle qui a gagné est le/la 1er.e qui touche 1

Développer l'attention du public: improvisations "Lieux à découvrir"

Intention – regard

Jeu des couleurs

Jeu du miroir

Marcher dans l'espace - changer de direction au signal – se regarder quand on se croise – s'arrêter quand on se croise et improviser un bref dialogue

Ateliers sur les temps scolaires

Développer le vocabulaire verbal et non verbal

Jeu association de mots/ Je donne un mot pour commencer que 1 répète : « Vache » - son voisine/sa voisine doit aussitôt trouver un mot qui a rapport avec « vache » par ex « lait », etc ...

Jeu des associations de sons sur le même principe mais avec les sons : par ex « vache » et « apache » ... Le 3ème propose un mot nouveau, etc, une fois sur deux , par ex « chaise » , le voisin/la voisine : « balaise » , etc ...

Jeu du miroir

La machine gestuelle et sonore

Les émotions

Les chaises "émotions" : 4 chaises (joie, tristesse, peur, colère) Chaque enfant incarne l'émotion attribuée à la chaise. Changer de chaise au signal.

Le parcours "émotions" : par ½ groupe, 4 cerceaux désignant chacun une émotion, Joie, Peur, Tristesse, Colère. Passer d'un cerceau à l'autre et incarner l'émotion attribuée au cerceau. Retrouver la neutralité entre chaque cerceau

La machine gestuelle et sonore

Dire une phrase de façon neutre (sans émotion) et la répéter avec une émotion différente

Canevas de jeu utilisant les différentes émotions

Ateliers sur les temps scolaires

Formes corporelles, construction de personnages

Jeu corporel et vocal à partir des interjections et onomatopées

Le modelleur / le modelé

Ecoute et reconnaissance de sons (animaux) et jeu de mime des animaux

Jeu « Le banc de sardines » : celui/celle qui est en tête du banc de sardines adopte une forme corporelle et une façon de marcher, tous le suivent et l'imitent. Au signal, s'arrêter et changer de trajectoire : un nouveau chef de sardines apparaît et prend une autre forme corporelle

Jeux dans l'espace: marcher, glisser, se relever, marcher à grands pas, à petits pas, faire des bonds, ramper, courir au ralenti...

Jeu sur les actions mimées : nager, ramer, creuser ...

Les habitant.es des Planètes : les habitants qui ont toujours la tête en l'air, la tête en bas, qui se tiennent toujours bien droits, etc... Proposer ensuite aux enfants d'inventer des habitant.es avec une caractéristique propre

Interpréter à plusieurs le monologue d'Harpagon

Rôle du brigadier

Reconstituer le tableau d'un peintre (par exemple Veermer) puis mettre en mouvement ce tableau en jouant « l'avant », le "pendant" et « l'après » de la scène peinte.

Ateliers sur les temps scolaires

Créer et interpréter une histoire

Histoire gestuelle (en cercle)

raconter une histoire gestuelle – 1 fait un geste, se tourne vers son voisin / sa voisine 2, refait le geste , 2 le reproduit puis ajoute un autre geste, etc...

Improvisation orale (en cercle)

raconter une histoire verbale – même principe que l'histoire gestuelle mais avec des mots

Créer un spectacle à partir d'histoires gestuelles et de musiques

Créer un spectacle à partir d'improvisations orales (histoires verbales)

Raconter et jouer l'histoire qui a été racontée

Improviser à partir d'un canevas exposé

Reconstituer le tableau d'un peintre (par exemple Veermer) puis mettre en mouvement ce tableau en jouant « l'avant », le "pendant" et « l'après » de la scène peinte.

Théâtre Images en 5 tableaux, puis animer les tableaux : mouvement et paroles (canevas "tableaux")

Improvisations :

Lieux à découvrir (jeu par équipes) lieux donnés par les participante.es écrits sur des papiers à piocher. Chaque équipe doit inventer et jouer une histoire dans le lieu qui a été pioché sans nommer le lieu. Le public doit deviner à la fin de l'improvisation où l'histoire s'est déroulée.

Du réveil à l'école (en scènes successives, lieux, actions, temps, personnages)

Canevas :

Promenons-nous au jardin

Une chaise pour nous

Le cerceau géant

Le ballon

Les Droits de l'enfant (théâtre-forum)

Ateliers sur les temps scolaires

Spectacles :

Les trois oranges

Sindbad le marin sur l'île Plastic

Favoriser l'expression de soi autour de thématiques

Sur le thème « Les Droits de l'Enfant » en utilisant la technique du Théâtre de l'Opprimé d'Augusto Boal - Jeu guidé improvisé à 2 ou 3

Version A (droits non respectés) puis Version B (droits respectés)

Tarification :

Périscolaire, Ecole : 50 euros TTC par intervenant pour une heure de prestation

Collèges, Lycées professionnels, Instituts spécialisés : 100 euros TTC par intervenant pour une heure de prestation

Frais de déplacements compris - Paiement par facturation



CONTACTS

Direction artistique et pédagogique

Thomas Debure

06 12 93 52 61

CV en ligne :

<https://www.doyoubuzz.com/debure-thomas>

Administratif

Fanny Orain

06 66 11 71 70

compagniemicado@gmail.com