



2024/2025

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

ACTIVITÉS

LÀ-HAUT SUR MA MONTAGNE



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 l'équipe 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 allez voir ou 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

Dès 1 an : La cabane

- **Arts plastiques** : S'inspirer du travail *Les Demeures* d'Étienne Martin. À partir d'éléments qui sont dans la classe, dans l'école ou en extérieur : fabriquer une cabane.

Dès 1 an : Dans la montagne

- **Arts plastiques** : Dans le spectacle, on ne sait pas encore quelle créature le montagnard va rencontrer. Demander aux enfants d'imaginer la créature de la montagne. Ensuite, les enfants peuvent reconstituer leur créature à partir d'éléments comme des morceaux d'images déjà découpés, des gommettes, du papier qui brille...

- **Arts plastiques** : Dessiner la montagne sur une grande feuille. Avec les enfants, lister les animaux, les plantes, les éléments que contient cette montagne. Ensuite la composer avec des éléments déjà découpés et à coller.

Dès 2 ans : Explorer la danse

- **Expression corporelle** : Exploration des différents modes de déplacement (Trouver des modes de déplacement, ramper, glisser, rouler, nager, faire le robot, le dos rond comme le chat en colère.) Exploration des descentes au sol (Marcher sur une musique et au signal, les élèves se mettent par terre et se déplacent, au 2ème signal, ils se relèvent et marchent à nouveau. Descendre au sol par l'avant, par l'arrière, par le côté, en tournant.)

- **Expression corporelle et sonore** : Exploration des bruits corporels, de la musique (Se déplacer dans tout l'espace en écoutant le bruit de ses pieds seulement, se déplacer sans faire aucun bruit, se déplacer doucement en faisant du bruit avec ses pieds, se déplacer très vite sans faire aucun bruit. Se déplacer sur une musique, s'immobiliser à l'arrêt de la musique ou comptine). Exploration de l'espace (Se déplacer librement et au signal, retrouver sa maison (cerceaux posés au sol, éparpillés dans la salle). Se déplacer librement et au signal, retrouver son objet pour le faire bouger puis à l'arrêt de la musique, poser l'objet et s'immobiliser.)

POUR ALLER PLUS LOIN

APPROFONDISSEMENTS ET ACTIVITÉS

- **Le chef d'orchestre** : Un danseur-meneur (généralement l'adulte qui anime la séance) communique aux autres un moment choisi, un déplacement avec ou sans objet et les autres l'imitent. Ex : Marcher comme un vieillard, un géant, un roi... Vous pouvez donner un objet pour que les enfants dansent avec et le changer après chaque danse. Pas besoin nécessairement de musique, ce peut être une histoire créée ou lue, une comptine...

- **La danse des foulards** : Cette activité permet de donner des repères aux enfants avec la musique. Créer un espace de danse où des foulards sont posés au sol. Dès que la musique début, les enfants entrent dans l'espace, prennent un foulard pour le faire « danser », en fonction de l'ambiance musicale. Quand la musique s'interrompt, les enfants posent le foulard au sol et s'assoient. Recommencer jusqu'à la fin de la musique.

- **La feuille de papier** : Donner une feuille de papier par enfant. Demander aux enfant d'essayer différentes manières de porter, de transporter la feuille.

Exemple : Porter la feuille de papier sur la tête, sur l'épaule, entre ses genoux, sous son bras...

Faire voler ou « danser » sa feuille de papier, la suivre dans chacun de ces mouvements.

Exemple : Si elle tombe au sol, s'allonger pour la récupérer. De cette manière, l'enfant est contraint d'utiliser différentes parties de son corps, souvent délaissées, et en immobilisant celles qu'il privilégie.

- **Le ballon de baudruche** : S'approprier l'objet du ballon pour découvrir des mouvements avec son corps. De la même manière qu'avec la feuille de papier, il faut d'abord explorer les possibilités (frapper le ballon, le lancer, le pousser, le rattraper...) en le posant sur divers endroits du corps. Pour plus de cohésion avec l'objet, donner la consigne de toujours suivre son ballon avec les yeux et d'adapter ses mouvements en fonction de ceux du ballon.

POUR ALLER PLUS LOIN

APPROFONDISSEMENTS ET ACTIVITÉS

Dès 3 ans : Jeux de constructions

- Stampville d'Aurélien Debat / Éd. Princeton Architectural Press : L'illustrateur Aurélien Débat a conçu un jeu de tampons pour imaginer une ville à partir de formes simples. Vingt-deux tampons de bois représentant des éléments d'architecture accompagnés de deux encres, un jaune et un bleu.



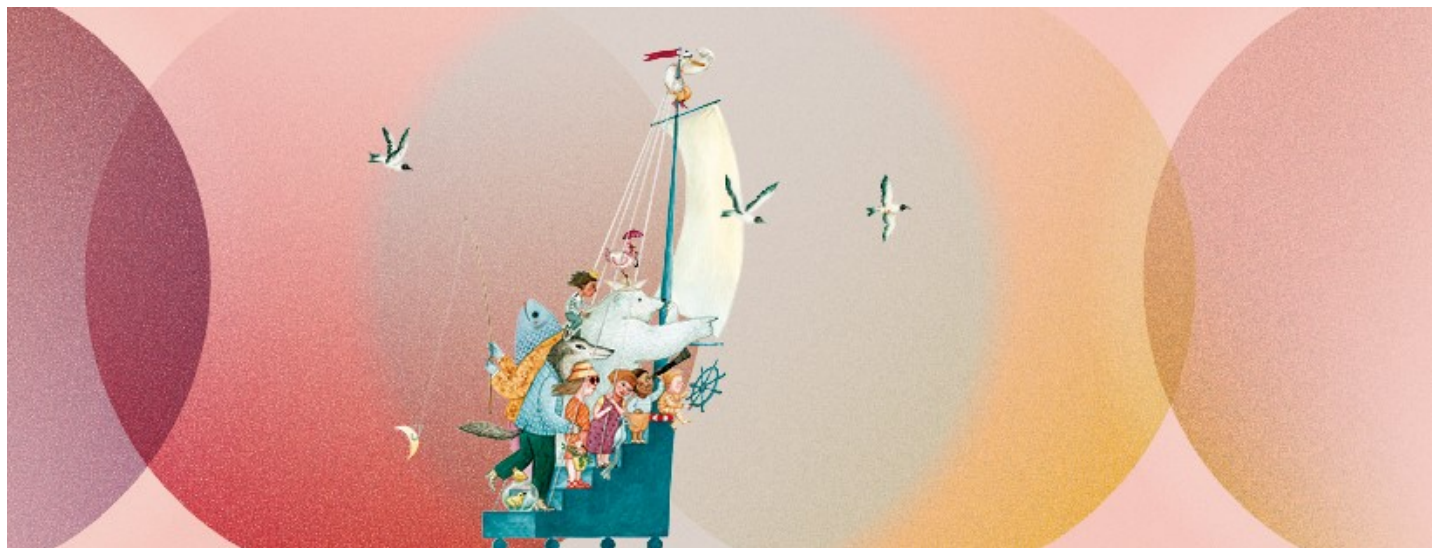
- Dessine-moi une montagne de Madalena Matoso / Éd. Cambourakis :

Ce petit livre astucieux encourage les enfants à se mettre dans la peau d'un artiste et à faire leurs propres expériences en dessinant animaux, portraits, objets et paysages.

Madalena Matoso stimule leur imagination avec vingt œuvres d'art au graphisme joyeux à compléter comme ils le souhaitent, guidés par les suggestions de l'illustratrice.

Couleur ou noir et blanc, pastels, crayons, feutres ou découpages : tout est permis pour créer en s'amusant !





CÔTÉ COUR

Scène d'intérêt national, conventionnée Art, enfance, jeunesse

3 rue Beauregard

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