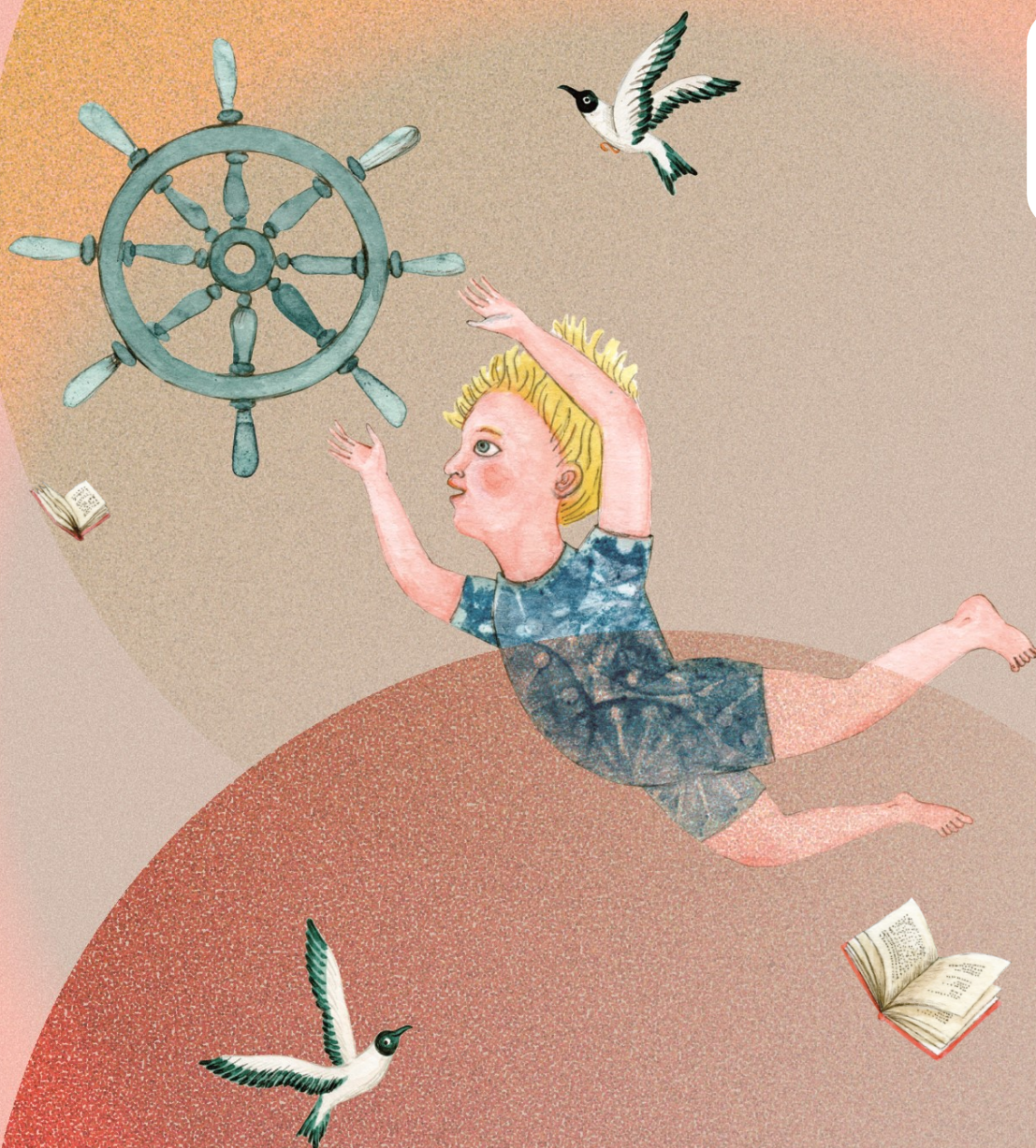




2024/2025

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

ACTIVITÉS

LE PARFUM DE MES SOUVENIRS



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 6 ans : Le souvenir

- **À l'oral ou à l'écrit** : À partir du livre *Je me souviens* de Georges Perec.

Demander aux enfants de créer une liste de souvenirs, en s'appuyant sur les cinq sens.

Exemple : Je me souviens de l'odeur des tartes de Mamie... Je me souviens de la douceur des main de Maman...

- **Travail de collecte** : Demander aux enfants de ramener un objet qui leur rappelle un souvenir. Chaque enfant peut le présenter à ses camarades en racontant l'histoire de l'objet et le souvenir évoqué.

- **Théâtre d'objets** : Chaque enfant choisit un objet qui peut lui rappeler une personne. Par exemple un ballon qui a le nom du meilleur ami avec lequel on jouait.

Écrire une histoire à partir d'un souvenir vécu avec la personne choisie et le présenter à ses camarades de cette manière :

« Ça [l'objet], c'est [prénom de la personne] ». Quand l'enfant raconte l'histoire, il regarde le public. Quand il souhaite évoquer un dialogue avec son ami, il regarde l'objet.

Ce jeu de regard permet de donner de la valeur à cet objet, de le faire exister via une histoire.

- **Arts plastiques** : Comprendre ce qu'est un souvenir pour chaque sens et faire un carnet d'illustrations.

Chaque enfant peut avoir son carnet en 5 parties, à partir des 5 sens.

À chaque odeur, vision, sensation... dont il se veut se souvenir l'enfant la décrit et/ou la dessine dans le carnet, en choisissant la bonne partie du sens concerné.

POUR ALLER PLUS LOIN

APPROFONDISSEMENTS ET ACTIVITÉS

Dès 8 ans : Jeux d'écriture

- « Ma plus grosse bêtise » par Antonio Carmona, auteur du spectacle *Le parfum de mes souvenirs* :

1 – Écris sur une feuille une liste de 3 bêtises de ton choix, réelles ou inventées. Utilise la première personne du singulier "je" (c'est toi qui as fait la bêtise).

Exemples:

- J'ai coupé la carte bleue de mon père parce qu'il n'est pas venu me chercher à l'école.
- J'ai affirmé devant la classe que j'avais mis feu à Notre Dame de Paris (c'est pas moi).
- Je n'aime pas mes lunettes alors je demande à mon meilleur ami de rouler dessus en vélo.

2 – Montre cette liste à 4 personnes de ton choix et demande à chacun·e de mettre une petite croix au stylo devant sa bêtise préférée.

3 – La bêtise qui a reçu le plus de voix est celle sur laquelle tu dois écrire ! Commence par lui trouver un titre. Un titre qui claque, qui donne envie de savoir la suite, qui fait un peu rire ou qui semble mystérieux. Exemple : Notre Dame sentait le cramé.

4 – À toi de jouer ! Invente l'histoire de ta bêtise sur 10 lignes maximum ! Toujours avec "je", révèle pourquoi tu as fait cette bêtise, où ça s'est passé, avec qui et surtout... les conséquences !

Rien ne t'empêche d'être le héros/l'héroïne d'une bêtise plus grosse que toi... et que tu sois récompensé·e à la fin !

POUR ALLER PLUS LOIN

APPROFONDISSEMENTS ET ACTIVITÉS

Dès 8 ans : Jeux d'écriture

- « Quand mon objet devient quelqu'un » par l'autrice Catherine Verlaquet :

1 – Choisir un objet de ton quotidien, mais pas quelque chose de figuratif. Quelque chose de pratique, dont tu te sers, et que tu aimes bien.

2 – Fais une liste d'une dizaine de qualificatifs qui caractérise cet objet : couleur, texture, taille, impression...

Par exemple : en plastique / petit, etc...)

3 – Choisis un prénom ou un surnom pour ton objet.

Par exemple : Babou

4 – Demande-toi à quel trait de caractère tu pourrais associer chaque qualificatif et remplace-le si nécessaire.

Par exemple : en plastique = Babou est superficiel –

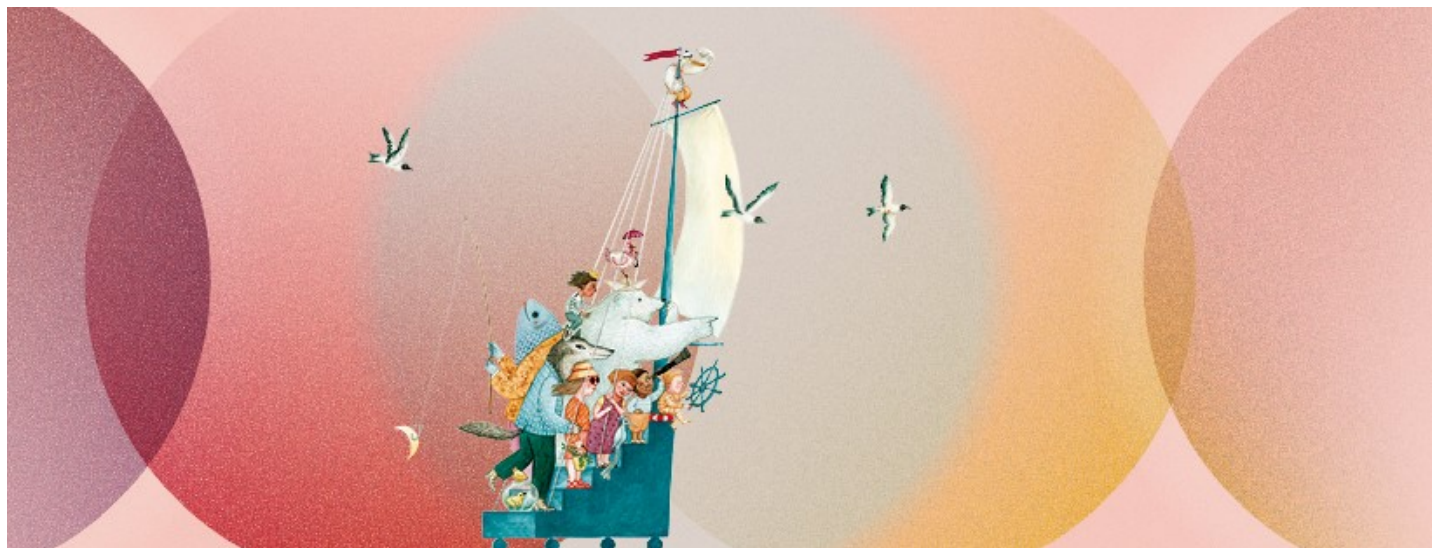
Ça peut être ça ou autre chose ; ça dépend à quoi le plastique te fait penser ; il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse.

Autre exemple : Petit = tu peux garder que Babou est petit, mais tu peux aussi t'amuser à écrire qu'il est grand, mais petit dans sa tête).

5 – Écris le portrait de ton personnage à partir des traits de caractères que tu lui as choisis en ajoutant le plus de détails possibles.

Par exemple : en quoi est-il superficiel et pourquoi ?)

Tu auras compris que le but n'est absolument pas de caser dans ton texte les qualificatifs que tu as listé à la deuxième étape, mais d'inventer tout ce que tu veux à partir et autour d'eux pour écrire le portrait de ton personnage en quelques lignes ou quelques pages, selon ton inspiration !



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