



Myrmidon

LES PARCOURS MYRMIDON

ALLIER THÉÂTRE ET MOTRICITÉ

MÉDIATION CULTURELLE AUTOUR DU SPECTACLE
- de la MATERNELLE au CE1 -

De la bd en 2D à la réalité en 3D

PETITS : Myrmidon au Pays des Cows Boys

MOYENS : Myrmidon dans l'ancre du dragon

GRANDS : Myrmidon sur l'île des pirates

CP - CE1 : Myrmidon et la grotte mystérieuse

Du jeu symbolique avec costumes et accessoires en papier, comme supports ludiques et d'imaginaire.

Les élèves sont invités à parcourir pour de vrai, les fausses aventures du petit héros. À travers la lecture de l'œuvre, un temps d'appropriation, des jeux de théâtre, et la mise en place de décors, ils fabriquent avec leur corps les images du livre et déploient les différentes séquences dans l'espace. Ensemble, ils participent à une représentation collective de toute l'histoire. C'est tout leur corps qui s'engage à travers mimes, émotions, et postures : « **on dirait qu'on serait sur une île et que tout à coup, boom, il y a des pirates, vite !** ». Des jeux d'enfants pour travailler autour du spectacle, la structure du récit et les rebondissements, mais surtout pour apprendre à bien grandir !

Comme Myrmidon s'endort peut-être, vivant d'incroyables aventures, fermons le livre et laissons-nous surprendre ! Parcours guidés, espaces invisibles, scénographies inventées, mobilisation du corps, déploiement des mouvements, mimes et observations ! Avec une découverte du théâtre d'ombre pour enrichir les décors et entrer dans le spectacle...

🕒 DURÉE entre 1h pour les plus petits et 1h30 pour les plus grands.
(Avant ou après le spectacle) Prévoir des créneaux de 2h par classe pour l'installation et le rangement

📍 ESPACE salle de motricité

🛠️ MATÉRIEL FOURNI déguisements en papier prêtés aux élèves - petit théâtre d'ombre

🛠️ MATÉRIEL À FOURNIR mobiliers, jeux et outils de motricité, sport ou classe (ou jeux de garderie)

👤 MAQUILLAGES DES ENFANTS petit bout du nez rouge

⚙️ INSTALLATION 20 minutes en moyenne selon l'espace, en secret des enfants.

⋯ AUTRE Participation active de l'enseignant(e) et ATSEM



L'ACTION CULTURELLE

La Compagnie Jeux de Vilains pense l'action culturelle comme partie intégrante de ses projets. Nous avons à cœur de partager nos processus de création en faisant découvrir à différents publics, par plusieurs temps d'échange, les spécificités de nos spectacles : histoire, propos, niveaux de lecture, forme et technique choisie, marionnettes et matériaux, ou encore esthétique, toujours adaptés aux classes rencontrées. Nous partageons notre univers et nos coups de cœur à travers des temps ludiques d'appropriation des œuvres.

Les ateliers sont réalisés par **Aline Bardet**, médiatrice culturelle pour la compagnie Jeux de Vilains. Aline est spécialisée dans les arts de la marionnette grâce à son expérience en scène conventionnée et en compagnies. Elle participe à la rédaction de la revue «Manip» pour Thémaa.



Un **dossier pédagogique**, conçu et rédigé par **Aline Bardet**, est également disponible pour le spectacle *La Maison la Nuit*. Il poursuit l'exploration des thèmes abordés par le spectacle et propose d'autres jeux et exercices à faire en classe. Il vous sera remis à l'issue de l'atelier.

Contact compagnie 06 37 87 43 61 contact@jeuxdevilains.com
Contact pédagogique 06 27 25 70 07 aline.bardet@hotmail.fr

www.jeuxdevilains.com

R-2020-006975 et R-2020-006976