



©Clara Hermans

Genre : *Théâtre*

Âge : *À partir de 5 ans*

Dates : *Mercredi 5 octobre à 15h et
samedi 8 octobre à 17h*

Durée : *50 min*

Lieu : *Petite salle du Bateau Feu*

Les thèmes

La découverte des sens (notamment visuel et auditif)

L'histoire

Leeghoofd signifie « tête vide » en flamand.

Dans un curieux atelier de bricoleur, un garçon pose sur sa tête une grosse boule blanche et se transforme en un personnage vivant dans un monde très bizarre.

A l'aide d'autocollants, d'entonnoirs, de chaussettes de foot et de bien d'autres objets trouvés sur son établi, il se fabrique des yeux, des oreilles, une bouche et un nez.

Avec sa nouvelle tête, *Leeghoofd* part à la découverte de tout ce qui l'entoure, d'une manière ludique et amusante.

Ce spectacle muet et complètement fou titille les sens des petits et des grands !

L'équipe

Compagnies : Tuning People & kinderevandevilla

Metteur en scène : Jef Van Gestel

Comédien : Roel Swanenberg ou Robbert Verloet

Plus d'infos (extrait vidéo du spectacle, dossier artistique, photos...) sur le site du Bateau Feu
www.lebateaufeu.com

LES ACTIVITES À PROPOSER AUTOUR DU SPECTACLE...

Si vous en avez l'envie et le temps, voici quelques activités que vous pouvez réaliser avec votre groupe avant ou après la représentation :

Petits jeux ...

Jeu d'observation : Les enfants sont assis en cercle. L'un d'eux est désigné pour observer attentivement le cercle et sortir ensuite de la salle. Les autres enfants modifient une chose du cercle. Par exemple, 2 enfants échangent leur pull ou deux enfants échangent leur place... L'enfant sorti est appelé et doit trouver ce qui a changé.

Jeu d'écoute : Les enfants sont assis en cercle. L'animateur fait écouter au groupe plusieurs sons. Les enfants doivent les identifier. Voici un site qui vous permettra de télécharger une pluralité de sons : <http://www.memoclic.com/sons-wav/764-bruits-divers/>

Jeu de mémoire : Demander aux enfants d'énumérer les objets que l'on peut trouver fréquemment dans une cuisine, dans une chambre et dans un garage. L'animateur va lister tous ces objets. A la fin du spectacle, les enfants pourront reprendre cette liste et pointer ceux qui étaient présents sur la scène. Ils pourront aussi se remémorer la façon dont Leeghoofd les a utilisés.

Après le spectacle...

- Demander aux enfants ce qu'ils ont aimé et au contraire pas aimé dans le spectacle.
- Demander aux enfants de dessiner la tête de Leeghoofd.
- Reprendre la liste d'objets réalisée avant le spectacle et pointer ceux qui étaient sur scène. S'interroger sur la manière dont Leeghoofd a utilisé ces objets du quotidien.

Grande activité : A la découverte des 5 sens...

But du jeu : Retrouver le nez, les yeux, les oreilles, la bouche et les bras de Monsieur Patate.

Intrigue : Monsieur Patate a perdu son nez, ses yeux, ses oreilles, sa bouche et ses bras. Il ne peut donc plus apprécier le monde qui l'entoure. En réalisant différentes épreuves (jeu de KIM), les enfants vont l'aider à retrouver ses organes sensoriels (enfermés dans une boîte que l'on ne peut ouvrir qu'en réunissant 15 clés).

Matériel : 1 kit Monsieur Patate, différents objets pour les jeux de KIM (par exemple : petite peluche, réveil, cuillère, bouteille d'eau, trousseau de clés, papier ...), différents aliments à faire goûter et sentir aux enfants, un sac opaque, des bandeaux ou foulards pour cacher les yeux des enfants, une boîte qui contiendra les membres de Monsieur Patate, 15 clés (réelles ou en carton).

Déroulement :

- Former 3 équipes. Chaque équipe a 5 épreuves à réaliser (une par sens). A la fin de chaque épreuve, les équipes gagnent une petite clé. La réunion de ces 15 clés permet d'ouvrir la boîte contenant les organes. Epreuves à proposer :
 - jeu de vue : poser plusieurs objets sur une table. Les enfants les observent. Enlever un objet et le remplacer par un autre. Les enfants doivent identifier le nouvel objet et nommer l'objet disparu.
 - jeu d'odorat : Bander les yeux des joueurs. Leur faire sentir différentes odeurs qu'ils devront identifier. Par exemple, une fleur, du miel, des fruits...
 - jeu de toucher : Disposer plusieurs objets dans un sac opaque. Les enfants doivent identifier ces objets uniquement en les touchant.
 - jeu de goût : Faire goûter aux enfants plusieurs aliments qu'ils devront identifier, les yeux bandés.
 - jeu d'ouïe : Bander les yeux des joueurs et proposer des bruits qu'ils devront identifier : déchirer, froisser ou découper du papier, verser de l'eau dans un verre, claquer des doigts, taper des mains, secouer un trousseau de clés, taper sur les touches d'un téléphone portable... Ce jeu peut être réalisé dans la pénombre.