



Autour du spectacle...

BOUGER LES LIGNES – HISTOIRES DE CARTES



© Christophe Reynaud de Lage

- GENRE : THÉÂTRE D'OBJETS
- ÂGE : À PARTIR DE 10 ANS
- DATE(S) : DU 17 AU 19 NOVEMBRE
 - DURÉE : ± 1H15
- LIEU : PETITE SALLE

LE THÈME

Histoire des cartes, représentation du monde, rapport au réel et à l'imaginaire, frontières, territoires...

L'HISTOIRE

Quatre comédiens de l'Oiseau-Mouche revisitent le monde des cartes qui se transforment en un univers riche, sensible et coloré.

L'ÉQUIPE

Mise en scène: **Bérangère Vantusso**

Distribution: **Mathieu Breuvert, Caroline Leman, Florian Spiry, Nicolas Van Brabandt**

Plus d'informations (dossier pédagogique, revue de presse, photos du spectacle) sur le site du Bateau Feu : www.lebateaufeu.com

LES ACTIVITÉS 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 :

AVANT LE SPECTACLE

- Qu'évoque le titre du spectacle à votre groupe ?
- Montrez l'affiche du spectacle aux enfants, qu'en pensent-ils ?
- Amusez-vous à géolocaliser les endroits de la vie quotidienne (l'école, la maison, le Bateau Feu...) pour aider les enfants à se repérer dans l'espace.

APRÈS LE SPECTACLE

- Demandez aux enfants de raconter l'histoire du spectacle, ou d'expliquer un passage marquant pour eux.
- Demandez aux enfants ce qu'ils ont aimé et au contraire pas aimé dans le spectacle.
- Observez ensemble différentes cartes et légendes.

Mais aussi...

- **GRANDE ACTIVITÉ : MA CARTE IMAGINAIRE**

Projet : En réalisant la carte du pays, du monde ou de la ville qu'ils imaginent, les enfants travaillent les légendes, les symboles et les points importants à faire figurer sur une carte. Leur créativité n'a pas de limites à condition qu'une personne extérieure puisse lire cette carte et s'y retrouver. Les symboles utilisés devront donc être répertoriés dans une légende, le titre être présent, etc...

Matériel : Feuilles A3, crayons de couleur, feutres, règles...

Réalisation :

- Formez les petits groupes (binômes ou trinômes).
- Distribuez un modèle de carte classique à chaque groupe.
- Laissez environ une demi-heure d'autonomie afin que chaque groupe réalise sa carte.
- Une fois le laps de temps écoulé, chaque groupe présente sa carte aux autres qui devront être capables de la décrire.
- Les cartes pourront être affichées dans votre structure !

Objectifs :

- Travailler en équipe
- Développer l'imagination
- Appréhender les bases de la cartographie
- Travailler la dextérité et la précision