

Autour du spectacle...

Simon la Gadouille



Genre : Théâtre

Age : A partir de 9 ans

**Dates : Mercredi 14 octobre à 15h
et samedi 17 octobre à 17h**

Durée : 1 heure

Lieu : Petite salle du Bateau Feu

Le thème

Le monde de l'enfance (l'école, l'amitié, le rejet, la peur de l'autre, la compétition...)

L'histoire

Au retour des vacances de Pâques, la classe de CM1 compte deux nouveaux élèves : Martin et Simon. Rejetés par les autres, ils se lient d'amitié et deviennent vite inséparables. Mais un jour, lors d'une sortie de classe, Simon tombe dans la gadoue et devient la risée de toute l'école. On le surnomme « Simon la Gadouille », un surnom tout trouvé qui lui colle à la peau comme la vase de l'étang. Martin, lui, se distingue au football et devient le plus populaire de sa classe. Il rejette Simon, cet ami dont il a maintenant honte. Les deux garçons grandissent, s'éloignent et s'oublient jusqu'à ce qu'un soir, la voiture de Martin s'arrête à un feu et qu'il remarque quelque chose... Alors il se souvient...

L'équipe

Auteur : Rob Evans (auteur écossais)

Mise en scène : Arnaud Anckaert

Comédien : François Godart

Musicien : Benjamin Delvalle

Plus d'infos sur la compagnie : www.theatreduprisme.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 de diction : Les enfants sont assis en cercle. L'animateur propose à chaque enfant, à tour de rôle, de répéter les phrases suivantes :

Je veux et exige d'exquises excuses / Un faux fauve fautif faucha la Fofolle / Le criquet de la crique crie son cri cru et critique / Je suis passé chez ce cher Serge.

Jeu théâtral 1 : Assis en cercle, chaque enfant à tour de rôle, doit proposer une grimace exprimant une émotion. Lors du premier tour, tous devront exprimer la colère, lors du deuxième tour la surprise et lors du troisième la tristesse. Attention, aucune parole n'est permise !

Jeu théâtral 2 : Les enfants sont assis au sol. Ils viennent un par un devant les autres où l'animateur leur donne une boîte en carton vide et leur souffle à l'oreille le contenu imaginaire de cette boîte (un délicieux gâteau, le cadeau qu'ils souhaiteraient pour Noël, des araignées, un crapaud baveux, une photo de leur plus beau souvenir de vacances, un dictionnaire, une paire de chaussettes, etc.). L'enfant doit alors ouvrir la boîte et exprimer l'émotion liée à son contenu. Les autres joueurs doivent deviner le contenu de la boîte ou l'émotion exprimée.

Après le spectacle...

- Demander aux enfants si des passages les ont fait rire ou au contraire attristés. Pourquoi ?
- Demander aux enfants si un passage du spectacle leur a rappelé leur propre expérience à l'école.
- Demander à chaque enfant de dessiner, tel qu'il l'imagine, l'un des personnages du spectacle.

Grande activité : « Match d'impro »

But du jeu : Les enfants s'affrontent par équipe en relevant 4 défis liés à l'improvisation de saynètes.

L'équipe gagnante remporte un diplôme, une coupe ou autre lot.

Préparatifs : Avant l'arrivée du groupe, les animateurs auront agencé la salle comme pour un match de boxe : carré constitué de matelas de gym au centre, table de jury sur l'un des côtés pour les animateurs. Puis, 4 équipes mixtes seront constituées et assises aux 4 coins du ring. L'animateur meneur prendra le rôle du « speaker ». Il présentera les épreuves, motivera et dynamisera les équipes. Les autres animateurs seront membres du jury et attribueront les points après chaque épreuve. (Chaque épreuve remportée vaut 1 point).

Matériel : Grand tableau (type Paperboard) pour noter les points, 1 chronomètre, 4 petits papiers pliés mentionnant chacun un personnage de BD, 1 poste pour créer une ambiance musicale est souhaitable.

Epreuve 1 : Chaque équipe a 5 mn pour préparer une saynète sur la thématique « Il était une fois en colonie de vacances » et disposera ensuite de 2 mn pour présenter sa saynète au jury et autres groupes sur le ring.

Epreuve 2 : Un enfant par équipe doit faire deviner à ses coéquipiers par le mime uniquement et le plus rapidement possible (prévoir chronomètre) un personnage de BD que le jury aura noté sur un papier.

Epreuve 3 : Chaque équipe à 5 minutes pour préparer collectivement « un tableau vivant » et le présenter au jury. Chaque groupe aura un tableau différent à représenter, par exemple : « un camembert coulant », « des moules/frites », « des spaghettis bolognaises » et « une salade de fruits ».

Epreuve 4 : Le speaker donne trois mots aux choix à l'ensemble des équipes, par exemple « travail », « école » et « soleil ». Chaque équipe à 3 minutes pour trouver une chanson qui comprend l'un de ces mots et ensuite 2 minutes pour interpréter la chanson devant le jury.

D'autres épreuves peuvent être imaginées par les animateurs...