



©Marine Drouard

Genre : *Danse*

Âge : *À partir de 8 ans*

Dates : *Mercredi 13 janvier à 15h*

Durée : *50 min*

Lieu : *Grande salle du Bateau Feu*

Les thèmes

Le conte *La Belle au Bois Dormant*, le rêve, la séduction, la compétition.

L'histoire

Ce joyeux spectacle de danse s'inspire du conte *La Belle au Bois Dormant*.

Au début de la représentation, La Belle est plongée dans un sommeil de cent ans. Jusque-là, rien de nouveau... Mais au réveil de la princesse, ce n'est pas un mais deux princes charmants qui l'attendent ! Alors, comment choisir ? Les deux hommes vont se lancer dans une vraie compétition amoureuse et La Belle va devoir faire preuve de beaucoup de malice et d'imagination pour choisir son bien aimé...

Sur scène, un musicien produit la musique du spectacle en direct avec guitares et objets électroniques. Il semble parfois mener les danseurs par le bout du nez.

L'équipe

Chorégraphie : Bérangère Fournier et Samuel Faccioli, Compagnie La Vouivre

Danseurs : Bérangère Fournier, Samuel Faccioli et Joachim Maudet

Musicien : Gabriel Fabing

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 ...

Lecture : Lire aux enfants l'histoire de *La Belle au Bois Dormant* et les informer que dans le spectacle, ils ne verront pas la première partie du conte. Le spectacle commence quand La Belle est endormie. Demander aux enfants comment ils imaginent les personnages du spectacle ainsi que la musique et les bruits interprétés sur scène par le musicien.

Jeu dansé : Dans le spectacle, de nombreux mouvements s'inspirent du champ lexical du sommeil. Demander aux enfants de marcher dans l'espace et de mimer ensemble et calmement les verbes suivants dans l'ordre proposé ci-après : s'allonger, dormir, se réveiller, s'asseoir, se frotter les yeux, s'étirer, se frotter les yeux, se reposer, dormir, se lever, tomber, se lever, courir, tomber, dormir sur le dos, dormir sur le côté, dormir sur le ventre, s'agenouiller, s'étirer et dormir.

Jeu de rôle : Pour ce jeu, il faut 3 enfants volontaires : 1 fille et 2 garçons. Les autres enfants sont assis face à une chaise. La fille s'assoit sur la chaise et doit choisir « son prince charmant ». A tour de rôle, chacun des deux garçons doit convaincre la fille de le choisir en mettant en avant une qualité. Par exemple : « Choisis moi car je suis bricoleur et je te construirai un château », « Choisis moi car je suis courageux et je serais prêt à affronter un dragon », Choisis moi car je suis beau ». Après 3 passages de chacun, la fille doit choisir son prince en fonction des arguments qui la touchent le plus. Trois autres enfants sont ensuite désignés...

Après le spectacle...

- Demander aux enfants quel(s) moment(s) du spectacle ils ont préféré(s) ou pas aimé(s) et pourquoi ?
- Demander à chaque enfant de reproduire un mouvement du spectacle dont il se souvient.
- Demander à chaque enfant de citer un bruit du spectacle dont il se souvient.

Grande activité : Création de l'imagier du spectacle

Projet : Collectivement, les enfants réalisent un livre d'images retraçant les thèmes, émotions et impressions abordés ou suscités par le spectacle. Le livre se compose de 26 pages (une page pour chacune des lettres de l'alphabet). Chaque page se constitue d'un mot et d'une photo (réalisée par le groupe) qui illustre ce mot.

Matériel : 7 feuilles blanches (format A4) pliées en deux pour constituer le livret, un feutre noir, un ou deux appareils photo ou smartphones, une imprimante, une grande feuille blanche ou un tableau.

Réalisation :

- Noter sur une grande feuille ou un tableau les 26 lettres de l'alphabet les unes sous les autres. Pour chaque lettre, les enfants doivent trouver un mot qui caractérise le spectacle. Exemple : **A**mour, **B**agarre, **C**ompétition, **D**anse, **E**nergie...

- Ecrire ces mots en noir dans le livret (Un mot par page. Les mots doivent être écrits en haut de page).

- Réaliser 26 photos qui illustrent chacun de ces mots. Il peut s'agir de photo individuelle, de duo, de photo de groupe... Pour faciliter le travail, les enfants pourront être répartis en 2 groupes. Ainsi, chaque groupe devra prendre 13 photos illustrant les mots.

Exemple de propositions photographiques : pour illustrer le mot amour, la photo pourra représenter deux enfants qui se tiennent la main, pour illustrer le mot bagarre, des enfants qui se battent, etc...

- Imprimer les 26 photos au format 10x15 et les coller sur chacune des pages du livret.

- Si possible, photocopier le livret afin que chaque enfant puisse repartir avec son imagier.

Variante : Si 26 pages sont trop longues à réaliser, il est possible de travailler sur 10 mots uniquement.