



SOURIS VALENTINE PAR LE THEATRE DU PAPYRUS

Théâtre d'objets - dès 4 ans durée 40 à 45mn.

Connaissez-vous Valentine ? C'est la souris la plus folle du monde ! Elle raconte toujours des histoires extraordinaires en sirotant sa tasse de thé. Mais aujourd'hui, elle est en retard... Que lui est-il arrivé ?

Des mots tout simples, quelques objets nous entraînent à travers les mers pour un voyage initiatique et poétique à regarder, écouter et rêver...

Quelques pistes pour vos élèves...

Une pédagogie de la curiosité...

Aller au spectacle ce doit d'abord être une fête ! Alors, jouez sur l'attente, l'impatience, le plaisir à venir, en élaborant un calendrier (un compte à rebours) de la sortie et de ce qui va la précéder.

...et de la « prise de risque...

Malgré toutes les informations que vous posséderez en amont et qui vous donneront l'illusion de savoir à quoi vous attendre, aller au spectacle c'est accepter d'être surpris, dérouter, de ne pas en retenir tous la même chose...

C'est pourquoi on peut imaginer quelques situations de jeu permettant d'élaborer des « fictions », toutes légitimes...mais bien sûr toutes « fausses ». Ainsi, on préparera les enfants à accepter, après la représentation, les « interprétations » différentes : après un spectacle, chacun ses émotions, chacun sa vérité !



Un exemple de situation de jeu : le jeu de l'affiche.

Fabriquez un cache permettant de ne laisser apparaître qu'une petite zone de l'affiche. A chacun, selon ce que cet élément lui évoque, de choisir un lieu ou un personnage ou un accessoire ou une action.

Lieu : jardin, cabane, château, bateau, île, train, magasin, école, etc.

Personnage : souris, chat, éléphant, tigre, mouton, chien ou policier, maman, papa, bébé, cuisinier, garagiste, maîtresse, facteur, etc.

Accessoire : crayon, sac, poupée, éponge, livre, bonnet, etc.

Actions : marcher, boire, rire, manger, se lever, s'asseoir comme une souris, un chat, etc.

Plus tard (un autre jour ?), déplacez le cache-

Il ne vous reste plus que 3 possibilités (les 4 de départ moins celle que vous avez déjà choisie).

Deux déplacements de cache plus tard, chacun aura choisi ses 4 éléments (pour le dernier on n'a pas le choix !) et devra proposer une phrase commençant par :

« Ce serait l'histoire de.. », où figureront au choix un des 4 éléments.
Autant d'histoires naîtront, qui seront toutes aussi légitimes et peu crédibles.

Dévoilez complètement l'affiche, et imaginons une autre phrase commençant par :
« *Ce serait l'histoire de...* ».

Il y a fort à parier que de nouveau vous obteniez autant de propositions que d'enfants... Et ne croyez pas qu'après le spectacle, la vérité va se dévoiler. Après, chacun a le droit de se reconstruire sa propre histoire...

Autres situations pour jouer avant le spectacle.

Inventer et jouer des « bandes-annonces » du spectacle imaginé, ou en écrire les 2 premières répliques et tenter de les jouer.

- *Aujourd'hui Souris Valentine est en retard parce que...*
- *Valentine aime beaucoup prendre le thé avec ses amis parce que...*
- *Qui va aider Valentine à construire la maison de ses rêves ?*

Dessiner :

- La maison de souris Valentine
- Valentine avec ses amis
- Je vais voir Souris Valentine au théâtre
- Le goûter de Souris Valentine avec ses amis

Envoyer les dessins à la CJP ils seront exposés à la salle St.-Georges du 30 novembre au 3 décembre et dans la mesure du possible vous les retrouverez sur le site de la CJP.

Adresse d'envoi :

Coordination Jeune Public

Coeudres 52

2745 Grandval

0324999826

info@jeunepublic.ch

