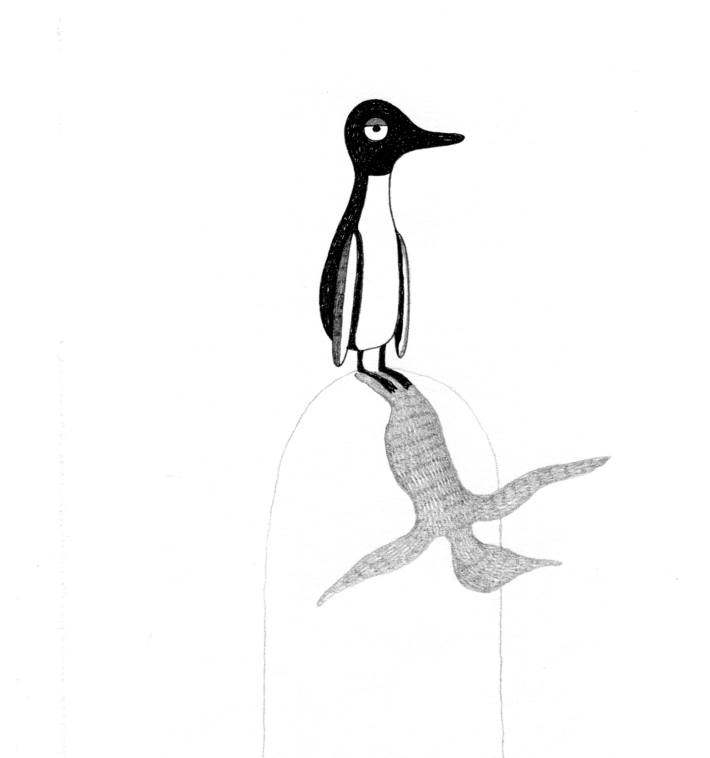


# APRÈS LA REPRÉSENTATION : POUR SUIVRE L'AVENTURE

DOSSIER PÉDAGOGIQUE À DESTINATION DES ENSEIGNANTS

## Le Complexe du Pingouin

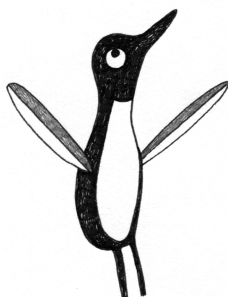


Compagnie LE MOUTON CARRÉ

## APRÈS LA REPRÉSENTATION, ON PEUT CONTINUER DE RÊVER...

Vous voici de retour en classe, après avoir vu le spectacle Le Complexe du Pingouin...

- ◆ Prenez le temps d'échanger tranquillement avec les élèves pour bénéficier des retours de l'expérience vécue : chaque enfant se souviendra d'une chose, ou aura compris une autre, ou bien aura ressenti une émotion particulière... c'est comme un puzzle à reconstituer avec les retours de chacun, les souvenirs des un·e·s entraînant ceux des autres.
- ◆ Ce spectacle sans parole s'est construit à partir d'images scéniques, de jeu et de musiques, avec l'intention d'offrir plusieurs interprétations possibles au public, et plusieurs niveaux de lectures. Être spectateur·rice, c'est donc participer entièrement au spectacle en en fabriquant soi-même le sens, ou du moins en partie. Tous les vécus et les ressentis sont légitimes, et lorsqu'ils sont partagés, ils enrichissent la vision et la compréhension des autres.
- Vous pouvez stimuler les réactions en posant des questions (par exemple : *Que s'est-il passé quand... ? Comment le pingouin a réagi quand... ? Avez-vous vu la neige ? Que s'est-il passé ensuite ?* etc.), en reprenant le déroulé selon les souvenirs, et en laissant aussi l'imagination faire son chemin...
- Nous vous proposons dans ce dossier différentes activités à faire en lien avec le spectacle pour stimuler la mémoire et poursuivre l'aventure.



## Activité : Le personnage du Pingouin



Notre Pingouin est une marionnette toute cousue : son corps est fait en anneaux de rigilène cousus et reliés par des rubans de satin. Ses ailes, ses pattes et sa petite queue sont faites en chambre à air découpée, et sa tête est en polystyrène et en papier mâché. Pour être manipulé, il a des contrôles (tiges) au bout de ses pattes, de ses ailes, dans l'axe de son bec et derrière la tête. Son corps très souple lui permet d'être très expressif car il peut se plier, se tendre et bouger facilement.

**Dans cette activité, nous proposons de travailler sur la forme globale du pingouin à partir de sa silhouette. L'expressivité du personnage sera rendue cette fois par la façon dont les différentes parties du corps seront agencées par les enfants.**

→ Objectif : Se remémorer le personnage principal par son schéma corporel et jouer sur son expressivité naturelle.

→ Matériel en annexe : [Silhouette à relier](#) (Annexe 1) et [Silhouettes à découper](#) (Annexe 2)

→ Matériel en classe : Feuilles A4 de support, de couleur bleue ou grise, ou du papier aluminium collé sur une feuille de support blanche.

### Déroulé de l'activité :

→ Silhouette à relier par les points (annexe 1) :

- ◆ Relier les points du dessin pour révéler le personnage du spectacle. Puis, colorier le dessin.
- **Défi pour les plus grand.es** : relier les points d'un seul trait, sans lever le stylo.

→ Silhouette à découper et à reconstituer (annexe 2) :

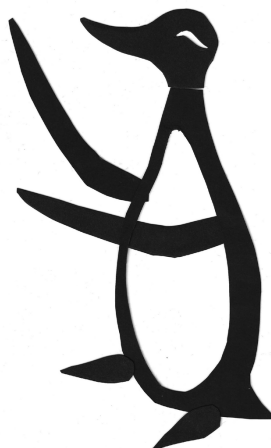
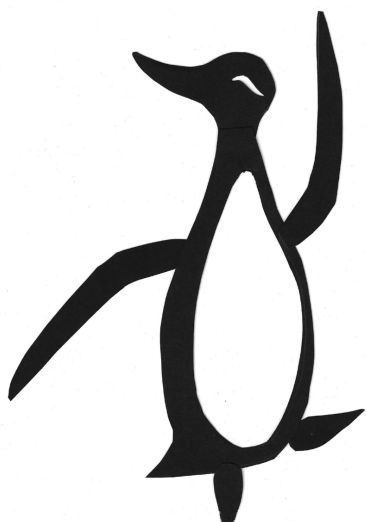
- ◆ Découper les formes de la silhouette du pingouin. (Nous proposons les silhouettes dans les deux sens afin d'augmenter les variétés de disposition.)
- ◆ Sur une feuille, disposer puis coller les formes pour reconstituer le pingouin. Chaque



enfant donne une expressivité à son personnage en choisissant la position des ailes, de la tête, des pattes de son pingouin. N'hésitez pas à montrer des exemples en manipulant vous-même la silhouette pour ouvrir des possibilités, ou à travailler à partir d'un souvenir d'une scène en particulier (exemple : lorsque le pingouin était heureux, lorsqu'il était triste, lorsqu'il bougeait bizarrement, etc.)

- **Astuce** : Pour rappeler le spectacle vous pouvez coller le pingouin sur une feuille grise, bleue ou argentée. Vous pouvez même le coller sur du papier aluminium pour rajouter des effets de lumière et vous rapprocher de la banquise présente dans le spectacle.

### Exemples de production :



## Activité : Un univers au bout du pinceau

→ Objectif : Peindre pour recréer un paysage correspondant à l'univers du spectacle.

→ Matériel en classe : Feuille à dessin, peinture (bleue, grise, blanche et noire), fil de laine, coton et pinceaux.

### Déroulé de l'activité :

- ◆ Avant de commencer, prenez le temps de stimuler le souvenir des enfants : « Quelles couleurs avez-vous vues dans le spectacle ? » (Comme il y a plusieurs tons de bleus, on peut aider les enfants à apprendre le nom des teintes au passage ! )
- ◆ Avec de la peinture, tracer au pinceau des traits droits, des courbes, des boucles sur une feuille blanche. Pour cela, utiliser seulement de la peinture bleue (différents tons), grise, blanche et noire afin de retrouver l'ambiance visuelle du spectacle.
- ◆ Une fois la feuille remplie, coller du coton (si vous trouvez du coton à déchirer) sur la feuille pour recréer, au gré de l'imagination des enfants, la banquise, les nuages, la neige, la glace, ou autre chose présent dans le spectacle.
- **Variante :** A la place des pinceaux, les enfants peuvent utiliser de la laine qu'ils trempent dans la peinture puis qu'ils posent sur la feuille, pour faire des empreintes, ou qu'ils glissent sur la feuille ...



## Activité : Un monde géométrique

Le style des icebergs du spectacle est le résultat d'une quête esthétique autour de la ligne et de l'épure. Pour créer cette scénographie, nous nous sommes inspiré des formes naturelles, ainsi que de formes conçues par des designers. Nous avons rendu « visible » la face cachée des icebergs par leur structure non pleine et par le fait qu'on voit parfois leur intérieur.

→ Objectif : Travailler sur l'esthétique de la scénographie : construire des icebergs en s'inspirant de ceux du spectacle, à l'aide de formes géométriques.

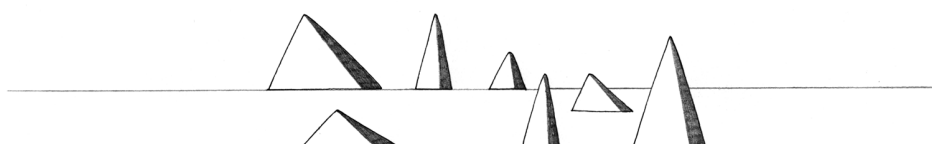
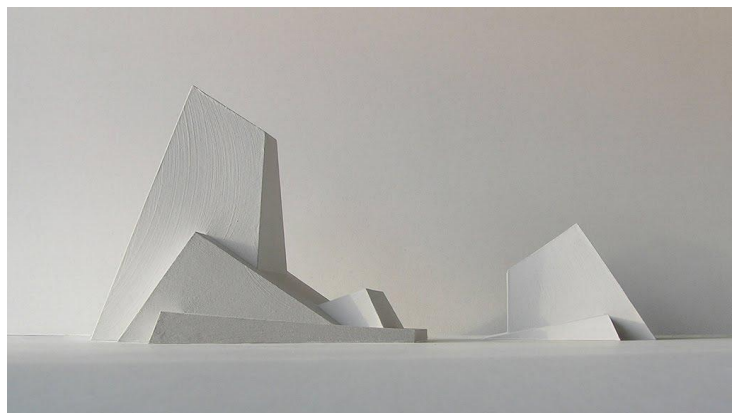
→ Matériel en annexe : Banque d'image d'icebergs (Annexe 3) et Icebergs en construction (Annexe 4).



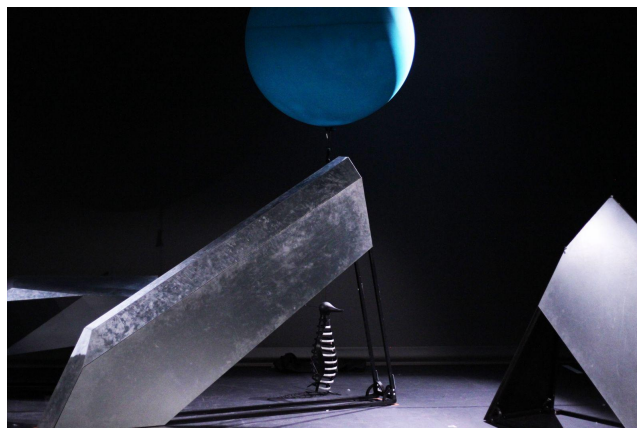
Pour admirer les photos d'icebergs de Camille Seaman :

<https://www.camilleseaman.com/photographs>

Travail de Mindàk Gergely,  
un graphiste designer hongrois



Les icebergs du *Complexe du Pingouin*



**Déroulé de l'activité :**

Ce jeu s'apparente à celui du Tangram : construire des icebergs à l'aide de formes géométriques, sauf qu'il n'y a pas vraiment de modèle : il faut inventer.

- ◆ Questionner les enfants sur ce qu'est un iceberg : De quoi est-il constitué ? Où peut-on en trouver ? Quelles formes peuvent-ils avoir ? N'hésitez pas à consulter les photos de Camille Seaman (voir plus haut).
- ◆ En fonction du niveau de vos élèves, vous pouvez leur proposer la feuille avec les formes géométriques à découper eux-mêmes ou un bac avec les formes déjà découpées.
- ◆ En s'inspirant des exemples et de leurs souvenirs, les enfants créent des icebergs sans limite de nombre de pièces ou de formes.
- ◆ Les amener ensuite à observer la diversité des formes proposées par chacun.e.
- ◆ Composer un paysage ou une fresque avec les icebergs de chacun.e sur un même support.

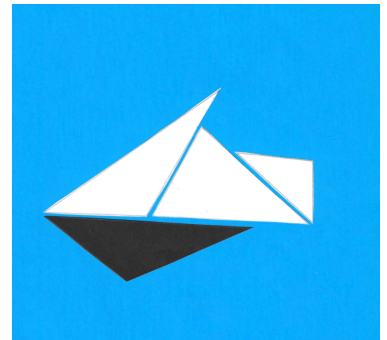
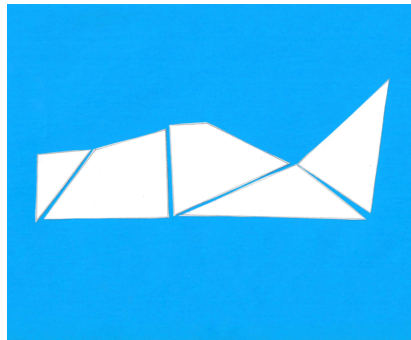
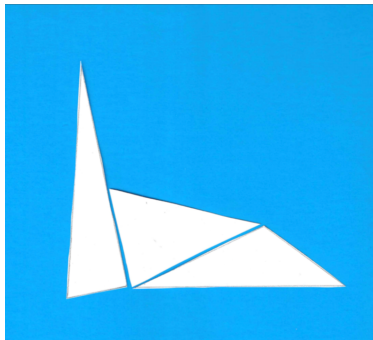
→ Voici quelques défis que vous pouvez proposer aux enfants :

- Créer 3 formes d'icebergs différentes.
- Créer un iceberg avec le moins de pièce possible / avec le plus de pièces possibles.
- Créer un iceberg qui ressemble à un iceberg de l'une des photos que vous aurez sélectionné.
- Créer l'iceberg parfait pour que notre pingouin se sente bien.
- Créer l'iceberg le plus haut possible.



- **Astuce :** Pour rester dans l'univers visuel du spectacle, nous vous proposons d'imprimer les formes géométriques sur du papier canson gris afin de rappeler les icebergs du spectacle dont le revêtement est en acier galvanisé.

**Exemples de construction possible :**



Variante avec une  
impression sur papier noir

Paysage  
d'icebergs de Csil,  
illustratrice pour  
*Le Complexe du  
Pingouin*



## Activité : Une laine en pleine forme

Dans le spectacle, le « trait » est traité de plusieurs manières : réalisé à la craie, projeté en lumière par vidéo ou matérialisé par du fil, un peu comme un trait en 4 dimensions.

**Nous proposons une activité autour du dessin dans l'espace avec un « trait-fil »,  
le trait existant déjà, il n'y a plus qu'à lui donner forme !**

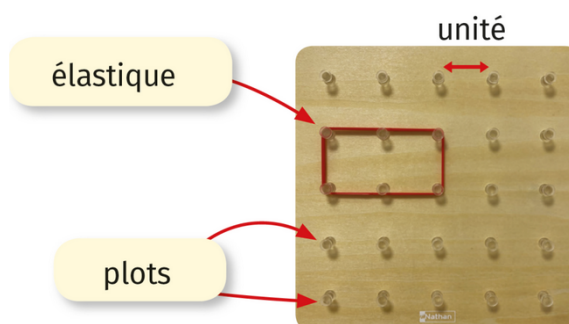
→ Objectif : Se réapproprier une des matière / objet du spectacle et créer des formes.

→ Matériel en annexe : Formes géométriques (Annexe 5).

→ Matériel en classe : Des pelotes de fil (laine ou coton), une planche géoplan ou un support fabriqué avec une planche de liège et des pointes cloutées à égales distances.

Ci-contre un exemple de planche géoplan.

L'idée est de remplacer  
l'élastique par un fil plus grand.



### Déroulé de l'activité :

→ En fonction du niveau des élèves, nous vous laissons le soin de choisir les formes géométriques adaptées. En annexe, des formes géométriques sont proposées comme modèle pour les enfants.

- ◆ Fixer le morceau de laine en faisant un nœud sur la pointe de départ, puis avec la laine, l'enfant fait un tour de pointe autour de celle qu'il choisit pour réaliser sa forme et continue ainsi jusqu'à l'achèvement de la forme. Prévoir un fil assez long !
- ◆ En repassant plusieurs fois au même endroit, ou en créant des croisements avec d'autres pointes, l'enfant peut créer des formes géométriques en volume. Prévoir un fil encore plus long !



## Activité : Une mer de fils ou un ciel ?

Retour sur la fin du spectacle : « *Nager, c'est un peu comme voler dans l'eau non ? A moins que tous ces fils ne soient un ciel, puisque Pingouin est porté par son nuage intérieur ? ...* »

Nous laissons cette ambiguïté poétique à l'interprétation des spectateur.ices, puisque de toutes les manières, Pingouin semble réaliser son rêve et trouver enfin son chemin...

→ Objectif : Retrouver l'image forte et le dénouement du spectacle où le pingouin peut enfin vivre son rêve, et jouer avec le personnage.

→ Matériel en annexe : [Languette pingouin](#) (Annexe 6).

→ Matériel en classe : Des feuilles à dessin épaisses, du fil bleu (2 mètres par élève), une perforuse, du scotch.

### Déroulé de l'activité :

→ Pour que les enfants s'emparent de cette activité, il faut qu'un adulte prépare en amont le matériel :

- ♦ Fixer le morceau de laine en faisant un nœud sur la pointe de départ, puis avec la laine, l'enfant fait un tour de pointe autour de celle qu'il choisit pour réaliser sa forme et continue ainsi jusqu'à l'achèvement de la forme. Prévoir un fil assez long !
- ♦ En repassant plusieurs fois au même endroit, ou en créant des croisements avec d'autres pointes, l'enfant peut créer des formes géométriques en volume. Prévoir un fil encore plus long !

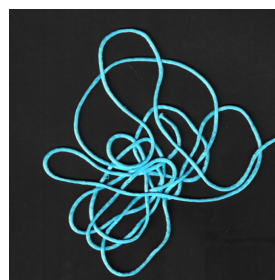
#### Etape 1 :

Prendre une demi-feuille A4 canson et faire 5 trous de chaque côté à la perforuse.



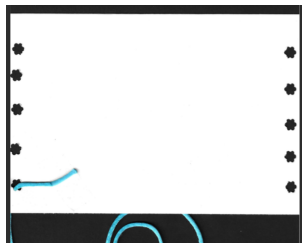
#### Etape 2 :

Choisir un joli fil bleu d'environ 2 M.



**Etape 3 :**

Passer le fil dans un des trous et le scotcher au verso de la feuille.



**Etape 4 :**

Découper et éventuellement coller pour l'enfant les pingouins languettes recto verso.

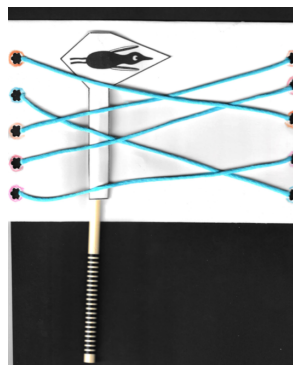
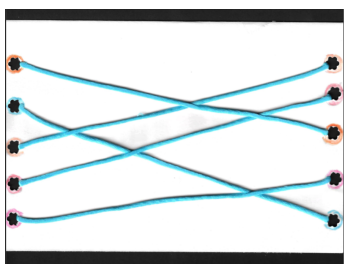


→ Puis c'est aux enfants de jouer :

- ◆ Relier les trous avec le fil en le passant de gauche à droite et de droite à gauche dans le sens qui leur plaît, devant et derrière la feuille : cela crée la mer, ou le ciel !
- ◆ Une fois cette étape terminée, scotcher la fin du fil derrière la feuille (avec votre aide).
- ◆ L'enfant passe son pingouin languette sous les fils et contre sa feuille de papier, et le fait nager dans la mer en le tenant par la languette. De haut en bas, de droite à gauche, il peut faire voyager son pingouin.

• **Variante :**

- Pour guider les enfants dans le laçage, vous pouvez utiliser un code couleur entre les trous à gauche et à droite. Ainsi les enfants relient les trous ayant la même couleur.
- Afin que la languette pingouin soit plus facile à manipuler, vous pouvez coller une baguette sur la languette pour la rendre plus rigide.



## Activité : Un pingouin expressif

→ Objectif : Retracer le vécu émotionnel du pingouin et développer le langage des émotions.

→ Matériel en annexe : [Les émotions du pingouin](#) (Annexe 7).

### Déroulé de l'activité :

→ Cette activité est dans la continuité de l'activité proposée avant le spectacle « Tour d'horizon des émotions ».

- ◆ Dans un premier temps, vous pouvez avec les enfants, vous remémorer les émotions vues dans l'activité « tour d'horizon des émotions » dans le dossier « avant la représentation » si vous l'avez faite, avec les photos associées.
- ◆ Présentez les photos de la marionnette en annexe 7 : Pour chaque photo, demandez aux enfants quelle émotion le personnage traverse. Demandez-leur d'expliquer selon quels indices ils devinent cette émotion.
- **Défi** : Essayez de faire un album photo du pingouin retraçant toutes les émotions qu'il a traversées durant le spectacle, en replaçant les photos dans l'ordre.

### Voici pour aide le découpage en scène du spectacle :

Scène 1 : Joie de découvrir les oiseaux qui volent et ses propres ailes + tristesse de ne pas réussir à voler

Scène 2 : Colère de ne pas y arriver malgré ses tentatives et idées

Scène 3 : Désespoir et dépit de ne pas pouvoir réaliser son rêve

Scène 4 : Un nuage lui redonne de l'espoir vers son objectif : épanouissement + calme, endormi, apaisé d'avoir trouvé sa voie

Scène 5 : Peur de se confronter au danger + courage et fierté de se lancer et d'oser

Scène 6 : Joie d'avoir trouvé comment réaliser son rêve et d'avoir parcouru tout ce chemin.

- ◆ Pour chaque photo de la marionnette, mettre à côté la ou les émotions choisies par les enfants en reprenant les photos du dossier « avant la représentation », ou en en créant d'autres.
- ◆ Invitez les enfants à « imiter » dans leur corps l'attitude ou l'expression du pingouin sur les photos, ou bien invitez-les à jouer une émotion (par exemple la joie) et voir comment cela s'exprime dans leur corps (cela peut être différent pour chaque enfant).



## Activité : Un complexe qui s'envole

Notre Pingouin rêve de voler, mais ses ailes ne le lui permettent pas. Le voilà en train de chercher des stratégies pour pouvoir quand même décoller : prendre une pente glissante comme tremplin, se faire une jupe parachute, se dessiner des ailes pour rêver encore plus fort, se fabriquer des nuages pour y croire... Mais peut-être qu'il n'a pas tout essayé !

**Cette activité propose d'inventer d'autres stratégies pour voler !**

→ Objectif : Trouver des solutions pour aider le pingouin et lui permettre de réaliser son rêve : voler.

→ Matériel en annexe : [Pingouins volants](#) (Annexe 8).

### Déroulé de l'activité :

→ Dans un premier temps : réfléchir à des solutions pour aider notre personnage.

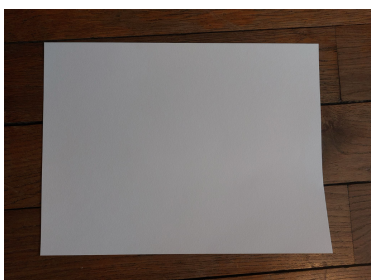
- ◆ Tout d'abord, il faut que les enfants se remettent en mémoire l'histoire du spectacle. Pour cela, vous pouvez utiliser l'affiche du spectacle ainsi que des photos. Vous pouvez également les questionner sur ce qui rend le pingouin triste et ce qu'il cherche à faire tout le long du spectacle (voler).
- ◆ Questionnez les enfants sur leurs idées ou propositions qu'ils pourraient donner pour aider Pingouin à voler. En fonction du niveau des enfants, vous pouvez leur proposer de dessiner sur un papier leurs solutions avant de recueillir toutes leurs idées.

→ Dans un second temps : construire une solution.

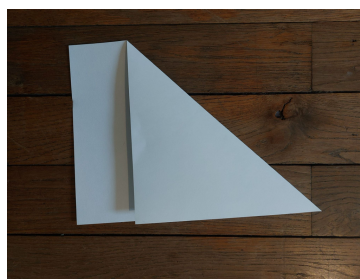
- ◆ Après avoir récolté les idées, passez à l'action et fabriquez avec les enfants l'idée ou les idées qui vous semblent les meilleures, et envoyez-nous des photos ! 😊
- ◆ De notre côté, nous vous proposons de construire un cerf-volant sur lequel Pingouin pourrait s'accrocher puis se laisser porter.



**Étapes de construction du cerf-volant :**



Prendre une feuille A4 (ou un morceau de fine bâche plastique) et la plier dans la diagonale.



Couper le morceau qui dépasse pour faire un carré.



Voici la base du cerf-volant que les enfants peuvent décorer en coloriant dessus et dessous.



Fixer une baguette (paille, baguette en bois, pique à brochette ...) dans le sens vertical avec du scotch (ou du ruban adhésif) et une autre dans le sens horizontal.



Couper un bout de ficelle assez long puis faites un nœud au croisement des deux baguettes. C'est la ficelle du cerf-volant. Au bout de cette ficelle, vous pouvez accrocher un petit pingouin au choix que vous aurez découpé dans l'annexe 8.



## Activité : Tous en rythme

La musique du spectacle est composée de plusieurs éléments que les spectateur.ices ont peut-être pu distinguer : une composition musicale, une bande son d'ambiance créée à partir de sons de glace et de vents enregistrés, et une partie vocale et bruitiste jouée en direct pendant le spectacle par une des comédiennes

**Cette activité propose un jeu musical à partir de l'univers sonore du spectacle mais pas besoin d'avoir de connaissance en musique pour la faire !**

→ Objectif : Construire un algorithme musical avec des éléments se référant au spectacle et le jouer.

→ Matériel en annexe : [Cartes son](#) (Annexe 9).

### Déroulé de l'activité :

→ Dans un premier temps : découverte des cartes de jeux.

- ◆ Présentez chaque carte aux enfants en faisant vocalement ou avec votre corps le bruitage qui lui est associé : Exemple : la carte « banquise » fait crack !, la carte « vent » fait phhhh... (Selon le niveau des enfants, vous pouvez aussi leur demander de faire eux-mêmes une proposition de son.) Les enfants imitent votre proposition, et la carte et le son deviennent indissociables.
- ◆ Faire répéter plusieurs fois chaque carte son aux enfants. Au départ, vous n'en présentez que quelques-unes puis vous en introduisez d'autres au fur et à mesure des parties.

→ Dans un second temps : mémorisation et mise en place de l'algorithme.

- ◆ Une fois que les enfants ont bien identifié le son de chaque carte, construisez un algorithme de deux cartes.
- ◆ Pointez les cartes l'une après l'autre. A chaque fois que vous pointez une carte, les enfants doivent faire le bruit correspondant.
- ◆ Répétez plusieurs fois l'algorithme jusqu'à que le principe du jeu soit compris. Puis, changer l'algorithme en choisissant deux autres cartes.



→ Dans un troisième temps : création d'un algorithme plus important.

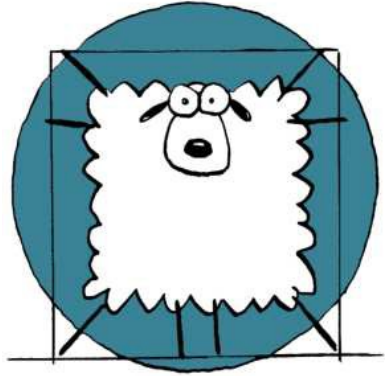
- ◆ En fonction du niveau des enfants, vous pouvez augmenter le nombre de cartes jouées pour un même algorithme. Vous pouvez faire des algorithmes où une même carte est répétée plusieurs fois (ex : sur 5 cartes, vous retrouvez 3 fois la même carte).
  - Niveau 1 : choisir 3 cartes par algorithme
  - Niveau 2 : choisir 5 cartes par algorithme. Introduire les cartes au fur et à mesure des parties.
  - Niveau 3 : Prendre les 8 cartes. Introduire les cartes au fur et à mesure des parties.

→ Dans un quatrième temps : les enfants créent eux-mêmes l'algorithme.

- ◆ Une fois le principe compris, les enfants créent eux-mêmes leur musique. Pour cela, donnez-leur un nombre de cartes à mettre dans l'algorithme et laissez-les choisir leurs cartes.
- ◆ Une fois l'algorithme créé, ils font jouer au groupe leur musique en pointant successivement les cartes.
- **Astuce** : *Imprimez les cartes son en plusieurs exemplaires. Ainsi, vous pourrez répéter les cartes dans un même algorithme.*
  - *Pour que ça sonne musical, jouez avec les sons : interprétez-les vraiment avec leur dynamique, leur intensité, leur longueur ou leur rapidité... exagérez pour que ça devienne un jeu que les enfants auront plaisir à imiter. Créez des différences claires entre les sons, ce qui permettra de créer des algorithmes variés musicalement.*



Le Mouton  
CARRÉ



**Contact Pédagogique**

Clara Bodet

06 79 90 34 61

[clarabodet@gmail.com](mailto:clarabodet@gmail.com)

**Contact Le Mouton Carré**

06 99 07 74 33

[administration@lemoutoncarre.com](mailto:administration@lemoutoncarre.com)

St Hilaire de Riez (85)

[www.lemoutoncarre.com](http://www.lemoutoncarre.com)