

C^{IE} LE MOUTON CARRÉ

Ludilo

de Bénédicte Gougeon

THÉÂTRE
D'OBJECTS

23 MARS

10H, 11H30 & 16H

PALIN'
MÔMES

Parcours culturel pour la petite enfance

Spectacle programmé dans le cadre du dispositif
Palin'Mômes, parcours culturel pour la petite enfance

Le spectacle

Ce spectacle repose sur le principe du jeu comme axe fondamental de la construction d'un individu. Les deux interprètes inventent des univers à base de jouets dans une chorégraphie de corps et de sons.

Musique, théâtre gestuel, bruitages vocalisés, manipulation de jouets et d'objets : une magnifique parenthèse sensorielle et ludique pour le jeune public.

Guidés par des éléments visuels, gestuels et sonores, les jeunes enfants reconnaissent un monde déjà connu, mais peuvent s'aventurer du concret vers l'imaginaire.

Tout est jeu dans la vie du tout-petit, qui, d'essais successifs en découvertes accidentelles, plonge dans le plaisir d'expérimenter. C'est cette dimension, si précieuse et si libre, du rapport de l'enfant au jeu qu'explore Ludilo (qui signifie jouet en espéranto). Une petite merveille !

Mode d'emploi de ce dossier d'accompagnement

Chaque création artistique fait écho à des propositions pédagogiques, permettant d'accompagner les jeunes spectateurs qui voient, peut-être pour la première fois, un spectacle. C'est pourquoi, nous recommandons de préparer la découverte de ce spectacle afin de faciliter la compréhension ainsi que de leur donner envie.

Ces activités peuvent être réalisées en amont ou en aval du spectacle, autant pour préparer les enfants à ce qu'ils pourront voir et découvrir, que pour leur permettre d'expérimenter après le spectacle.

Chaque activité a été pensée avec des niveaux de difficulté : le niveau 1 étant le niveau le plus facile et le niveau 3 le plus complexe. Le niveau 1 est orienté pour les 18 mois, le niveau 2 pour les 3/4 ans et le niveau 3 pour les 4/5 ans. Ces niveaux ne sont que des indicateurs, nous vous laissons juge de prendre le niveau que vous pensez le plus adapté aux capacités de chaque enfant. Les niveaux peuvent également être faits les uns après les autres comme une progressivité de la même activité.

Un monde de jouets

ACTIVITÉ : UN TIPI À DÉCORER

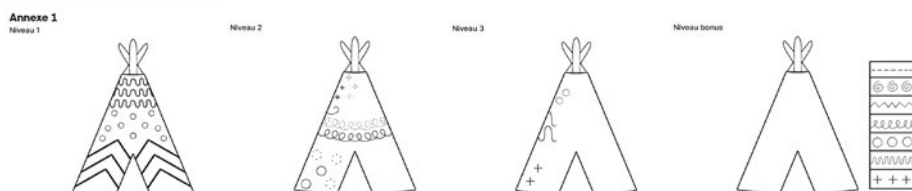
Objectif : Décorer un tipi

Déroulé de l'activité :

Pour cette activité, il faut colorier et/ou décorer un tipi. Pour chaque niveau, il est possible de construire le tipi en 3 dimensions grâce au patron vierge. En fonction du niveau, vous pourrez reporter les consignes de décoration que vous souhaitez directement sur le patron vierge du tipi.

- Niveau 1 : coloriage du tipi
- Niveau 2 : suivre les graphismes puis colorier le tipi
- Niveau 3 : suivre les graphismes puis colorier le tipi
- Niveau bonus : les graphismes sont libres. Des exemples de graphismes sont proposés à côté du tipi pour donner des idées.

Matériel : Annexe 1 (tipis), ciseaux, colle, crayons de couleur ou crayons feutres



ACTIVITÉ : UNE CHENILLE À RECONSTITUER

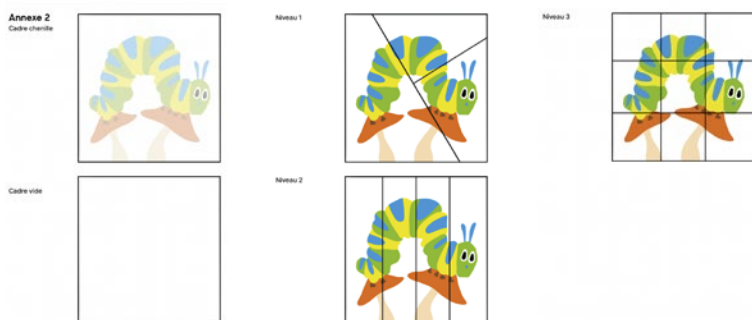
Objectif : faire le puzzle de la chenille

Déroulé de l'activité :

Reconstituer la chenille en puzzle. Pour chaque niveau, il y a deux cadres à votre disposition. Les cadres sont les espaces dans lesquels le puzzle peut être collé. Il y a un cadre avec le modèle du puzzle en transparence et un cadre vide. En fonction du niveau des enfants, nous vous laissons juge de proposer le cadre qui correspond.

- Niveau 1 : 3 pièces
- Niveau 2 : 4 pièces
- Niveau 3 : 9 pièces

Matériel : Annexe 2 (chenilles et cadres), colle, ciseaux, puzzle



ACTIVITÉ : UNE HISTOIRE DE JOUETS

Objectif : jouer ensemble pour se raconter une histoire

Déroulé de l'activité :

Par groupe de 2 ou 3, les enfants doivent jouer ensemble, collaborer pour se mettre d'accord, afin de raconter une même histoire. Pour construire leur histoire, ils ont une contrainte : ils doivent choisir au moins un jouet présent dans un bac. Ces jouets sont en rapport avec le spectacle Ludilo. Une fois ce ou ces jouets choisis, ils peuvent rajouter autant de jouets qu'ils le souhaitent afin de raconter leur histoire.

Jouets contraintes : un train, un bonhomme en bois, un tipi, une chenille, un jouet à tirer, un avion, Sophie la girafe.

- **Niveau 1** : jouer ensemble avec la contrainte du jouet imposé
- **Niveau 2** : jouer ensemble avec la contrainte du jouet imposé puis raconter son histoire inventée à un adulte
- **Niveau 3** : jouer ensemble avec la contrainte du jouet imposé. Faire un dessin par groupe de ce qu'ils ont imaginé puis raconter, à partir du dessin, l'histoire qu'ils ont créée.
- **Niveau bonus** : jouer chacun son tour à la manière du cadavre exquis en partant de l'histoire inventée par l'autre et en continuant à imaginer l'histoire. Un enfant commence avec le jouet imposé et créer son histoire. Il raconte alors son histoire à un camarade qui doit la continuer en inventant la suite. Puis on échange de nouveau. Chacun a l'obligation d'accepter ce que l'autre propose et d'enrichir avec son imagination l'histoire.

Matériel : (tipi, bonhomme en bois, jouet à tirer ...)



Le monde des sons

ACTIVITÉ : LA ROUE DES BRUITAGES

Objectif : imiter des sons

Déroulé de l'activité :

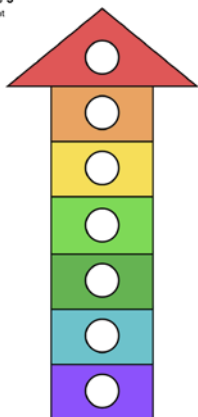
Au centre de la table, mettez la roue des bruitages. Chacun son tour, l'enfant va faire tourner la flèche sur la roue. Quand la flèche s'arrête, l'enfant doit imiter le son correspondant à l'image.

Pour chaque niveau, vous pouvez rajouter la carte point. Le but du jeu est de remplir sa carte point. On remporte des points lorsqu'on réussit le bruitage. Plus le bruitage est difficile, plus on gagne de points. Chaque enfant possède une carte point et il l'a rempli du bas vers le haut en mettant un seul jeton par case.

- Niveau 1 : 6 sons
- Niveau 2 : 10 sons
- Niveau 3 : 14 sons

Matériel : Annexe 3 (roues, flèches et carte point), pions, attaches parisienne

Annexe 3
Carte point



Niveau 1



Niveau 2



Niveau 3



ACTIVITÉ : TOUS EN RYTHME !

Objectif : construire un algorithme musical grâce aux bruitages des enfants et le jouer tous ensemble

Déroulé de l'activité :

Dans un premier temps : découverte des cartes de jeux.

Chaque carte va être présentée aux enfants ainsi que le bruitage qui lui correspond. En effet, à chaque carte est associée un son qui sera toujours le même et ce son est fait par les enfants. Ex: la carte goutte d'eau fait ploc, la carte explosion fait boom ! Faire répéter plusieurs fois chaque carte son.

Au départ, vous n'en présentez que quelques-unes puis vous en introduisez d'autres cartes au fur et à mesure des parties.

Dans un second temps : création d'une musique faite à la bouche par les enfants.

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. À chaque fois que vous pointez une carte, les enfants doivent faire le bruitage correspondant. Répétez plusieurs fois l'algorithme jusqu'à que le principe du jeu soit compris. Puis, changez l'algorithme en choisissant deux autres cartes.

Dans un troisième temps : créer 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 : 2 fois la même carte et une différente
- 3 cartes différentes
- 5 cartes dont que 2 différentes ...

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

Une fois le principe compris, les enfants peuvent créer eux-mêmes leur musique. Pour cela, donnez-leur un nombre de cartes à mettre dans leur algorithme et laissez-les choisir leurs cartes. Une fois l'algorithme créé, ils font jouer au groupe leur musique en pointant successivement les cartes.

- Niveau 1 : choisir 3 cartes différentes
- Niveau 2 : choisir 5 cartes différentes. Introduisez les cartes au fur et à mesure des parties.
- Niveau 3 : prendre les 8 cartes. Introduisez les cartes au fur et à mesure des parties.

Matériel : Annexe 4 (cartes sons en plusieurs exemplaires).

Annexe 4
Illustration : carte picturale en plusieurs exemplaires afin qu'une même carte puisse être utilisée plusieurs fois durant un algorithme.



Trouver son chemin

ACTIVITÉ : TRACE TON CHEMIN

Objectif : tracer un chemin en utilisant les empreintes d'un jouet

Déroulé de l'activité :

Tremper dans la peinture les roues d'un jouet roulant (voiture, train, camion, vélo ...). Sur une feuille blanche, faire voyager ce jouet pour qu'il laisse la trace de son chemin.

- **Niveau 1** : utiliser un seul jouet roulant et effectuer des traces de différentes couleurs. Avec l'objet : faire des lignes, des courbes, des boucles, des vagues Varier les chemins que prend le jouet.
- **Niveau 2** : utiliser plusieurs jouets roulants. Faire des traces de formes différentes : rond, boucles, lignes droites ou brisées Comparer les différentes traces laissées par les jouets : leur taille, forme, Pour cela proposez : voitures de différentes tailles, trains, vélos, camions
- **Niveau 3** : coller en amont des «obstacles» sur la feuille blanche. Tracer avec le jouet roulant un chemin où il évite tous les obstacles. Vous pouvez également proposer différents jouets roulants afin de comparer les traces.

Jouets roulants de tailles différentes : voiture, train, vélo, camion

Obstacles : bouchon en liège ou en plastique, papier chiffonné, paille, plumes, feuilles, branches, pâte alimentaire

Matériel : Jouets qui roulent, peinture, feuilles blanches, obstacles colle

ACTIVITÉ : LE JEU DE L'OIE

Objectif : se remémorer le spectacle au travers d'un jeu de l'oie

Ce jeu se déroule en petit groupe.

Déroulé de l'activité :

Le but du jeu est de terminer le parcours en arrivant sur la case arrivée en forme de train. Chaque enfant pose son pion sur la case départ en forme de train. Pour avoir le droit de lancer son dé, l'enfant doit répondre à une question sur le spectacle. Si l'enfant répond correctement alors il a le droit de lancer le dé et d'avancer son pion suivant le nombre obtenu. Il y a 3 pioches de questions : la rouge concernant les éléments scéniques du spectacle, la bleu sur les ressentis des enfants et la verte sur le spectacle et les spectateurs. C'est la couleur de la case sur laquelle se trouve le pion qui détermine la question.

Exemple : si je suis sur une case verte, pour lancer mon dé, je vais devoir répondre à une question de la pioche verte. Je tire donc une carte de la pioche verte et je réponds à la question. Si ma réponse est bonne, je lance mon dé et avance mon pion.

Exception : pour la case départ, l'enfant pioche au hasard une question dans n'importe quelle pioche.

Sur le plateau, il existe des cases spéciales jaunes où l'enfant peut soit avancer d'une case, reculer d'une case ou relancer son dé.

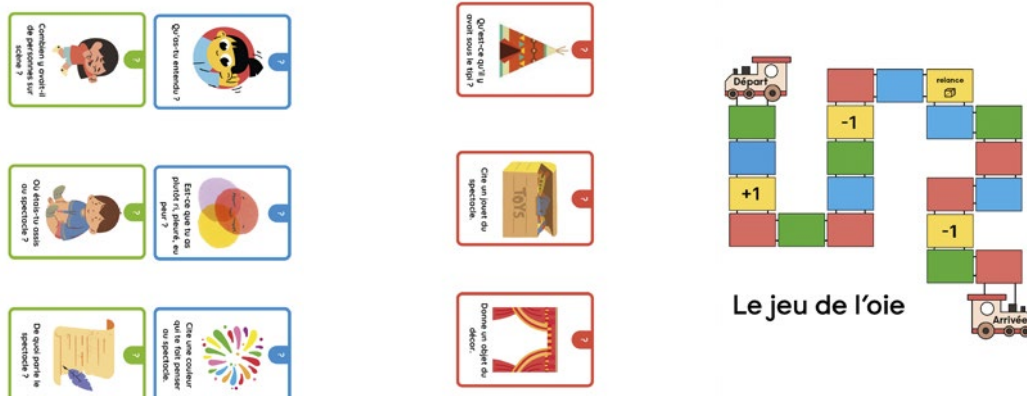
Concernant les dés : en fonction du niveau des enfants, vous pourrez prendre un dé allant jusqu'à 3 ou 6.

Variante : ce jeu peut également se faire en salle de motricité à taille réelle. Les cases seront symbolisées par des cerceaux espacés de manière à ce que les enfants fassent de grands pas ou sautent pour avancer. Afin de connaître sa question, les cerceaux seront de couleur verte, rouge ou bleue. Les cerceaux jaunes symboliseront les cases spéciales. Les enfants pourront également lancer un grand dé en mousse pour avancer.

Astuce : imprimer 2 fois les cartes questions afin d'avoir une pioche conséquente.

Matériel : Annexe 5 (cartes question et plateau de jeu), dé, pions.

Annexe 5



Lecture d'album en réseau

Nous vous proposons également deux réseaux d'album. Un sur le partage et le jouer ensemble, et un autre sur les livres contenant des bruitages.

Albums sur le partage et le jouer ensemble :

- «La brouille», de Claude Boujon. L'école des loisirs, 1989
- «Quel égoïste !», de Clare Helen Welsh et Olivier Tallec. Flammarion jeunesse, 2020
- «Les copains de la colline», de Linda Sarah et Benji Davies. Milan, 2014
- «Fenouil, on n'est plus copains !», de Brigitte Weninger et Ève Tharlet. Nord-Sud, 1999
- «C'est quoi ce rouleau ?», d'Alessandro Montagnana. Clorophyl, 2022
- «C'est moi le grand frère», de Benjamin Perrier et Jules. Martinière jeunesse, 2019
- «C'est ma mare», de Claire Garralon. MeMo, 2016
- «La dispute», d'Édouard Manceau. Milan, 2015

Albums contenant des bruitages :

- «Oh ! Un livre qui fait des sons», d'Hervé Tullet. Bayard jeunesse, 2017
- «Pas trop de bruit !», d'Alex Sanders. L'école des loisirs, 2018
- «Le petit chasseur de bruits», de Sylvie Poillevé et Eric Battut. Bayard Jeunesse, 2007
- «Clic clac», d'Édouard Manceau. Benjamin Média, 2014
- «Tralali, la musique des petits bruits», de Benjamin Chaud. Hélium, 2009
- «La chasse à l'ours», de Michael Rosen et Helen Oxenbury. L'école des loisirs 1997
- «Pas de loup», de Jeanne Ashbé. L'école des loisirs, 2008
- «Le livre des bruits», de Soledad Bravi. L'école des loisirs, 2004
- «Scritch scratch dip clapote !», de Kitty Crowther. L'école des loisirs, 2002

C^{IE} LE MOUTON CARRÉ

Ludilo

de Bénédicte Gougeon

THÉÂTRE
D'OBJECTS

23 MARS

10H, 11H30 & 16H

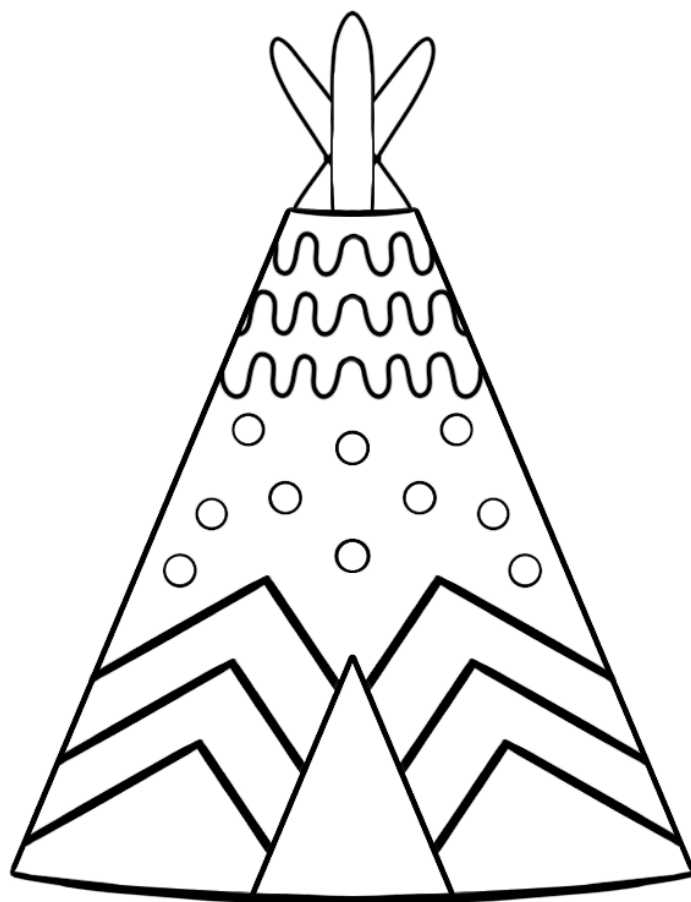
PALIN'
MÔMES

Parcours culturel pour la petite enfance

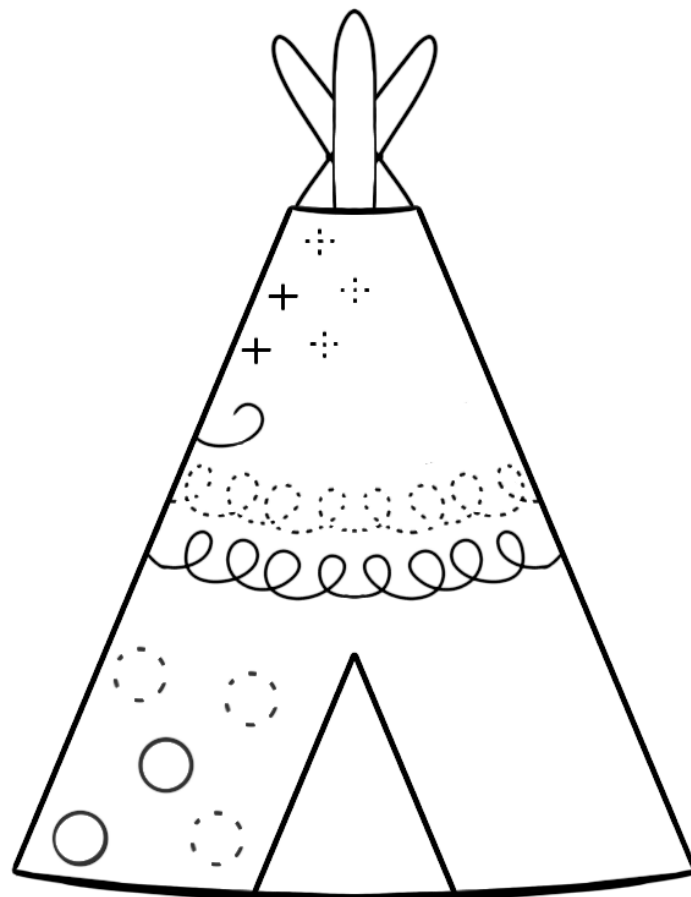
Spectacle programmé dans le cadre du dispositif
Palin'Mômes, parcours culturel pour la petite enfance

Annexe 1

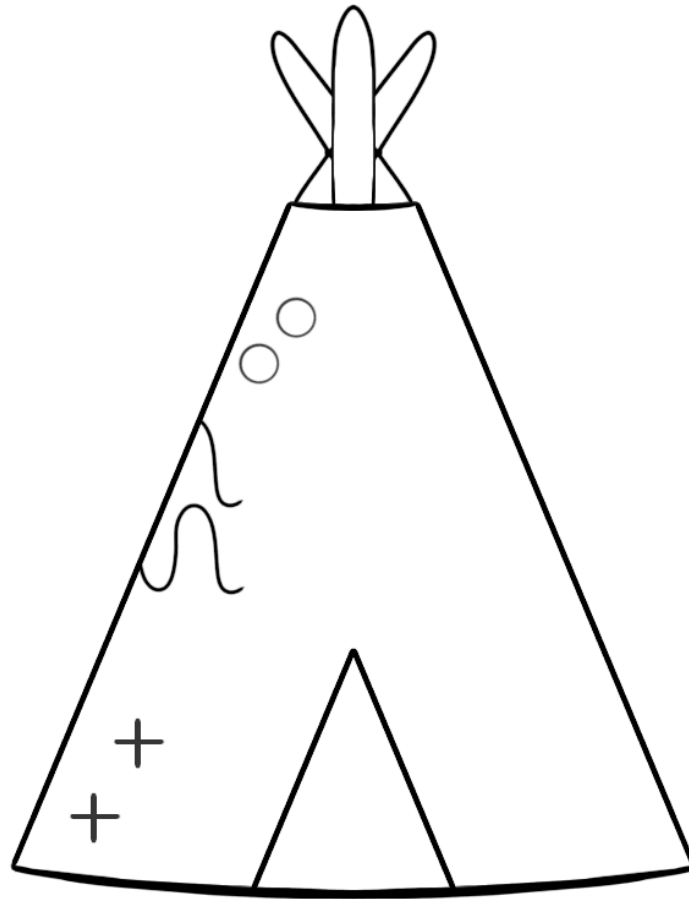
Niveau 1



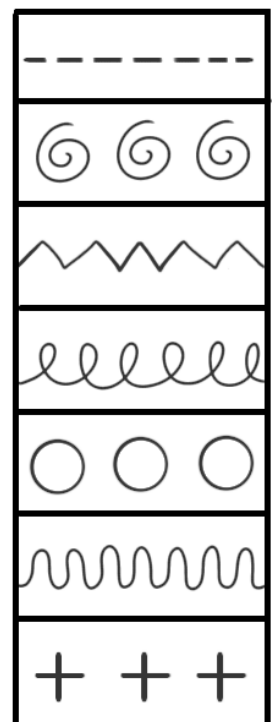
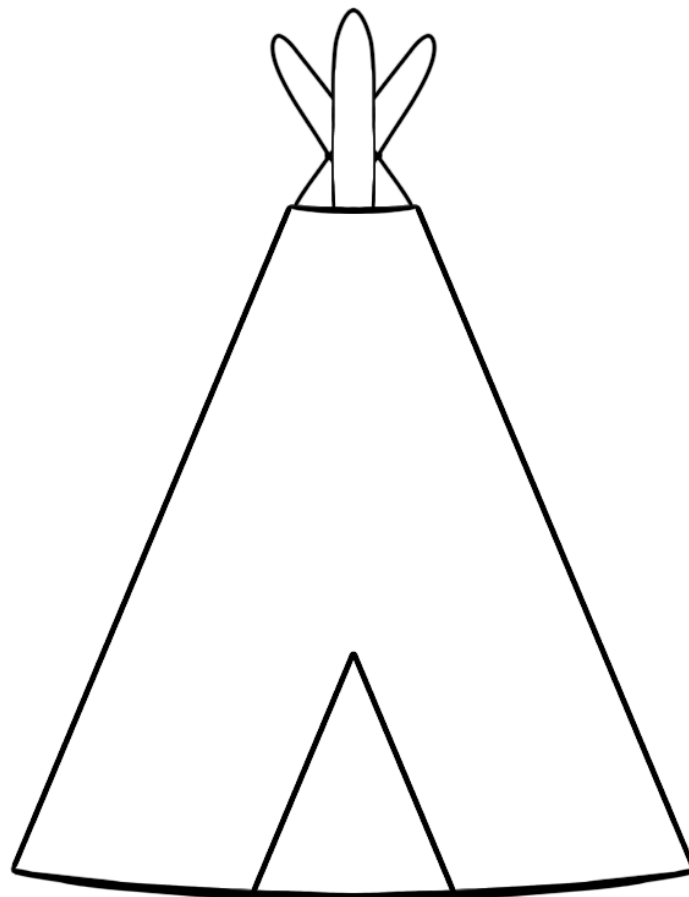
Niveau 2



Niveau 3



Niveau bonus

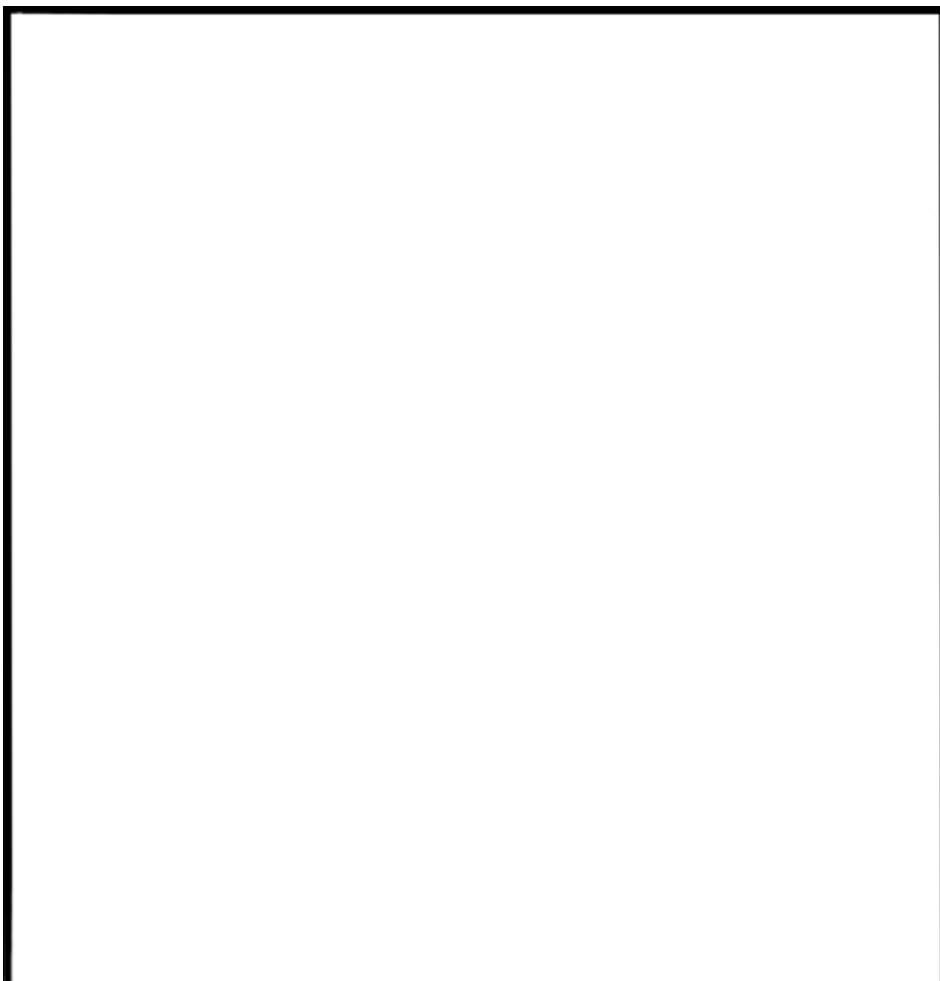


Annexe 2

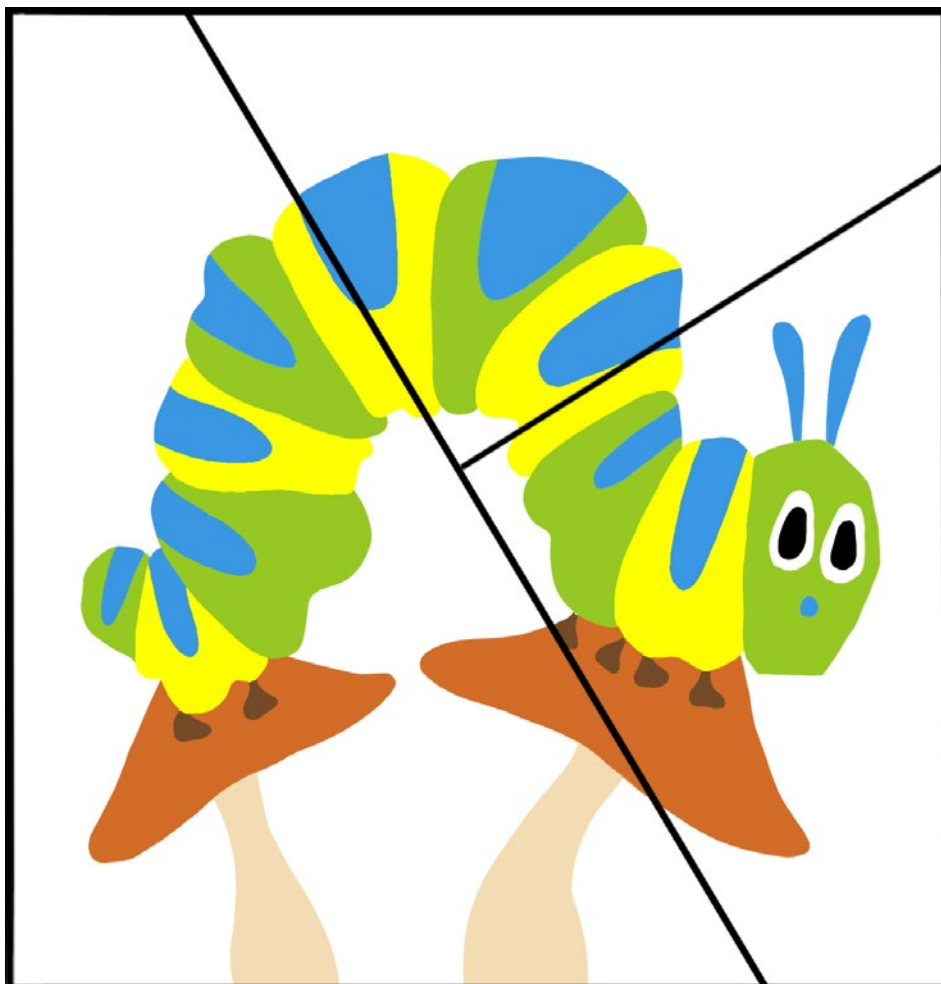
Cadre chenille



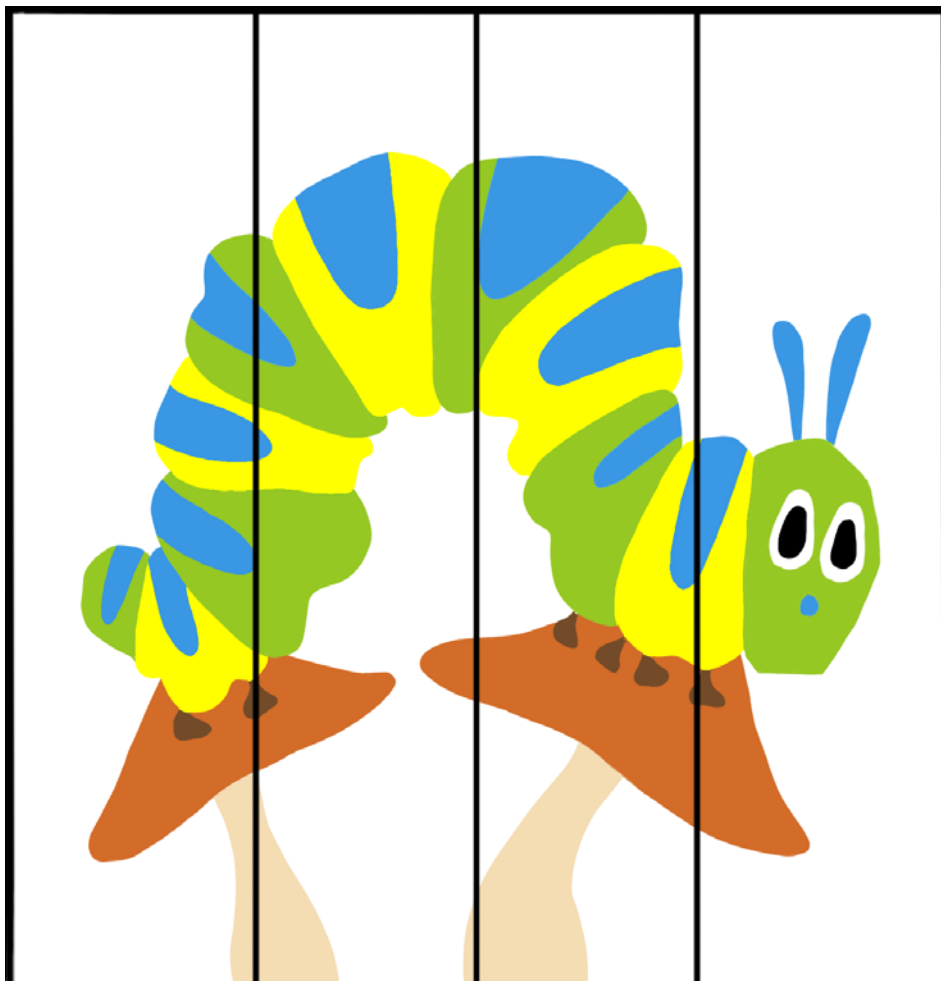
Cadre vide



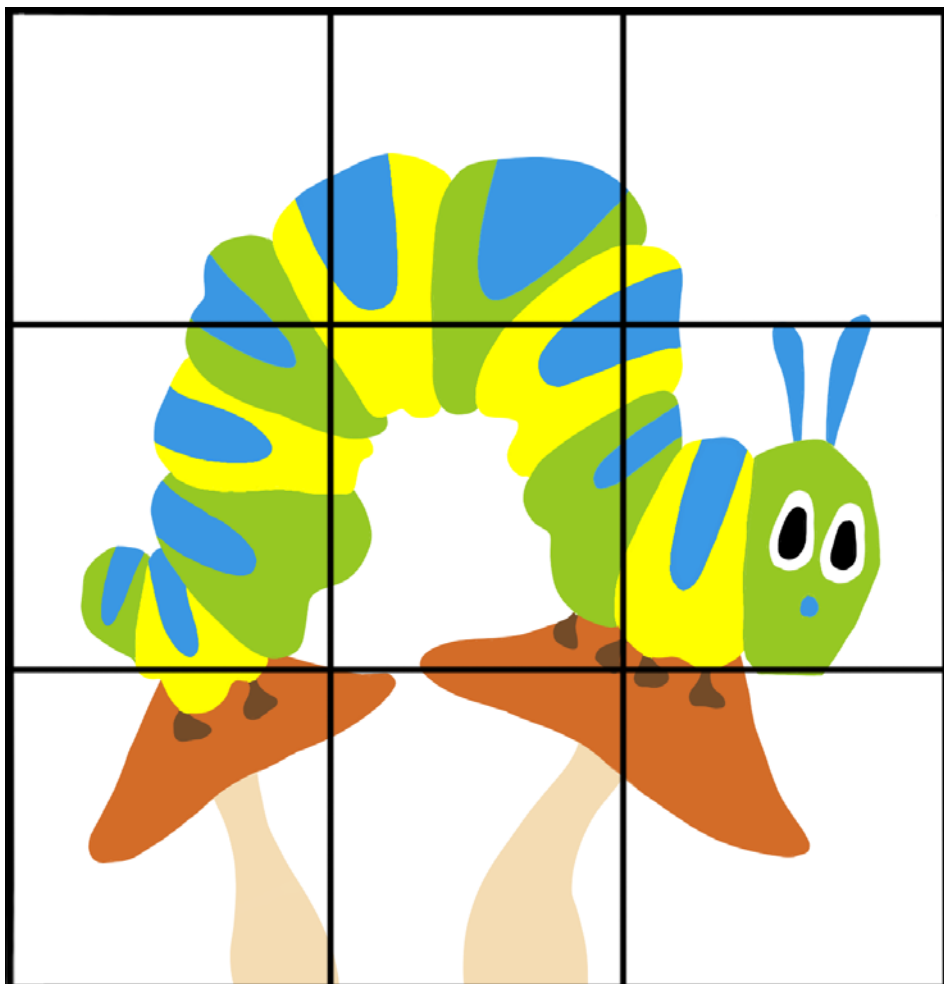
Niveau 1



Niveau 2

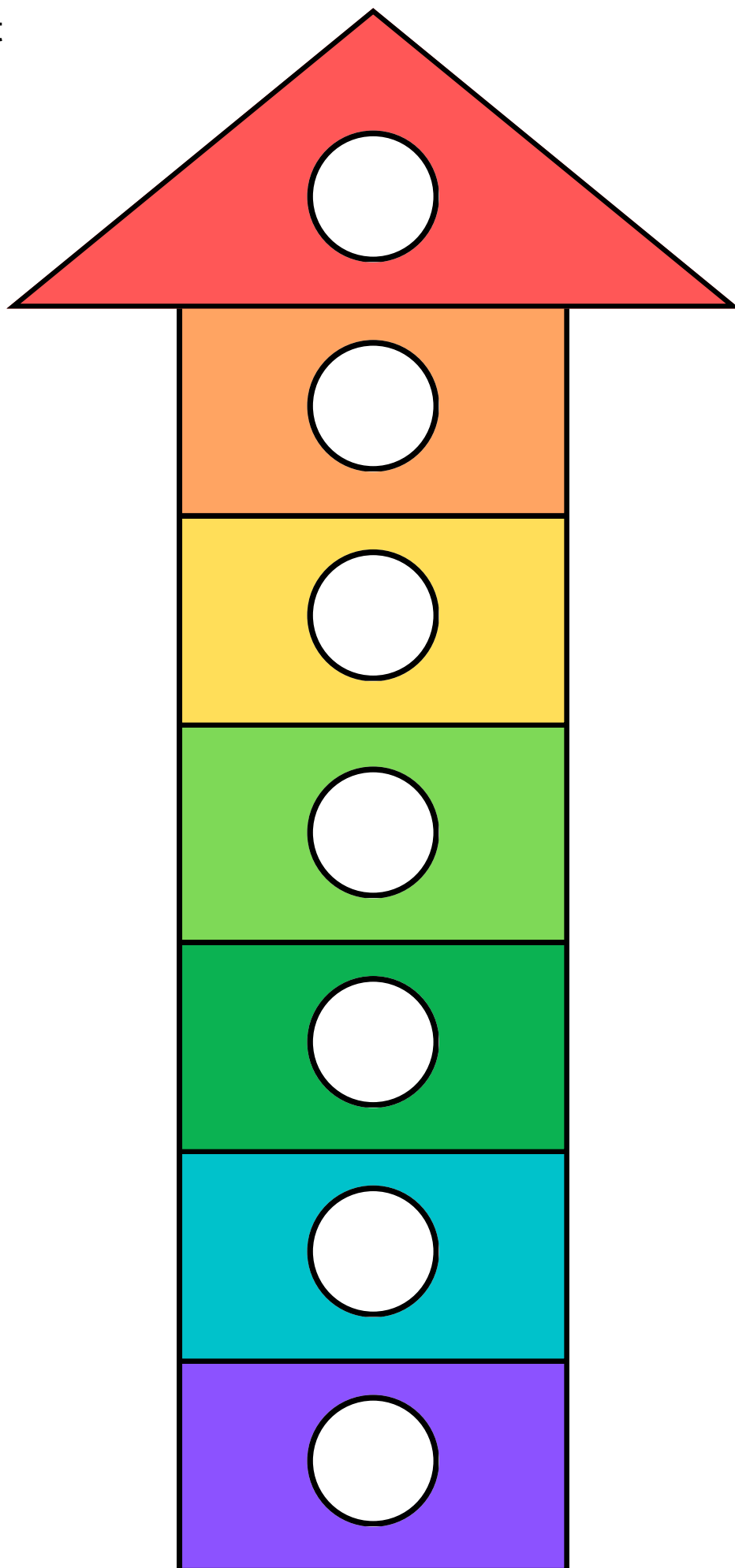


Niveau 3

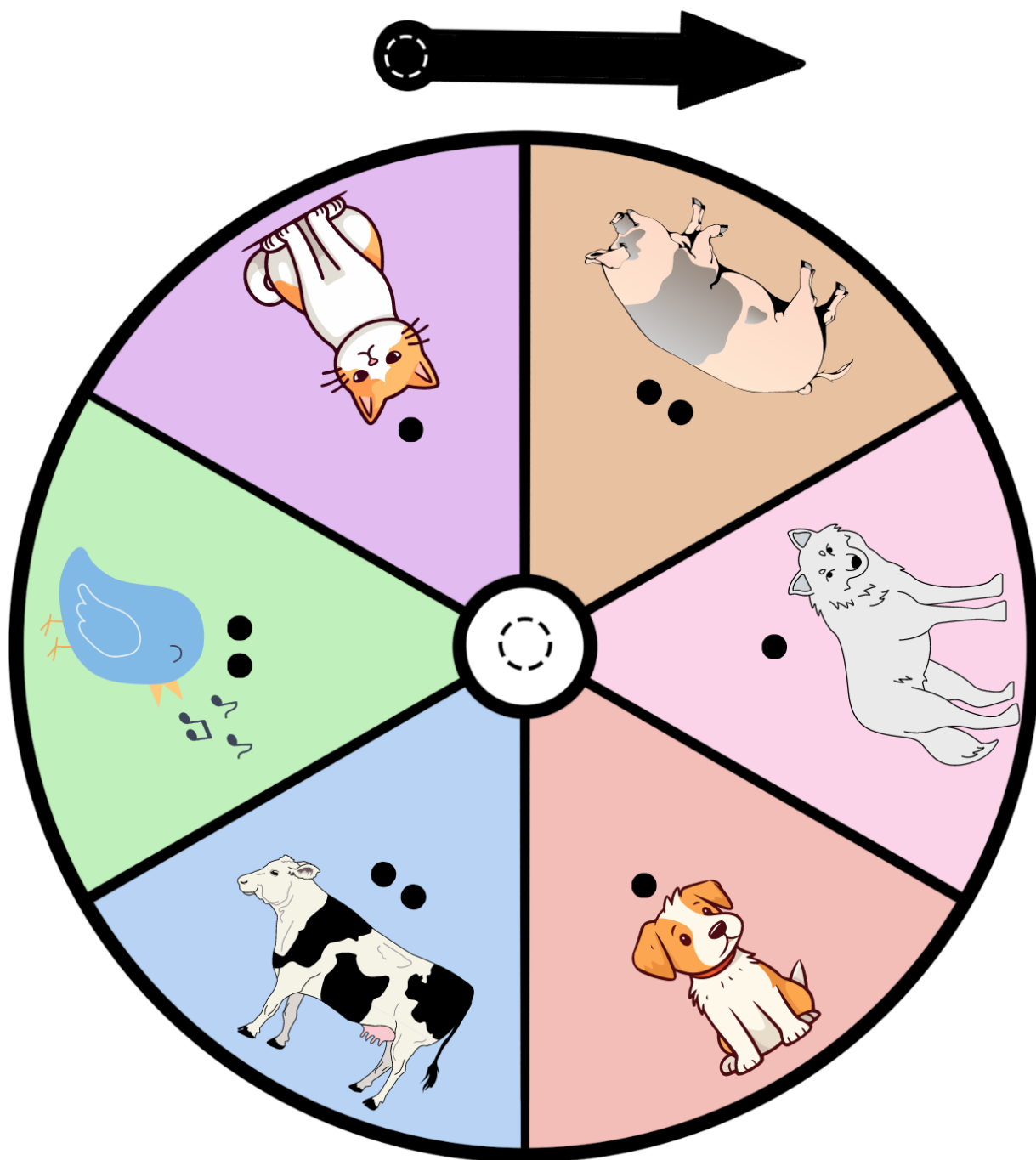


Annexe 3

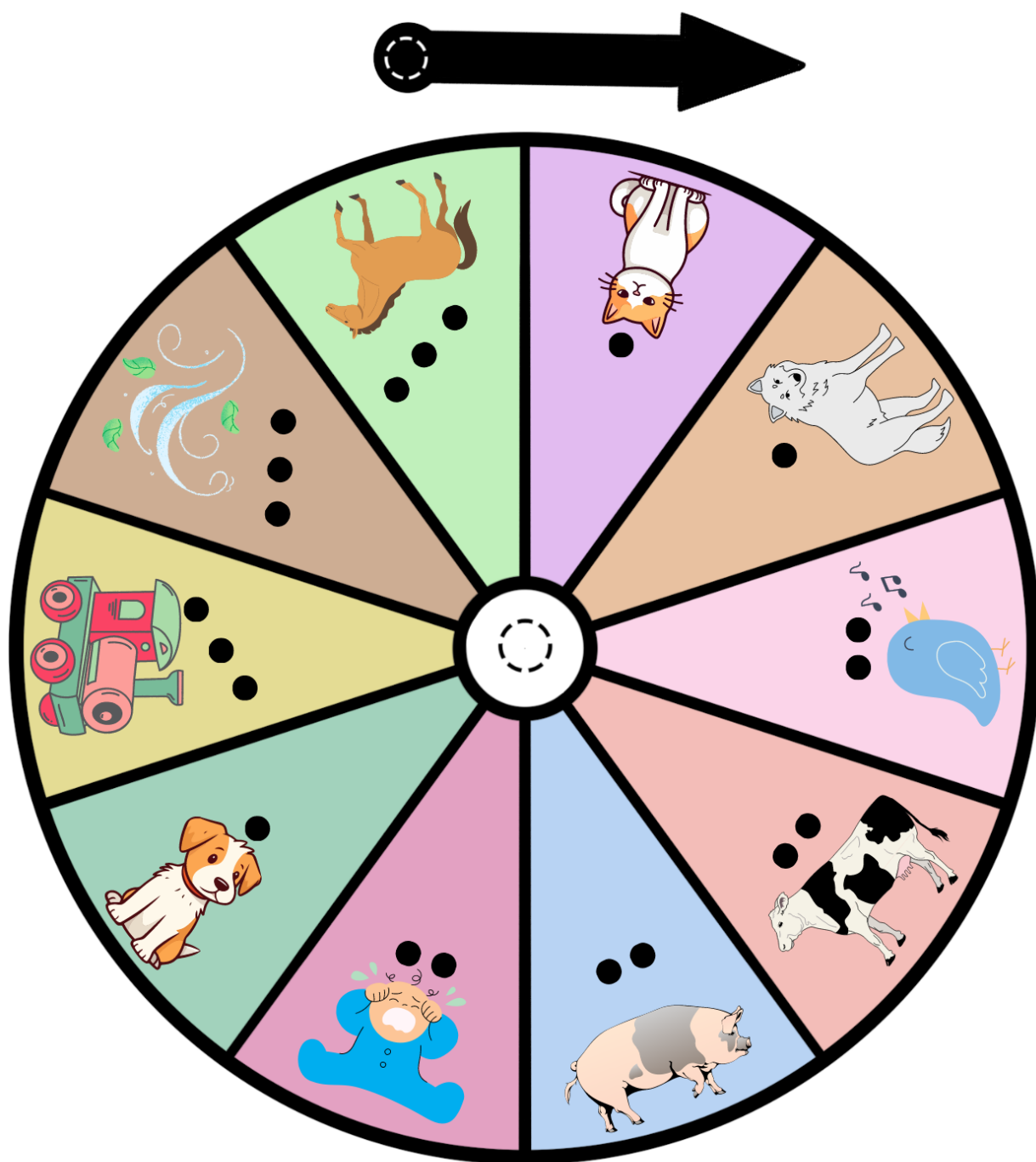
Carte point



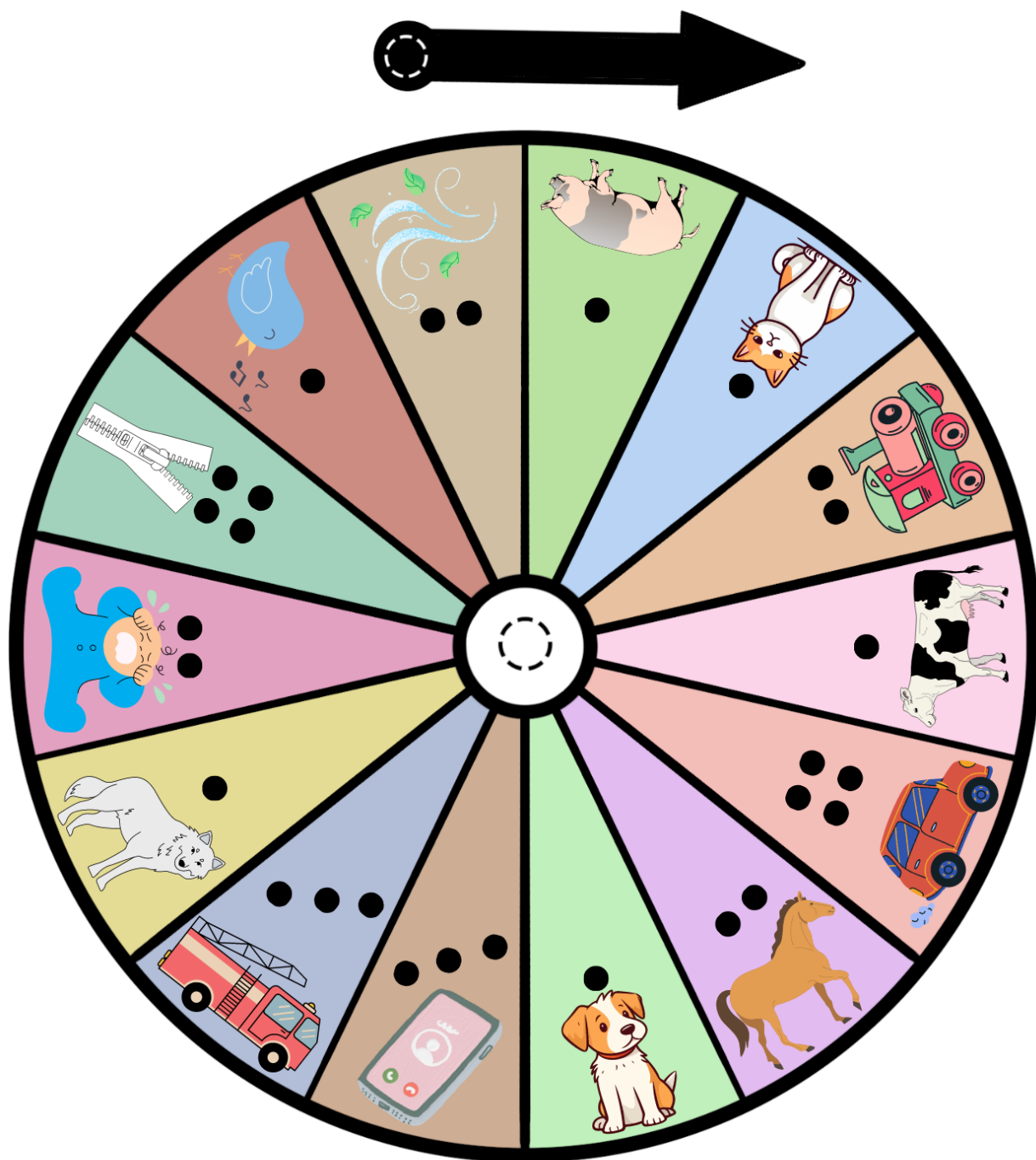
Niveau 1



Niveau 2



Niveau 3



Annexe 4

Imprimer cette planche en plusieurs exemplaires afin qu'une même carte puisse être répétée plusieurs fois durant un algorithme.

La Goutte d'eau



Ploc

Ludilo

Ludilo

Ludilo

Le Chocolat



Mmmh

L'explosion



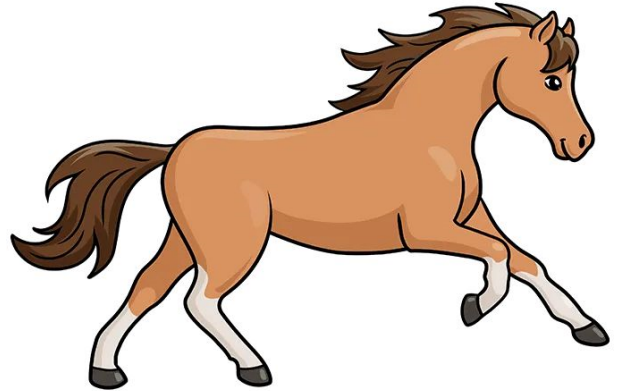
Boum

Le vent



Fffffff

Le cheval



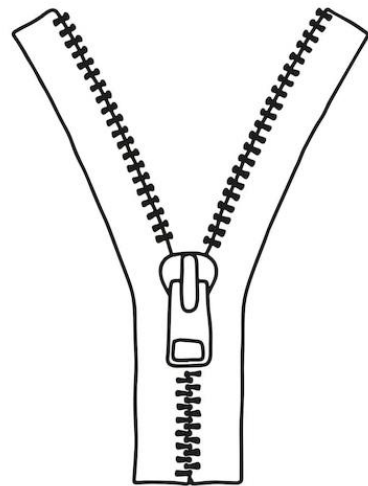
Brrrrr

Le dégoût



Beurk

La fermeture éclair



Zip

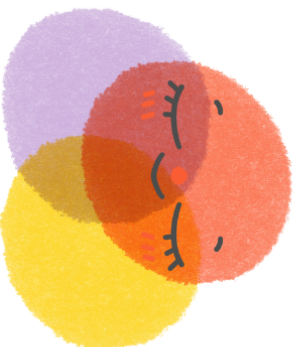
Annexe 5

?



Qu'as-tu entendu ?

?



Est-ce que tu as
plutôt ri, pleuré, eu
peur ?

?



Cite une couleur
qui te fait penser
au spectacle.

?



Combien y avait-il
de personnes sur
scène ?

?



Où étais-tu assis
au spectacle ?

?



De quoi parle le
spectacle ?

?



Qu'est-ce qu'il y
avait sous le tipi ?

?

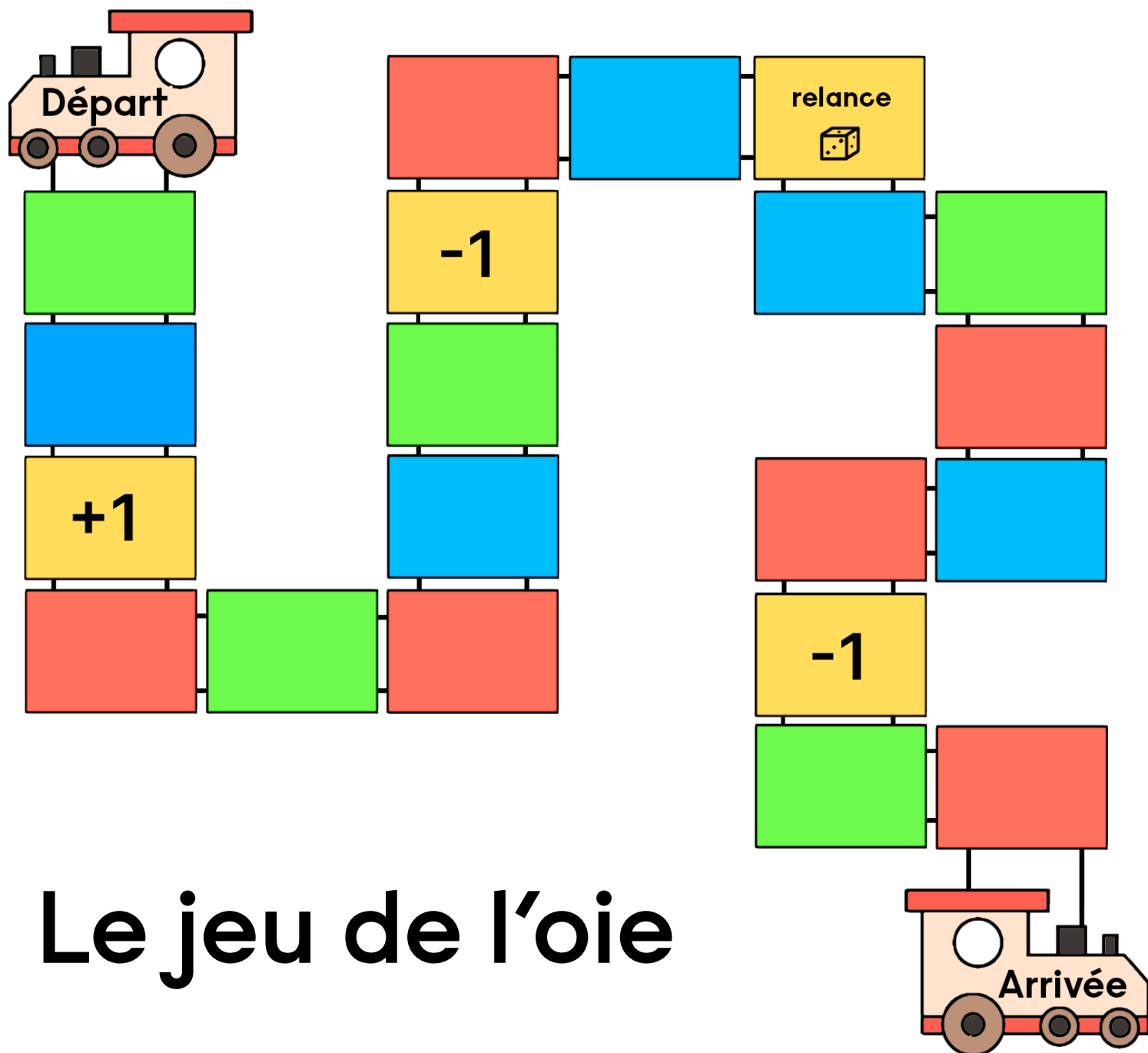


Cite un jouet du
spectacle.

?



Donne un objet du
décor.



Le jeu de l'oie