



DOSSIER
D'ACCOMPAGNEMENT



Sur les traces de QUI VIVE !

LE SPECTACLE	3
Aux origines de Qui Vive !	3
Explorer les fils rouges du spectacle	4
CONSTRUIRE AUTOUR DU SPECTACLE	6
Préparer la venue au spectacle	7
En parole	8
Pistes de danse	11
Pistes graphiques	14
Pistes de lectures	17

LE SPECTACLE

Aux origines de Qui Vive !

Me voici à nouveau embarquée aux côtés de fidèles partenaires artistiques – Melody Willame et Ornella Venica – pour entamer un processus de création collective. Ensemble, nous avons déjà donné naissance à *Ultra* et à *Petites Furies*. Nous privilégions cette fois encore une recherche à destination des plus petits (dès deux ans et demi) car créer pour cet âge offre de garder bien vivaces les essentiels de notre métier : le plaisir du jeu, la relation avec l'autre, l'expérimentation.

L'adresse à ce premier public ne justifie pas pour autant que l'artiste s'efface au seul profit d'un récit qui parlerait à l'enfant. Nous puisons dans nos nourritures intérieures afin que nos propres questionnements mettent en mouvement la recherche. Avec *Qui Vive !* nous voulions interroger la part sauvage en nous. Celle qui résiste à l'adoucissement, au polissage, à l'inertie morose. Pour cultiver un rapport au monde plus spontané, libéré des diktats prescrits par la société. En tant qu'adulte, n'avons-nous pas l'impression d'avoir mis en sourdine cette forme de spontanéité, moins conforme à nos modes de vie? Et concernant l'enfant, comment ne pas s'inquiéter de la disparition de ce qui a trait au sensible et du rapport au corps quand il grandit ? On lui apprend qu'il faut ne pas s'agiter, ne pas toucher, rester tranquille...

Comment accueillir à nouveau notre part sauvage pour la réconcilier avec notre part "civilisée"¹?

Partant de cette question, *Qui Vive !* est peu à peu devenu le récit d'un réveil, d'une transformation vers un état plus alerte, plus vif, plus vivant. Le spectacle aujourd'hui créé nous montre un personnage qui, peu à peu, ose libérer sa part sauvage. A nos yeux, l'énergie vitale quand elle se déploie est à elle seule témoignage de résistance à la morosité. Il faut permettre aux rires de retentir ! Il faut aussi mettre les corps en mouvement pour libérer souffles et pulsations !

Il faut mettre un point d'exclamation à notre titre !

Justine Duchesne, metteuse-en-scène

¹ "Nous sommes tous, au fond, des êtres sauvages. Une force considérable git, inemployée, dans cette sauvagerie. Devenir, enfin, un être entier. Pour cela, civiliser le sauvage, ensauvager le civilisé. Et disposer de toutes les forces que recèle notre nature: la sauvage, et la civilisée." Henri Gougaud.

Explorer les fils rouges du spectacle

Si nous privilégions des spectacles mêlant le théâtre et la danse, c'est en partie parce qu'ils offrent une place très active au spectateur et qu'ils ne figent pas la lecture et l'interprétation de l'œuvre. Dans cet espace entre la scène et la salle, l'enfant co-construit le spectacle, en écho à sa sensibilité personnelle.² Nul besoin dès lors de vérifier que chacun a "bien compris".

Néanmoins, nous proposons de rendre compte des idées qui ont parcouru la création du spectacle *Qui Vive!* et qui en constituent aujourd'hui les thèmes ou les fils rouges. Cela permettra de les mettre en lien avec les pistes de prolongements proposées dans la suite du dossier.

ANIMAL !

Pour explorer la sauvagerie en corps et en mouvements, nous avons emprunté à l'imaginaire de l'animal. Il est un formidable point de départ pour générer un état de corps nouveau et d'autres façons de bouger. Le personnage interprété par Melody Willame est un être hybride, moitié-fille, moitié-panthère. A son contact, Nouche, le personnage d'Ornella Venica, découvre d'autres sensations, ose, sort de ses références (la douceur d'une couette, d'une musique classique a capella, la sobriété du noir et blanc de départ...) ce qui lui procurera étonnement et plaisir, une fois la crainte dépassée.

Ami imaginaire ?

Qui vive! est aussi l'histoire d'une amitié. Au cours de la création, nous avons construit le personnage de la fille-panthère comme un ami imaginaire, un ami rêvé qui surgit de nulle part pour briser la solitude du personnage principal. Convoquer un ami imaginaire est un phénomène courant dans la vie des enfants entre 3 et 5 ans. Il toucherait plus d'un enfant sur quatre³. Loin d'être inquiétante, l'apparition d'un tel ami est un signe d'imagination et de créativité. C'est une manière pour les enfants d'appivoiser les moments de solitude. L'ami imaginaire naît de ce besoin essentiel d'avoir toujours un autre en face de soi et de pouvoir y trouver un soutien. Cet ami imaginaire, c'est un autre et un double en même temps, un mélange de soi et de l'autre.

La fille-panthère est plus fofolle, plus audacieuse. En cela, elle est le révélateur du besoin d'aventure du personnage principal.

Néanmoins, sur scène, l'ami imaginaire est incarné, son corps est vraiment présent. Les jeunes spectateurs n'interprètent donc pas souvent le personnage de la fille-panthère comme une amie

² On découvrira qu'un (bon) spectacle de théâtre n'en finit jamais de s'achever dans la conscience du spectateur. Que c'est toujours lui, le spectateur, qui a le dernier mot et qui est peut-être, malgré son absolue discrétion, l'acteur principal du spectacle. In "Je vais au théâtre VOIR LE MONDE", J-P Sarrazac, Coll. Chouette penser !, Ed. Gallimard Jeunesse.

³ Carl Lacharité, professeur titulaire au département de psychologie de l'UQTR, in Naître et grandir, Avril 2015

fantasmée. Peu nous importe pourvu qu'ils puissent vivre la rencontre qui s'opère entre ces opposés et ressentir comment la découverte de l'autre offre aussi de se découvrir soi autrement.

Libérateur !

Ces deux fils rouges tissent un récit initiatique puisqu'il s'agit de partir à la découverte de soi-même, autrement. Nouche au fur et à mesure du spectacle se métamorphose. La part animale de son amie panthère la guide vers un état libéré. Cette transformation culmine dans une joie procurée par cette expérimentation d'autres états de corps. Une manière de transgresser un peu les règles pour échapper aux contraintes (au Zet, nous aimons l'impertinence, qui s'avère souvent libératrice). Le personnage-félin dépasse les bornes et agit par contamination. Le duo repousse les murs et sème le désordre. Pour finalement danser et vibrer à l'unisson.



On joue !

La part belle revient aux danseuses, à ce qu'elles proposent comme parcours avec leur corps. A quoi jouer quand on n'a rien avec quoi jouer? Que fait l'enfant quand il est seul? Le corps est un formidable outil pour jouer. Et si on lui adjoint un brin d'imagination, le terrain de jeu s'ouvre grand !

→ Nous vous invitons à consulter la rubrique "Pistes de danse" reprenant les consignes de jeux de danse et de mouvements.

Des émotions

Par le biais de *Qui Vive !* les enfants sont amenés à ressentir des émotions. Le personnage de Nouche leur permet une identification. Le spectateur est son complice. Ainsi l'enfant pourra, à l'instar de Nouche :

- Trouver ennuyeux d'être seul, sans partenaire avec qui jouer.
- Avoir peur de bruits inconnus qui viennent d'ailleurs.
- Etre surpris du comportement étrange de cette nouvelle amie.
- Ressentir de la joie à imaginer, à jouer à cache-cache, à danser à l'unisson.
- ...

→ Nous vous invitons à consulter la rubrique "Petites philosophies" pour proposer à votre groupe des ateliers réflexifs en lien avec ces émotions.

Sur la forme...

La scénographie, la création des lumières et la création sonore et musicale du spectacle ont permis de matérialiser nos envies d'un univers de nuit dans lequel s'imisce la magie et le merveilleux.

Le noir laisse peu à peu place à de multiples couleurs, irisées par les jeux de lumière. La scénographie se veut mobile et recompose le paysage. Pour que l'enfant voyage aux côtés du personnage principal vers un monde imaginaire, loin du quotidien.

→ Nous vous invitons à consulter la rubrique " Pistes graphiques" pour recréer le décor ou les personnages de *Qui Vive!* en classe.

CONSTRUIRE AUTOUR DU SPECTACLE

AVANT

Comment préparer ?
Comment éveiller la curiosité ?

Qui Vive !

APRES

Revivre le spectacle en parole, en mouvement, à travers le dessin, la lecture...

N'hésitez pas à nous partager les mots, les ressentis, les prolongements qui pourraient naître dans vos classes (zetetiquetheatre@gmail.com ou via notre page Facebook).

Bonne découverte et bon amusement !

Préparer la venue au spectacle

Partage d'une expérience vécue autour de *Qui Vive!*

Propos recueillis d'une institutrice.

Comment préparer les enfants en laissant toute la place à la découverte?

"Il est important de leur parler du contexte, du lieu, de la salle, des codes du spectacle vivant. Leur expliquer qu'ils devront être assis, qu'il fera noir, qu'il y aura de vraies personnes devant eux. Une fois ce cadre annoncé, ils seront mieux disposés à recevoir le spectacle.

Il faut leur apprendre à se poser, à écouter. Regarder un spectacle se fait dans le calme. Une séance de relaxation peut se faire avec le groupe en guise de préparation."

"Une manière de faire est de découvrir l'affiche du spectacle ensemble. En observant bien son contenu, son titre on peut déjà imaginer pas mal de choses.

Une autre suggestion pour bien préparer à la forme théâtre/danse non verbale de "Qui Vive!", est de lire un livre sans texte, sur de la musique. De la même manière que pour le spectacle, il faut écouter la musique, observer les images et se raconter ses histoires dans sa tête."

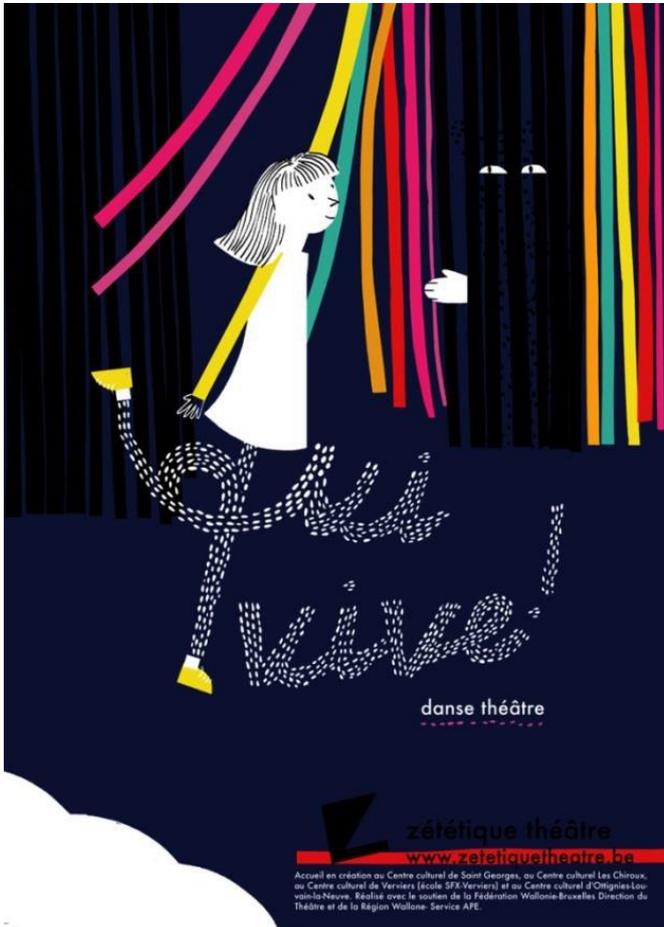
Comment éveiller la curiosité, l'envie ?

Combien de temps à l'avance faut-il préparer les enfants ?

"Plus ce moment est proche de la représentation, au mieux les enfants seront préparés. Une fois sur place, l'enseignant.e. pourra plus facilement redonner quelques consignes d'écoute et d'attention en faisant référence à ce qui s'est dit en classe."

En parole

Que nous raconte l'affiche ?



En groupe classe

Pas drôle toute seule ! Cette nuit-là, Nouchette a envie de danser.

Pas drôle de danser seule ! Cette nuit-là, son désir d'avoir une amie pour danser et jouer est si fort qu'il traverse les murs de sa chambre.

Cette nuit-là... cette nuit-là, Nouchette s'en souviendra. Car voici que surgit l'amie espérée. Moitié-fille, moitié-panthère, elle vient d'où ?

C'est l'histoire d'une échappée belle, d'une amitié sauvage, de caresses et d'aventures pour ratatiner les peurs bleues. Danse, jeu et théâtre se croisent et s'assemblent pour donner à découvrir les couleurs d'une nuit tornade.

Avant le spectacle :

Décrypter l'affiche.

Mettre des mots sur ce que l'on voit (c'est la partie objective : description des couleurs, des formes, des objets etc.) et sur ce que l'on comprend et imagine (c'est la partie subjective - ambiance ou ressentis : De quoi ça parle ? Qu'est-ce que ça raconte ? Qui pourraient être ces personnages représentés ? Que sont-ils en train de dire ou de faire ? Où et quand cela se passe-t-il ?)

Après le visionnement :

- Quels éléments du spectacle retrouve-t-on dans l'affiche ?
- Que représente le décor selon eux ? Représente-t-il la même chose pendant tout le spectacle ?
- Qui sont les personnages ? En quoi sont-ils différents ?
- Est-ce que l'affiche leur rappelle un moment du spectacle ? Lequel ? Est-ce que c'est un moment important ou qu'ils ont aimé ?

LA PEUR



Pour lancer l'échange :

Souvenirs du spectacle : pourquoi Nouche a-t-elle peur dans ces photos ?

- Et toi, de quoi as-tu peur ? Pourquoi ?

Sur base de ce premier échange, aborder des questions plus générales sur la peur :

- Comment sait-on quand on a peur (on a envie de pleurer, de partir, de voir sa maman...)
- Qu'est-ce qui se passe quand on a peur (on tremble, on se cache, ...)
- Est-ce que tout le monde a peur ? Est-ce que tout le monde a peur des mêmes choses ?
- Comment peut-on vaincre sa peur ?

Pour prolonger : lecture de l'album "Loulou" de G. Solotareff (dès 5 ans).

La question des peurs enfantines détournée par l'auteur en proposant une histoire d'amitié impossible entre le loup et le lapin.

⁴ Consignes inspirées des fiches Réfléchir pour grandir de Pomme d'API.

L'AMITIÉ (entre des opposés)



Pour lancer l'échange :

Souvenirs du spectacle :

- Est-ce que Nouche et la fille-panthère sont amies sur la première photo ? A quoi le vois-tu ?
- Est-ce qu'elles sont amies sur la deuxième photo ? A quoi le vois-tu ?
- Comment sont-elles devenues amies ?

Décris le personnage de la fille-panthère. Est-ce qu'elle est gentille selon toi ? Est-ce qu'elle est méchante ? Pourquoi ?

Sur base de ce premier échange, aborder des questions plus générales :

- Qu'est-ce que tu aimes chez tes amis ?
- Est-ce que les amis aiment les mêmes choses ?
- Est-ce que je peux dire non à mon ami ?
- Est-il possible, ou pas, de se fâcher avec un ami ?
- Comment fait-on pour avoir un ami ?

Pour prolonger : lecture de l'album "Teuteu et Zeuzeu" de Alan Mets (dès 4 ans).

Zeuzeu est blanc et il zozote, Teuteu est noir et aime faire des bêtises. Leur rencontre est aussi magique que déroutante pour Zeuzeu.

Jouer avec son imaginaire :

Pour les M2, M3

Disposez les enfants au sol, proches les uns des autres. Couchés dans le silence, les yeux fermés, ils écoutent. L'un d'entre eux est assis et son corps est recouvert d'un drap. Cet enfant décrira à voix haute, avec le plus de détails possible, l'ami qu'il souhaiterait voir arriver dans sa chambre lorsqu'il s'ennuie. Au besoin, l'enseignant.e. peut relancer l'enfant en lui posant des questions telles que : A quoi ressemble-t-il ? Est-ce qu'il fait du bruit ? Comment se déplace-t-il ? Que mange-t-il ? Quel est son caractère ? etc.

Pistes de danse

Vous retrouvez ci-dessous les musiques utilisées dans le spectacle :

La Valse Triste – **Rajaton**
Playground Hustle'N'Bustle - **The Do**
Who Lights the Sun? – **René Aubry**
Wild Cat – **Markus Stockhausen, Arild Andersen, Patrice Héral, Terje Rypdal**
Bach off – **Nicolas Godin**
Four Seasons Winter 1 – Vivaldi recomposed by Max Richter - **Konzerthaus Kammerorchester Berlin, André de Ridder, Max Richter, Daniel Hope**

Danse avec du tissu à la manière de Nouche

Nous vous proposons d'entrer dans l'univers sonore et imaginaire de Nouche comme dans la première scène du spectacle. Pour cela, l'enseignant.e. aura préparé à l'avance une série de tissus de tailles et de textures différentes afin qu'il y en ait suffisamment pour chaque enfant. Par exemple : draps de lits découpés, tailles d'oreillers, foulards, rideaux... L'enseignant.e peut également prévoir de la musique classique (comme *La Valse Triste* proposée plus haut ou une autre qui vous inspire) à diffuser pendant ce jeu.



Consignes :

Les enfants ont d'abord la possibilité de jouer librement avec le foulard qu'ils tiennent en main en écoutant la musique. Attirez leur attention sur les sons qu'ils entendent. Quels mouvements cette musique (classique) leur inspire-t-elle ? Ont-ils envie de courir ? De bouger très lentement ? Laissez les enfants expérimenter ces sensations un petit moment.

Ensuite, l'enseignant.e peut suggérer des images pour ouvrir peu à peu leur imaginaire. Par exemple : faire voler son tissu comme un oiseau, le secouer comme un drapeau au vent, lancer le tissu en l'air comme un gros caillou – se faire écraser par ce caillou!, se cacher dessous comme sous une couette, serrer son tissu comme un doudou, s'enrouler dans le tissu pour en faire une robe, une armure, un chapeau, des oreilles de lapin,... Les images sont infinies! Laissez aussi votre imagination faire des propositions. Invitez les enfants à inventer d'autres histoires et à les partager avec le groupe.

Pour aller plus loin :

Proposez de faire ce jeu par 2 : un seul tissu pour deux enfants.

Les images proposées peuvent être similaires au premier jeu mais ils doivent construire cette image ensemble. Par exemple : le tissu transformé en caillou est lancé par un enfant, c'est l'autre enfant qui est écrasé par celui-ci. Le drapeau est agité par un enfant, l'autre enfant reçoit le vent dans le visage et sur le corps, ...

Deviens un petit sauvage!

1. On rejoue la rencontre.

Nouche découvre la Fille-Panthère. Celle-ci a une drôle d'influence sur Nouche...

Consignes:

Mettez les enfants deux par deux. Dans chaque duo, un enfant sera le guide (comme la fille-Panthère) et l'autre suivra ses indications (comme Nouche). Les rôles s'inverseront ensuite.

L'enfant-Panthère fait bouger son copain en posant sa main/sa patte sur une partie du corps de celui-ci. Cette partie, touchée par la patte, peut bouger, s'agiter, comme si elle se réveillait. La patte peut ensuite se poser sur une autre partie du corps qui s'éveille à son tour et ainsi de suite. Laissez les enfants explorer toutes les parties du corps qu'ils le souhaitent en respectant la consigne d'une seule patte à la fois sur une seule partie du corps.

Pour aller plus loin:

Proposez à l'enfant-Panthère de poser deux pattes en même temps sur leur copain, pour voir comment bougent ces deux parties. Invitez-les à choisir des parties très éloignées (Ex : tête-pied, épaule-genou, etc), mais aussi très proches (Ex : menton-oreille, etc).

Il est aussi possible d'accélérer le mouvement. L'enfant-Panthère pose ses pattes sur le corps de l'autre mais en allant de plus en plus vite. L'enfant touché devra suivre le tempo de celui qui guide en respectant les parties du corps qui sont désignées.

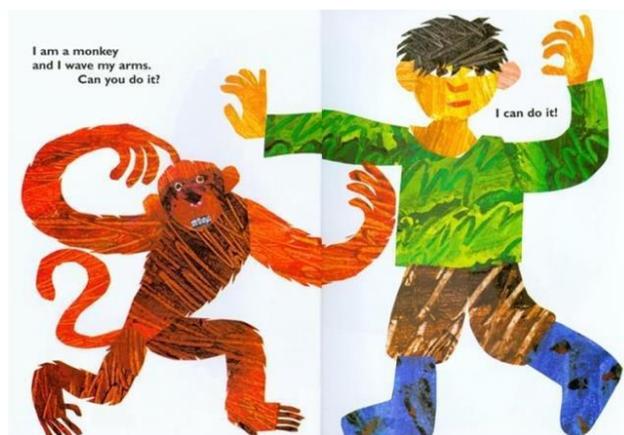
2. Quel est ton petit sauvage?

Au contact de la Fille-Panthère, Nouche évolue, se transforme et réveille le petit sauvage qui est en elle...

Pour que les enfants puissent chercher leur petit sauvage, l'enseignant.e. aura préparé un espace dégagé. La consigne suivante peut s'appuyer sur l'album jeunesse "From head to toe" de Eric Carle.

Consignes:

Proposez aux enfants de se disperser dans l'espace dégagé dans lequel ils peuvent circuler librement. Durant cette circulation, vous allez demander aux enfants de s'imaginer en petits animaux mais pas n'importe lesquels!



Est-ce que, comme **le pingouin**, ils peuvent **tourner la tête**?

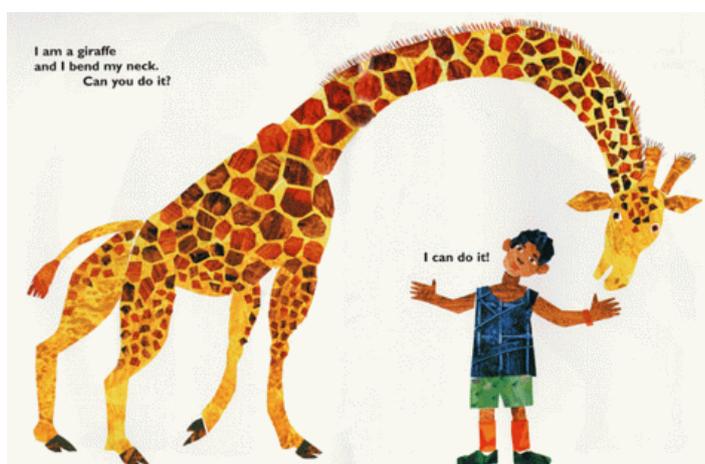
Est-ce que, comme **le singe**, ils peuvent **onduler des bras**?

Est-ce que, comme **le buffle**, ils peuvent **hausser les épaules**?

Est-ce que, comme **la girafe**, ils peuvent **courber le cou**?

Est-ce que, comme **l'otarie**, ils peuvent **taper des mains**?

Est-ce que, comme **le gorille**, ils peuvent **se frapper la poitrine**?



Est-ce que, comme **le chat**, ils peuvent **courber/arquer le dos**?

Est-ce que, comme **le crocodile**, ils peuvent **dandiner les fesses**?

Est-ce que, comme **le chameau**, ils peuvent **plier les genoux**?

Est-ce que, comme **l'âne**, ils peuvent donner un **coup de pied en arrière** ?

Est-ce que, comme **l'éléphant**, ils peuvent **frapper des pieds**?

Est-ce que, comme **le perroquet**, ils peuvent **remuer les orteils**?

Quand les enfants ont joué avec toutes ces parties du corps, demandez-leur d'en choisir une ou deux ou trois.

Sur la musique que vous souhaitez, vous pouvez leur proposer de s'exercer à marcher (sur deux, trois ou quatre pattes) partout dans l'espace en gardant en mémoire la/les partie/s du corps qu'ils souhaitent bouger comme des animaux. Laissez-les s'imprégner de cet état un peu différent. Profitez de les voir se mouvoir autrement, vous avez peut-être face à vous, une horde de petits sauvages!

Pour aller plus loin: Lecture de "Max et les Maximonstres" de Maurice Sendak.

Invitez les enfants devenus sauvages (!) à faire une fête épouvantable, une grande parade sous la lune digne de celle de Max et de ses Maximonstres. Pendant ce moment, vous pouvez diffuser une musique qui vous fait plaisir, qui vous entraîne ou qui réveille en vous une petite étincelle (ou simplement le Vivaldi recomposé par Max Richter comme proposé plus haut). L'enseignant peut également devenir sauvage et parader avec la horde. Par contre, évitez de dévorer un ou plusieurs enfants... **Amusez-vous bien!**

Pistes graphiques⁵

Fais apparaître ton ami/animal rêvé #1

Pour les M2, M3

Recouvrez une feuille blanche de pastels gras de couleurs différentes. Repassez sur le tout avec une peinture acrylique noire de manière régulière afin de ne plus apercevoir le fond coloré. Pour plus de facilité, n'attendez pas que la peinture sèche avant de commencer à dessiner à l'aide d'un objet pointu.



Fais apparaître ton ami/animal rêvé #2

Pour toutes les sections



Recouvrez une page blanche d'encre bleue et une fois l'encre sèche, dessinez à l'aide d'un effaceur.

Pour les plus grands, ce bricolage peut également se faire avec du crayon noir et différents types de gommes.

⁵ Sources images :

Bricolage peinture noire : <http://lemondedecarla.fr/2016/10/peinture-a-gratter/>

Peinture soufflée : <https://www.pinterest.fr/pin/351914158366978981/>

Bricolage peinture film plastique

<https://i.pinimg.com/originals/2b/b5/98/2bb598c3ded6aa30e54310415e7f435b.jpg>

Crée un personnage haut en couleurs

Pour les M2, M3



L'enseignant.e. prépare à l'avance les éléments qui habilleront le personnage (yeux, bouche, nez, oreilles, pattes, jambes....queue ?)

Les enfants devront, à partir de ces éléments, créer un personnage imaginaire en soufflant de la peinture. L'enseignant.e. peut ensuite découper la figurine et demander à l'enfant de décrire les caractéristiques de son personnage pour ensuite les noter au dos du bricolage: nom, particularités, pouvoirs magiques, forces, caractère... Lui faire une sorte de carte d'identité.

Compose un personnage en matières

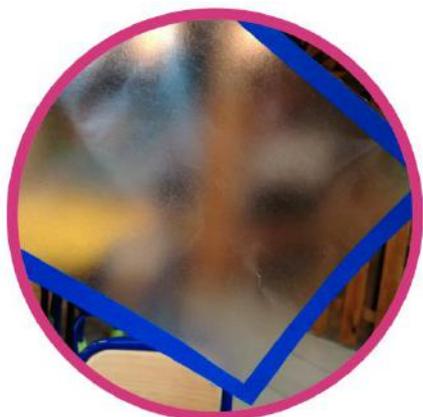
Pour les accueil et M1

Proposez à l'enfant des formes de personnages imaginaires découpées dans du carton dur (plus la forme est solide plus l'enfant aura de facilités à la manipuler). En plus de sa figurine, l'enfant dispose de plusieurs bacs contenant des matières différentes : douces, rugueuses, colorées, lisses, en relief...

A partir de ces éléments, l'enfant recouvre la surface du carton avec les matières qui lui semble correspondre aux caractéristiques de son personnage (il peut bien sûr en utiliser plusieurs). Il s'agit de faire une œuvre éphémère, sans collage. L'enseignant.e. peut photographier le résultat pour l'afficher le commenter en groupe classe.

Recrée le décor miniature de *Qui Vive !*

Pour les accueils, M1, M2 et M3



Pour les accueils et M1 : Les enfants collent les bandelettes prédécoupées de papier vitrail coloré sur le papier adhésif transparent sans les superposer. Ils peignent en noir le personnage de panthère avant de le détailler au picot. Celui-ci sera ensuite attaché au dos (voir photo).

Pour les M2 et M3 : Les plus grands peuvent découper les bandes de papier, les coller, découper ce qui dépasse du cadre et peindre la figurine.

Représente le monde très coloré de panthère

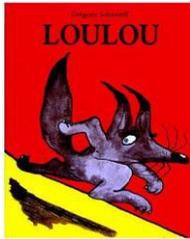
Pour les accueils et M1

Sur du papier noir ou blanc, déposez de petits tas de gouache de différentes couleurs. Posez ensuite un film plastique (alimentaire ou autre) sur le tout. Demandez aux enfants d'étaler la peinture avec leurs mains en tapotant la feuille, en faisant glisser leurs mains dessus.

Une fois terminé, enlevez le film plastique et laissez sécher.



Pistes de lectures⁶



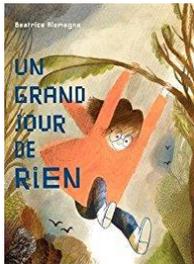
Grégoire Solotareff

Loulou

Ecole des loisirs

(Dès 5 ans)

Mots-clés : amitié, différence, peur.



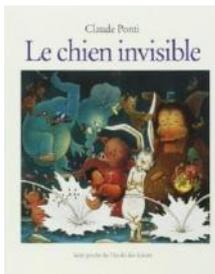
Beatrice Alemagna

Un grand jour de rien

Albin Michel Jeunesse

(Dès 5 ans)

Mots-clés : ennui, nature, exploration, imagination.



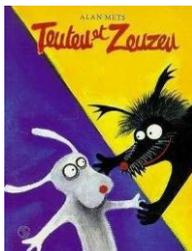
Claude Ponti

Le chien invisible

L'école des Loisirs

(Dès 5 ans)

Mots-clés : amitié, sauvagerie enfantine, imaginaire, jeu.



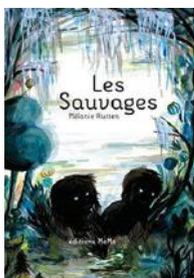
Alan Mets

Teuteu et Zeuzeu

L'école des Loisirs

(Dès 4 ans)

Mots-clés : amitié, solitude, espièglerie, jeu, contraires.



Melanie Rutten

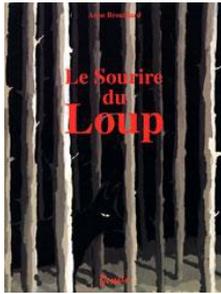
Les Sauvages

MeMo

(Dès 5 ans)

Mots-clés : amitié, ombres et lumière, nuit, rêves, forêt.

⁶ Bibliographie partiellement réalisée avec l'aide des Ateliers du Texte et de l'Image / Fonds Michel Defourny.



Anne Brouillard
Le sourire du loup

Epigones

(Dès 2.5 ans)

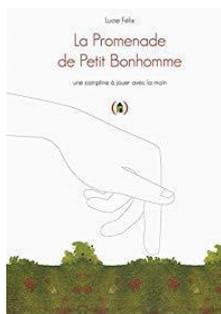
Mots-clés : loup, forêt, peur, sans texte, apparences.



Christine Davenier
Magdalena Guirao Jullien
Louna et la petite Tahitienne
Kaléidoscope

(Dès 3 ans)

Mots-clés : découverte, amitié, voyage, imaginaire.



Lucie Félix
La promenade de petit bonhomme
Les grandes personnes

(Dès 2.5 ans)

Mots-clés: promenade, aventure, comptine à raconter avec les mains.

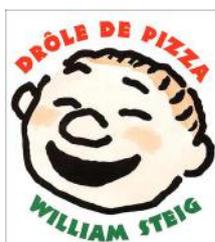


Gwendoline Raison
Dodo, super !

L'école des loisirs

(Dès 2.5 ans)

Mots-clés: dormir, imaginaire, rêve, animaux.



William Steig
Drôle de pizza
Editions Kaléidoscope

(Dès 3 ans)

Mots-clés : ennui, jeu, famille.



Edouard Manceau

Gros cornichon

Seuil jeunesse

(Dès 2 ans)

Mots-clés: nuit, peur, chatouille, imaginaire.



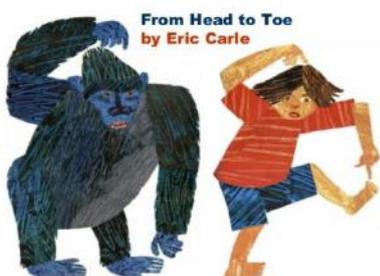
Shel Silverstein

On a toujours besoin d'un rhinocéros chez soi

Grasset Jeunesse

(Dès 4 ans)

Mots-clés: amitié, animal, poésie.



Eric Carle

From head to toe

HarperCollins

Mots-clés : animal, mouvements, jeu.



Maurice Sendak

Max et les maximonstres

Ecole des loisirs

Mots-clés: sauvage, imaginaire.

Dossier réalisé par le Zet, coordonné par Justine Gérard, avec la participation de l'équipe artistique du spectacle.

Téléchargeable sur le site : www.zetetiquetheatre.be
Disponible par mail sur demande : zetetiquetheatre@gmail.com



zététique théâtre

www.zetetiquetheatre.be

Accueil en création au Centre culturel de Saint Georges, au Centre culturel Les Chiroux, au Centre culturel de Verviers (école SFX-Verviers) et au Centre culturel d'Ottignies-Louvain-la-Neuve. Réalisé avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles Direction du Théâtre et de la Région Wallone- Service APE.