

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

BONJOUR

de Anne Brugni & McCloud Zicmuse



Concert folk illustré – de 3 à 6 ans
Niveau scolaire visé : cycle 1

L'ARMADA PRODUCTIONS

L'éveil artistique pour petits & grands
02 99 54 32 02 - www.armada-productions.com
Nous écrire : contact@armada-productions.com

SOMMAIRE

| | | |
|--------------------------------------|-------|-------|
| Préparation au spectacle | _____ | p. 3 |
| Spectacle : qu'allons-nous voir ? | _____ | p. 4 |
| Artistes : qui sont-ils ? | _____ | p. 5 |
| Musique : qu'allons-nous entendre ? | _____ | p. 6 |
| L'image : qu'allons-nous voir ? | _____ | p. 8 |
| Le lien musique et image | _____ | p. 10 |
| Contexte : qu'allons-nous explorer ? | _____ | p. 12 |
| Références au programme | _____ | p. 16 |
| Ressources complémentaires | _____ | p. 17 |
| Souvenirs du spectacle | _____ | p. 19 |

Production :

L'Armada Productions (35)
L'Antipode MJC (35)

Coproduction :

Le Centre culturel Jacques Franck (Saint-Gilles, Bruxelles)
La Roseraie (Uccle, Bruxelles)

Avec le soutien de :

Fédération Wallonie-Bruxelles

Durée : 30 min

Ce dossier pédagogique a été rédigé
avec le concours de Marie-Christine Renaud.

L'ARMADA
PRODUCTIONS ●●●

L'éveil artistique pour petits & grands

« L'Armada est une association qui **développe l'imaginaire et la curiosité des enfants** et des adultes avec des spectacles de musique, des ateliers de création, des événements familiaux et une émission de radio. De quoi nourrir la créativité à tout âge ! »

PRÉPARATION AU SPECTACLE

Dossier pédagogique

Ce dossier est un outil à destination des enseignants, professeurs, acteurs socio-culturels ou parents désireux de préparer au mieux la venue des jeunes spectateurs à un spectacle de L'Armada Productions.

Nous l'avons rédigé avec soin dans l'objectif de vous donner un maximum de clefs vous permettant de vous approprier l'univers du spectacle et aiguïser la curiosité des enfants que vous accompagnez. La première partie, destinée aux adultes, peut être consultée en amont du spectacle. La seconde partie, destinée aux enfants, peut être utilisée en aval.

Pour préparer la venue au concert, n'hésitez pas à rappeler quelques règles de sortie en groupe

- En fonction de la disposition de salle proposée : s'asseoir, rester debout ou aller devant la scène. L'idée étant de ne pas gêner les autres spectateurs.
- Il est souhaitable de faire le silence quand les lumières de la salle s'éteignent. On peut bien sûr chanter, danser, laisser son corps s'exprimer pendant la représentation. Les enfants assistent à un spectacle vivant, il n'est pas nécessaire de faire le silence absolu.
- Il n'est pas demandé aux spectateurs d'apprécier nécessairement le spectacle proposé. On a tout à fait le droit de s'ennuyer ou de trouver que le spectacle ne nous convient pas. Pour autant, il faut toujours veiller à ne pas gêner les autres spectateurs, et par respect pour eux et pour l'artiste, il est souhaitable de ne pas avoir d'attitudes pouvant perturber celles et ceux qui apprécient le spectacle.

On peut mettre en place une règle simple : le groupe reste ensemble, toute prise de distance avec lui doit être validée par le responsable. Il peut être également utile d'aborder la question des risques auditifs. N'hésitez pas à demander des bouchons d'oreille à l'accueil de la salle si nécessaire et à les proposer aux enfants.

Rencontres en bord de scène

À la demande des enseignants, l'équipe artistique peut, à l'issue du spectacle, montrer aux élèves l'envers du décor, leur expliquer le fonctionnement des instruments de musique présents sur scène. Ils peuvent également prendre un temps d'échange avec une classe en bord de scène. Cette rencontre est à organiser en lien avec la salle de spectacle accueillant les artistes.

LE SPECTACLE

QU'ALLONS-NOUS VOIR ?

Tiré du livre éponyme écrit par McCloud Zicmuse et illustré par Anne Brugni, Bonjour raconte en image et en musique le cycle d'une journée qui s'écoule, en toute simplicité...

Dans cette petite forme pétillante et poétique, les tableaux se succèdent comme on tourne les pages d'un livre. Les paysages colorés qui se dévoilent évoquent la nature et les phénomènes qui l'animent : le mouvement des eaux, la fécondité de la terre ainsi que les rituels quotidiens, le partage d'un repas, la lecture du soir. Pour accompagner ce récit, l'espiègle musicien McCloud Zicmuse imagine des ambiances musicales décalées, jouées sur des instruments traditionnels, vintage ou fait maison, entre chansons bricolées et folk de chambre.

Au rythme de ses mélodies et des découpages et peintures réalisés en direct par Anne Brugni, l'ouvrage prend vie et emporte petits et grands dans une expérience visuelle et sonore délicieusement insolite.

L'UNIVERS

Le spectacle propose un univers très intimiste où le public bénéficie d'une grande proximité avec l'artistique grâce à une scénographie épurée. Chaque ambiance musicale accompagne ou présente un élément, un mouvement, une action. Du contenu chanté vient par moment appuyer l'action projetée.

Ces ambiances sonores très distinctes permettent alors de distinguer chaque élément apportant ainsi une réelle appréhension du lien entre écoute et vision de la part du spectateur.



LES ARTISTES

QUI SONT-ILS ?

ANNE BRUGNI / DÉCOUPAGE, PEINTURE, MANIPULATION

Après des études d'arts appliqués à Lyon, Anne s'installe à Bruxelles où elle débute une carrière d'illustratrice au sein du collectif Cuistax qui édite notamment le fanzine éponyme pour les enfants et avec lequel elle collabore encore aujourd'hui.

Illustratrice à la palette multiple, elle entame une collaboration régulière avec le compositeur et musicien bruxellois McCloud Zicmuse. Ensemble, ils travaillent à la création des pochettes de disques et clips vidéo du groupe d'indie pop belge Le Ton Mité et fondent le collectif Hôtel Rustique qui héberge à la fois une maison d'édition, un atelier d'impression typographique, un label discographique et une galerie d'art.

En 2014, sort le livre jeunesse *Bonjour* coécrit avec McCloud Zicmuse et publié aux éditions L'Articho. Le Musée de Poche à Paris lui consacre une exposition.

Parallèlement à ces travaux d'illustration, elle s'initie au collage et à la sculpture céramique. En 2015, elle publie *Metamorphosis*, un recueil de ses recherches par la suite exposées dans plusieurs institutions en Belgique.

Un deuxième ouvrage illustré signé du duo Anne Brugni/McCloud Zicmuse, *Chemin*, est publié en 2017 chez L'Articho. En 2019, paraît l'album pop-up *Plat du Jour*, cette fois-ci édité par Les Grandes Personnes avec l'aide de l'ingénieur papier Philippe UG.

Sollicitée par le Centre Pompidou à Paris où elle donne des ateliers, Anne participe à la web-série pour enfants *Mon œil*. Elle anime également de nombreux ateliers en Belgique.

MCLOUD ZICMUSE / INSTRUMENTS, CHANT

Après de nombreuses pérégrinations, le musicien d'origine américaine exilé en Europe s'établit à Bruxelles où il se produit une dizaine d'années dans le circuit des musiques libres et improvisées auprès de différentes formations.

Un temps membre du loufoque trio franco-américano-belge Hoquets célébrant avec décalage les louanges de la Belgique (Octave 2011 de la Musique), il est le fondateur du groupe d'indie pop Le Ton Mité. Subtil mélange de chanson pop, de jazz de chambre et de rock alternatif, il se distingue par ses mélodies hybrides joyeusement entraînantes.

Songwriter à l'esprit fantaisiste, McCloud mélange dans ses compositions poésie, dadaïsme et considérations du quotidien. Ses mots simples, leur musicalité, créent un contexte particulièrement fécond pour les illustrations d'Anne Brugni avec laquelle il collabore régulièrement sur des projets éditoriaux et musicaux.

La recherche de nouveaux sons au travers d'instruments récupérés ou bricolés caractérise également le travail de ce showman à l'imagination débordante.



LA MUSIQUE

QU'ALLONS-NOUS ENTENDRE ?

UN HOMME ORCHESTRE

Tout au long du spectacle, McCloud joue de nombreux instruments, alliant même parfois plusieurs d'entre eux simultanément. Ces instruments ont des timbres et des matières bien distincts.

* **Pistes pédagogiques** : pour préparer au spectacle, réalisation d'écoutes des instruments en classe mais aussi des projections de vidéos. Les enfants pourront dès lors identifier les instruments sur scène, ainsi que leur sonorité.

LES INSTRUMENTS DE MUSIQUE

Le chant : opéra, jazz, rock, pop... la voix se travaille pour tout style musical au même titre qu'un instrument de musique ! Résultant de la mise en vibration des cordes vocales, la voix met en action tout le corps du chanteur et notamment sa cage thoracique avec un important travail du souffle. Chaque voix est unique dans son registre :

- Pour les hommes, nous parlerons de basse (voix grave) / baryton (voix medium) / ténor (voix aigu)
- Pour les femmes nous parlerons d'alto (voix grave) / mezzo (voix medium) / soprano (voix aigu)

L'épinette des Vosges est un instrument traditionnel français, provenant de la région des Vosges et ayant fait son apparition au début du XVIII^{ème} siècle. Cet instrument singulier fait partie de la famille des instruments à cordes. Il existe deux types d'épinettes des Vosges : l'épinette du val d'Ajol et l'épinette de Gérardmer.

Leurs différences résident principalement dans leur taille (l'épinette de val d'Ajol mesure entre 50 et 60 centimètres tandis que l'épinette de Gérardmer mesure 80 centimètres) ainsi que dans leur nombre de cordes (l'épinette de val d'Ajol a quatre cordes tandis que le nombre de cordes de l'épinette de Gérardmer peut varier de trois à huit). Une épinette a la particularité d'avoir deux types de cordes. Des cordes dites « bourdon » et des cordes dites « mélodiques » :

- **Les cordes bourdons** : Généralement au nombre de trois. Elles sont tendues sur la partie du manche sans frettes (petites « barrettes » intégrées sur les manches de certains instruments à cordes comme la guitare, permettant le support et repère de changement de notes), elles sont donc accordées chacune sur une seule note et ne changent jamais.
- **Les cordes mélodiques** : Généralement deux cordes. Ces dernières sont tendues sur un manche avec frettes. Cela permet d'effectuer des notes différentes, et ainsi, une mélodie peut se créer.

Pour jouer de l'épinette, il faut poser l'instrument sur un support horizontal. Les cordes sont grattées pour effectuer le son. Lorsque l'instrumentiste joue une mélodie, toutes les cordes bourdons doivent résonner. McCloud Zicmuse s'approprie singulièrement cet instrument en jouant avec un archet.



LA MUSIQUE

QU'ALLONS-NOUS ENTENDRE ?

Le synthétiseur est un instrument électronique. Il s'apparente visuellement et dans la technique de jeu au clavier d'un piano. Les synthétiseurs peuvent reproduire les sons d'instruments déjà existants ou créer de nouvelles sonorités. Ces sons de synthèses sont enregistrés et retransmis lors du jeu des touches.



Les instruments réalisant de la synthèse de sons ont beaucoup évolué au cours du XX^{ème} siècle, prenant différentes formes et proposant différentes techniques ; le Thérémine et les Ondes Martenot faisant partie des plus célèbres. Cependant, c'est le telharmonium qui est considéré comme l'ancêtre du synthétiseur et le premier instrument à créer un son de synthèse. Cet instrument a vu le jour à la fin du XIX^{ème} siècle.

Les hochets artisanaux : souvent utilisés comme jouet d'éveil pour les enfants, les hochets sont un ensemble d'instruments de la famille des percussions. Est considéré comme hochet tout instrument composé d'objets résonants fixés les uns aux autres et installés dans un cadre coulissant ou dans un réceptacle.

Le son d'un hochet se crée en secouant l'instrument. Les objets résonants se cognent alors entre eux et produisent le son. Les maracas et grelots sont des exemples de hochets. Extrêmement anciens, ils font partis de rituels et de folklores.



La flûte à bec : instrument à vent de la famille des bois, la flûte à bec est un instrument de musique ancien. Les premières flûtes à bec voient le jour au Moyen-Âge et sont très présentes dans les compositions musicales jusqu'au XVII^{ème} siècle.

La flûte à bec se joue face à soi, contrairement à sa célèbre sœur la flûte traversière. Il existe plusieurs tailles de flûtes à bec permettant des sons plus aigus ou plus graves. La plus connue (celle qui fut enseignée dans les écoles) est la flûte soprano. Elle est composée de trois parties : l'embouchure « le bec », le corps et le pavillon.



L'IMAGE

QU'ALLONS-NOUS VOIR ?

DIFFÉRENTES MATIÈRES VISUELLES

Tout au long du spectacle, Anne Brugni utilise différents matériaux et techniques pour créer sur sa table à dessin qui est filmée et dont l'image est projetée en direct sur un écran placé au fond de la scène.

LA PEINTURE

L'utilisation de la peinture au sein du spectacle Bonjour appuie l'explication d'une action. Le pinceau créant le mouvement devient acteur de son dessin.

IMAGES FIXES

La projection d'images fixes apporte un fond, une ambiance au développement de l'histoire.

LE DÉCOUPAGE PAPIER ET SUPERPOSITION D'IMAGES

L'artiste superpose des papiers découpés, à la manière d'un collage. Ainsi elle crée des univers comme des tableaux.

Mais qu'est-ce qu'un collage artistique ? Un collage est un procédé de composition consistant à assembler et coller sur un support des fragments de matériaux hétérogènes. Au cours de l'histoire de l'art, deux types de collages sont utilisés en tant que technique de création artistique : les « papiers collés » et les collages.

Les différences majeures entre ces deux procédés artistiques sont la réflexion artistique autour de ces créations et les matériaux utilisés. Les papiers collés n'utilisent qu'un assemblage de papiers et de traits de peinture. Le collage quant à lui peut rassembler différents matériaux (papiers, photos, peinture...).

Le papier collé est une technique artistique picturale créée au début du XX^{ème} siècle lors de la période cubiste, et notamment grâce à Georges Braque et Pablo Picasso.

Les papiers collés sont ensuite réinterprétés par les surréalistes qui cherchent avec cette technique à apporter image et poésie à leurs œuvres. Le collage est un procédé artistique prédominant du mouvement Dada. Ce mouvement a émergé pendant la Première Guerre Mondiale. Cette technique artistique permet une grande liberté d'expression et d'extravagance prônées par les dadaïstes. Les collages dadaïstes sont supports de messages idéologiques engagés.

L'IMAGE

QU'ALLONS-NOUS VOIR ?

PETIT « MÉMO » DES MOUVEMENTS ARTISTIQUES CITÉS :

Le cubisme est un mouvement artistique, qui se développe à partir de 1907, grâce à plusieurs peintres, notamment Pablo Picasso et Georges Braque. Initialement, ces artistes souhaitent représenter des volumes alors que la toile est plate. Ils usent donc de différentes formes géométriques : des ronds, des carrés ou des losanges. Ils simplifient la réalité pour ne garder que les contours des formes. Leurs tableaux évoluent ensuite avec un éclatement des objets sous multiples facettes. Si nous prenons pour exemple des portraits de Pablo Picasso, dans la représentation d'un visage, un œil pourra être dessiné plus bas que l'autre. Les cubistes peignent également plusieurs points de vue. Ainsi, certains personnages de tableaux pourront être en même temps de face et de profil. Artistes cubistes : George Braque, Pablo Picasso, Fernand Léger.

Le dadaïsme : le mouvement Dada apparaît pendant la Première Guerre Mondiale. Artistes provocateurs, subversifs et engagés, ils rejettent cette guerre qui pour eux signent, entre autres, la fin de notre culture. Ils déconstruisent et remettent en cause les codes artistiques de leur époque.

*« Dada : l'absurdité contre l'ordre établi. Les artistes dada ne possédaient pas un style commun distinctif mais partageait le même désir de renverser les structures sociales aussi bien que les conventions artistiques et de remplacer la logique et la raison par l'absurde, le chaotique et l'imprévisible. Leur pratique englobait théâtre expérimental, jeux, sons gutturaux, collage, photomontage, procédés fondés sur le hasard et le tout fait dont le plus célèbre est l'urinoir de Marcel Duchamp. Pour les dadaïstes, l'aspect visuel de l'œuvre était moins important que les idées et critiques qu'elle exprimait ».*¹

Artistes Dada : Marcel Duchamp, Tristan Tzara, Hannah Höch.

Le surréalisme naît à la suite des horreurs de la guerre. Le mouvement devient « officiel » en 1924 avec l'écriture par André Breton du *Manifeste du Surréalisme*. Les surréalistes mettent en avant l'imagination et les rêves pour s'extirper de la réalité qui, pour eux, ne présente que peu d'intérêt. Ils souhaitent mettre en avant leur propre vision, vision interne et personnelle du monde qui les entoure. *« Ce qui entrave la spontanéité de la pensée à savoir la raison, les préoccupations esthétiques, morales, carriéristes. »*²

Artistes surréalistes : René Magritte, Salvador Dali, Joan Miro, Max Ernst.

¹ ELGER Dietmar , Dadaïsme, TASCHEN

² ARTICLE 27, Les dessous du surréalisme, p.7 www.article27.be/IMG/pdf/les_dessous_du_surrealisme.pdf

LE LIEN MUSIQUE ET IMAGE

Le son et l'image sont les acteurs principaux de ce spectacle. Ils sont en dialogue permanent pour raconter l'histoire d'une journée. La musique est tantôt représentative de l'image diffusée, tantôt complémentaire. Au sein du spectacle, certains éléments de l'image ont leur propre mélodie pour les représenter, ou des sonorités reconnaissables.

* **Pistes pédagogiques** : Afin de pouvoir anticiper ce lien entre le son et l'image et comprendre en quoi la musique porte l'image, il sera intéressant pour la préparation au spectacle de faire tout d'abord comprendre aux élèves qu'une musique peut être composée pour représenter une émotion, un personnage, un événement ou encore une ambiance.

LA MUSIQUE REPRÉSENTATIVE

L'opéra : la musique comme représentation imagée tire ses origines de la musique baroque avec comme idée centrale la représentation en musique des passions et des états d'âmes. Le choix des instruments, du rythme et de la mélodie sont en fonction du ressenti du personnage : colère, amour, tristesse,...

Les leitmotiv : terme allemand apparaissant au milieu du XIX^{ème} siècle pendant la période musicale romantique, un leitmotiv est un thème musical affilié à une idée, un personnage et répété au fil d'une œuvre. La traduction littérale est « motif conducteur ».

La musique impressionniste : les compositeurs de ce mouvement créent des ambiances musicales permettant d'imager une impression : un soleil couchant, un jardin sous la pluie, une rêverie... L'écriture est très différente des anciennes musiques représentatives. Les compositeurs cherchent à travailler la musique comme « couleur sonore ». Les pièces de piano de Claude Debussy représentent parfaitement cette idée de couleur sonore.



LE LIEN MUSIQUE ET IMAGE

Les musiques de films : la musique de film rassemble toutes ces techniques de compositions accumulées au cours des siècles. Entre ambiance sonore, thèmes récurrents, et mélodie affiliée à un personnage ou à un élément, les musiques de films soutiennent l'image pour en appuyer ou développer le sens.

* **Piste pédagogique** : Exemple de séances possibles afin que les élèves puissent appréhender le lien possible entre une image, une émotion, un personnage ou un événement et une musique.

- Œuvre de Camille Saint-Saëns : *Le Carnaval des animaux*. Écoute d'un mouvement : 6^{ème} mouvement *Le Kangourou*. Instruments : piano. Jeu : les notes accélèrent et ralentissent évoquant les sauts de l'animal et ses arrêts. Faire écouter l'extrait en présentant aux élèves plusieurs images d'animaux. Suite à l'écoute, recueil des impressions. Est-ce un animal lourd ? léger ? Qui se déplace lentement ? Vite ? Pourquoi ?
- Œuvre de Maurice Ravel : *Jeux d'eau*. Afficher aux tableaux plusieurs images de différents éléments (eau / feu / terre). Suite à l'écoute de la première minute de ce morceau, recueillir les impressions des élèves et leur demander de quel élément la musique se rapproche t'elle le plus. La musique est plutôt douce ? Lente ? Rapide ? Aigue ? Grave ? Avons-nous plus l'impression de voir des petites gouttes tomber ou du feu ? Le tonnerre ?

Il sera aussi possible d'appuyer les exemples avec des contes musicaux ou comment lire avec ses oreilles). L'idée principale restera de pouvoir faire comprendre aux élèves que la musique peut être la représentation d'un objet, d'une émotion ou d'un être vivant.



CONTEXTE

QU'ALLONS-NOUS EXPLORER ?

Le spectacle *Bonjour* aborde la thématique des grands cycles naturels : celui de l'eau, de la plante et d'une journée. Un cycle est une succession de phénomènes ayant une durée définie et constituant les étapes d'une évolution de l'état initial à l'état final.

LE CYCLE DE L'EAU

« Il y a des flaques d'eau partout sur la terre, les océans, les lacs, les rivières [...] comme la chaleur les tape, le Soleil réchauffe la terre avec les rayons de lumière [...] vapeur d'eau flottant dans l'air chaud » (extrait du spectacle)

Les états de l'eau

L'eau est à la base de la vie sur la Terre. C'est la même eau qui circule sur Terre depuis des milliards d'années. L'eau existe dans la nature sous trois états :

- **solide** : la glace, la neige, la grêle
- **liquide** : l'eau (océan, mer, rivière, ruisseau)
- **gazeux** : la vapeur d'eau (nuage)

Le passage d'un état à l'autre dépend de la température et de la pression atmosphérique.

Le cycle de l'eau

L'eau sur Terre parcourt un cycle continu en passant par les trois états. Il se déroule à la fois sur terre, sous terre, en mer et dans l'atmosphère. Au cours de ce cycle, la molécule d'eau va passer par différents états :

a. L'évaporation : passage de l'état liquide à l'état gazeux

Une partie de l'eau à la surface des océans s'évapore et se transforme en vapeur d'eau. Les végétaux et en particulier les forêts dégagent eux aussi de la vapeur d'eau : ce phénomène s'appelle l'évapotranspiration. C'est le résultat de la respiration des végétaux. L'évaporation est possible grâce à la chaleur.

b. La condensation : passage de l'état gazeux à l'état liquide

Plus on monte en l'altitude et plus l'air de l'atmosphère est froid. La vapeur d'eau, qui est chaude, s'élève dans l'atmosphère. Arrivée dans des zones plus froides, elle se condense, c'est-à-dire qu'elle devient liquide et forme de minuscules gouttelettes en suspension. Cela forme les nuages.

c. Les précipitations

Lorsque les gouttelettes deviennent plus grosses donc plus lourdes, elles retombent sur terre : il pleut, il neige ou il grêle. Ce sont les précipitations. L'état de l'eau (liquide ou solide) dépend de la température de l'air.

d. Ruissellement et infiltration

L'eau qui tombe arrive soit sur un sol imperméable et ruisselle afin de regagner un cours d'eau, soit sur un sol perméable et s'infiltré dans les nappes et rivières souterraines. L'eau qui ruisselle regagne la mer et s'évapore de nouveau. Le cycle recommence.

CONTEXTE

QU'ALLONS-NOUS EXPLORER ?

* Pistes pédagogiques :

- Comprendre les états de l'eau en la congelant ou en la faisant chauffer. Est-ce toujours de l'eau ? Pourquoi ? Sous quel état ?
- Observer l'ondulation de l'eau dans une bassine ronde lorsque l'on crée du mouvement ou lorsque l'on diffuse du son à côté. Reproduire ces ondulations par le dessin. Jouer avec l'élément eau en le versant dans différents supports (en verre, en plastique, en métal), le faire goutter sur du carton, du métal, du bois. Écouter les sonorités.
- Enregistrer le son de différents paysages sonores aquatiques (rivières, chutes d'eau, eau qui bout dans la casserole, vagues dans l'océan, eau qui coule du robinet)
- Coder les sons entendus par une image graphique. Représenter les sons courts ou brefs par des points ou des tâches et les sons longs par des lignes plus ou moins droites ou courbes.
- Reproduire le son de l'eau (pluie douce, cascades, fontaines, orages) par des bruits de bouche (avec la langue, les lèvres) ou avec des objets comme des sachets plastiques, des boîtes de conserves, des petits pots, ou avec des petits instruments comme des bâtons de pluie, maracas, tambourins...
- Construire un « bouteillophone » avec 6 bouteilles identiques en y versant plus ou moins d'eau et en les frappant à l'aide d'une mailloche, jusqu'à reproduire différentes notes, de la plus grave à la plus aigüe.



CONTEXTE

QU'ALLONS-NOUS EXPLORER ?

LE CYCLE D'UNE PLANTE À FLEURS

« Les petites graines cachées dans la terre, bien nourries ; elles avancent vers la lumière. » (extrait du spectacle)

1

La germination : une graine présente dans le sol, grâce à l'eau et à la chaleur, s'ouvre et commence à pousser, elle germe.

2

La croissance : au cours de cette phase, la graine devient graduellement une plantule.

3

La floraison : période à laquelle la plante produit des fleurs qui serviront à la reproduction. Lorsqu'elles seront pollinisées, la plante entamera sa dernière phase de vie.

4

La fructification : la fleur se transforme en fruit. Avec le temps, le fruit tombera de la plante, ainsi que ses graines.

5

La dissémination des graines : les graines peuvent rester à l'endroit de la chute du fruit ou être transportées par le vent ou des animaux. Le cycle recommence.

Les besoins élémentaires d'une plante sont la terre, la lumière, l'humidité, l'air et la chaleur. Selon le climat, la latitude ou encore l'altitude, la présence de plantes et leurs spécificités varient. À l'état naturel, les végétaux occupent la quasi-totalité de la surface émergée de la Terre. Seule la banquise et la très haute montagne sont dépourvues de parure végétale.

* Pistes pédagogiques :

- Différencier ce qui est animal de ce qui est végétal à partir d'observation (jardin, image, photographie, vidéo).

- Faire l'expérience de la germination d'une graine de haricot pour constater son évolution. Mettre en terre une petite graine et constater son évolution. Planter une graine dans quatre pots en verre différents : le premier contient seulement la graine, le deuxième, une graine et de l'eau, le troisième une graine dans du coton, le quatrième une graine dans de l'eau et du coton. Une fois la solution étudiée, faire pousser 4 graines dans 4 pots avec de la terre. Les laisser dans des environnements différents : à la lumière avec de l'eau, à la lumière sans eau, dans le noir avec eau et sans eau. De quoi a besoin une plante pour grandir ? Que voit-on apparaître au fil des jours (racines, feuilles...) ?

Documenter les différentes étapes par des photos et des dessins.

- Avec un kit « Makey Makey » installé et programmé au préalable, on peut faire des jouer des sons aux enfants en touchant les différentes feuilles d'une plante. Quels sons ferait une plante si on pouvait l'entendre chanter ?

CONTEXTE

QU'ALLONS-NOUS EXPLORER ?

LE CYCLE D'UNE JOURNÉE

« C'est l'heure de dîner ! Le soleil se couche. » (extrait du spectacle)

Le phénomène jour/nuit est dû à la rotation de la Terre sur elle-même et autour du Soleil. Le Soleil est fixe et éclaire en permanence. Il éclaire la Terre qui lui tourne autour.

La Terre tourne également sur elle-même en conservant la même orientation ce qui fait qu'une partie est exposée au Soleil tandis que l'autre est dans le noir. Un tour entier de la Terre sur elle-même dure 23 heures et 56 minutes (et non 24 heures). Elle expose les points de sa surface alternativement à la lumière et à l'ombre du Soleil. Le jour succède toujours à la nuit. Le cycle recommence.

La définition astronomique du « jour » est le temps d'une rotation complète de la Terre sur elle-même. Elle est différente du sens courant du mot et ne doit pas être confondue avec la journée, qui représente le temps d'exposition au Soleil. Un jour est donc le temps d'une journée et d'une nuit.

* Pistes pédagogiques :

- Demander aux enfants d'expliquer ce qui cause le jour et la nuit. Pourquoi dit-on que le soleil « se couche » et « se lève » ?
- Faire une expérience jour/nuit avec deux élèves. Donner à un élève une petite lampe allumée. Demander au second de se placer devant le premier, d'abord de face puis de dos. Montrer ainsi que lorsque l'élève tourne il fait « nuit » d'un côté de son corps et « jour » de l'autre côté, au même moment.
- Proposer aux enfants de raconter leur journée en musique. En associant chaque temps de la journée avec un style de musique ou une ambiance sonore. A quel moment a-t-on besoin de calme ? À quel moment est-on plus énergique ?

RÉFÉRENCES AU PROGRAMME SCOLAIRE

Quels sont les liens avec ma classe ?

| THEMATIQUES | LES DOMAINES D'APPRENTISSAGE | LES ENSEIGNEMENTS CYCLE 1 |
|---------------------------------------|--|--|
| <p>LES CYCLES DE LA NATURE</p> | <p>Domaine 1 – mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p> <p>Domaine 5 – explorer le monde</p> | <p>Echanger et réfléchir avec les autres.</p> <p>Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.</p> <p>Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.</p> <p>Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.</p> |
| <p>LE CYCLE D'UNE JOURNEE</p> | <p>Domaine 1 – mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p> <p>Domaine 5 – explorer le monde</p> | <p>Echanger et réfléchir avec les autres.</p> <p>Se repérer dans l'espace.</p> <p>Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.</p> <p>Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.</p> |
| <p>L'IMAGE ET LA MUSIQUE</p> | <p>Domaine 1 – mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p> <p>Domaine 3 – agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</p> | <p>Échanger et réfléchir avec les autres</p> <p>Participer à un échange collectif en écoutant autrui et en attendant son tour de parole.</p> <p>Développement de son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques.</p> <p>Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.</p> <p>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.</p> <p>Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.</p> <p>Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.</p> |

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

DÉCOUVRIR LES INSTRUMENTS

Frehring Xavier, *Mon imagier des instruments*, Gallimard Jeunesse, à partir de 3 ans.
Collectif d'auteurs, *Paco et l'orchestre*, Gallimard Jeunesse, à partir de 3 ans.

LES CONTES MUSICAUX

Orchestre National De Radio France, *Pierre et le Loup*, application.
Orchestre National de Radio France, *Le Carnaval des Animaux*, application.
Delimal Sabine, Perrin Bertrand, *Zoé et Léon*, Mazeto Square, à partir de 3 ans.

L'ART EXPLIQUÉ AUX ENFANTS

Peghaire Vincent, *Mes premières émotions dans l'art*, Palette... à partir de 5 ans.
Placin Lucile, Alix Cécile, *Mes tableaux à histoires*, L'Élan Vert, à partir de 4 ans.

LES CYCLES NATURELS

Laurent Françoise, Dattola Chiara, *Un p'tit ruisseau : le cycle de l'eau*, Éditions du Ricochet, à partir de 3 ans.
Kim Cecil, Dattola Chiara, *Une p'tite graine : la vie des plantes*, Éditions du Ricochet, à partir de 3 ans.
Nagy Diana, *Feuille, MeMo*, à partir de 3 ans.
Mcguire Richard, *La nuit devient jour*, Albin Michel Jeunesse, à partir de 4 ans.

LES LIVRES DES ARTISTES

Anne Brugni, McCloud Zicmuse et Philippe Ug, *Plat du jour*, Editions les Grandes Personnes, à partir de 3 ans.
Anne Brugni, McCloud Zicmuse, *Chemin*, Éditions L'Articho, à partir de 3 ans.
Anne Brugni, McCloud Zicmuse, *Bonjour*, Éditions L'Articho, à partir de 3 ans.



SOUVENIRS DU SPECTACLE



LES ÉMOTIONS

Entoure l'émotion que tu ressens après le spectacle :



la tristesse



la surprise



l'ennui



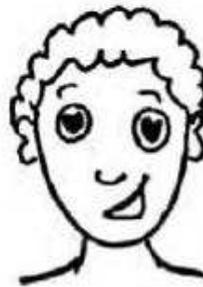
la fierté



la peur



la colère



l'amour



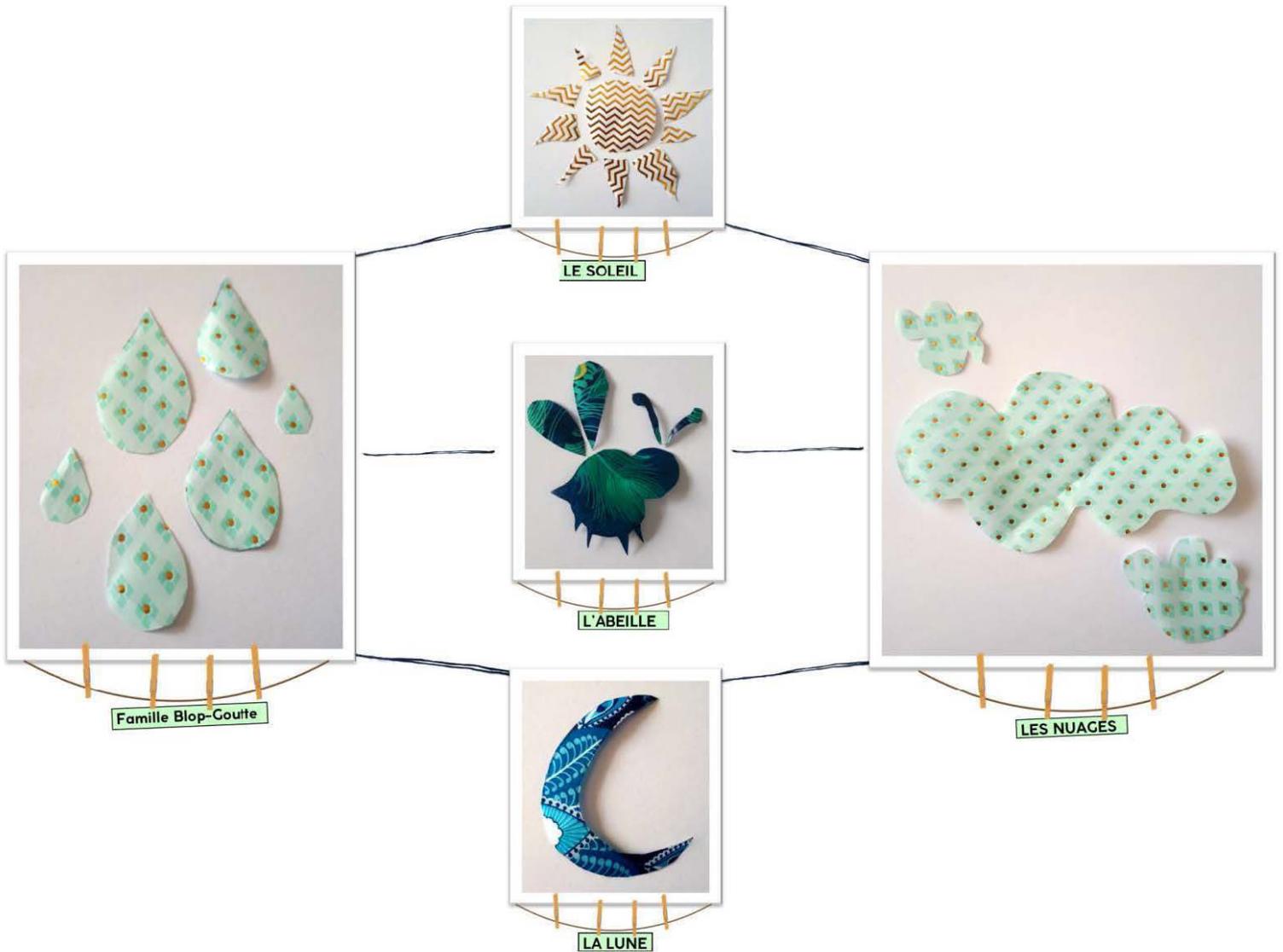
la joie

Raconte à un adulte ou un de tes camarades :

- * Pourquoi ressens-tu ces émotions ?
- * Qu'as-tu le plus aimé ? Et le moins aimé ?

JEU N°1 : LES PETITES GOUTTES

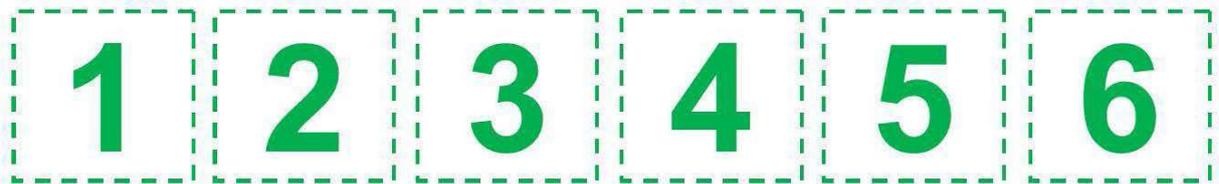
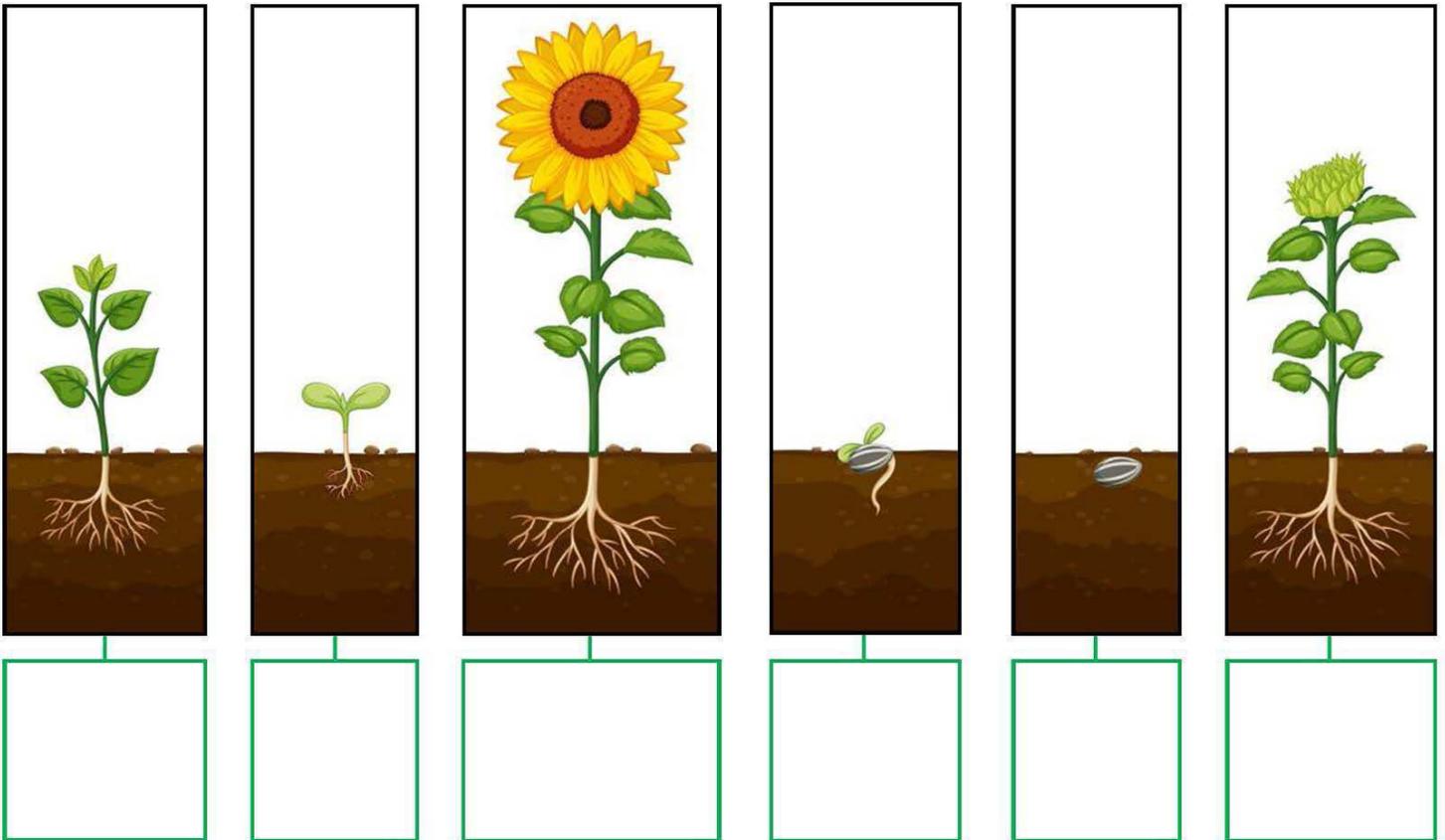
La famille Blop-Goutte rêve de voir le monde de plus haut et de devenir nuage. Pour cela, la famille doit aller à la rencontre d'un ami. Sauras-tu trouver lequel ?



RÉPONSE : C'est le Soleil ! Car comme nous a dit McCloud Zicmuse pendant le spectacle « le Soleil réchauffe la terre avec les rayons de lumière » la famille Blop Goutte doit donc aller voir le Soleil pour devenir vapeur d'eau et s'envoler pour devenir nuage.

JEU N°2 : COMMENT GRANDIR... ?

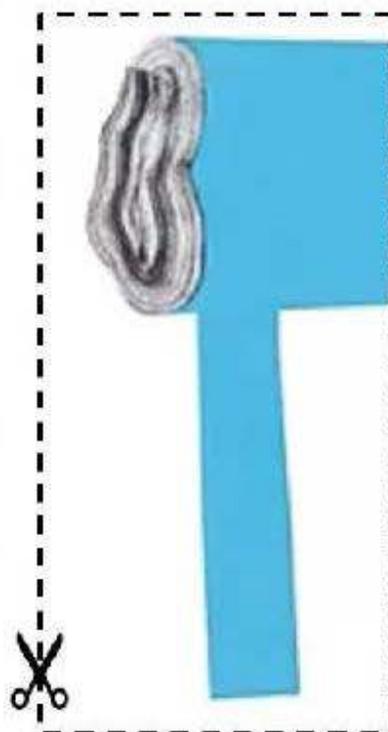
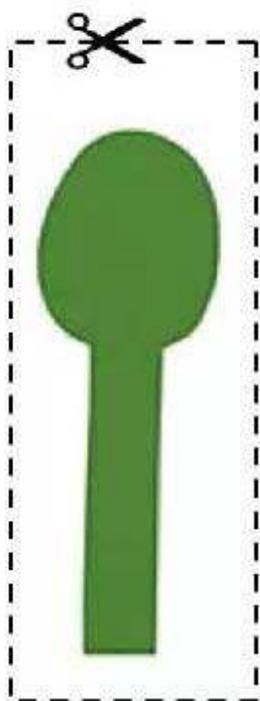
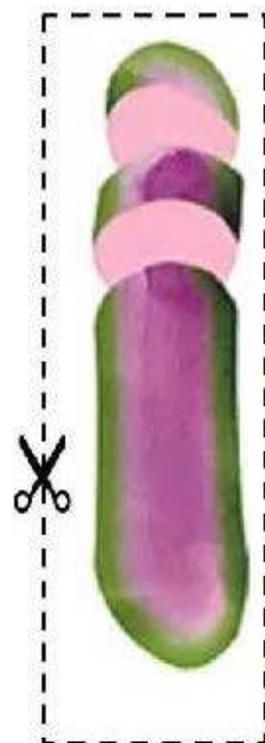
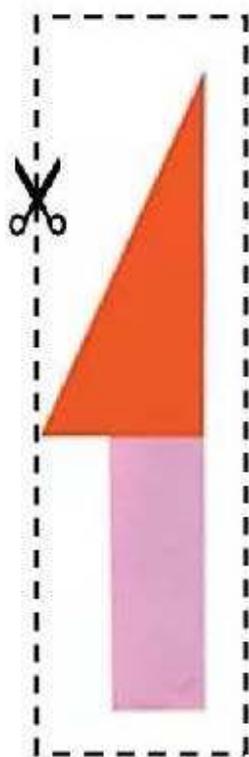
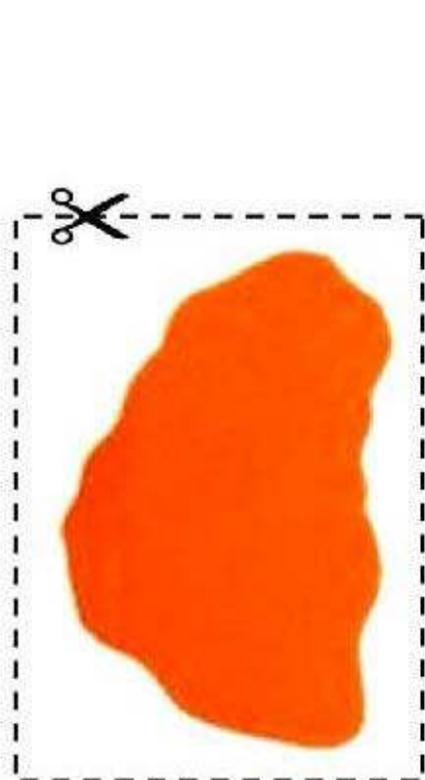
Miss Fleur ne sait plus comment pousser, tout s'est mélangé ! Il faut que tout rentre dans l'ordre..! Découpe les chiffres en dessous des plantes, et colle les en dessous des étapes de l'évolution de Miss Fleur !



SOUVENIRS DU SPECTACLE // BONJOUR

JEU N°3 : C'EST TOI L'ARTISTE !

Comme Anne Brugini, réalise ton collage ! Pour cela, découpe les éléments ci-dessous, et colle-les comme tu en as envie sur une feuille blanche pour créer ta propre oeuvre d'art.



JEU N°4 : COLORIAGE

Les enfants ont emprunté quelques instruments à McCloud ZicMuse pour faire de la musique. Donne-leur de la couleur pour que la fête soit encore plus joyeuse !

**Le joueur
de maracas**



Le chanteur



La chanteuse



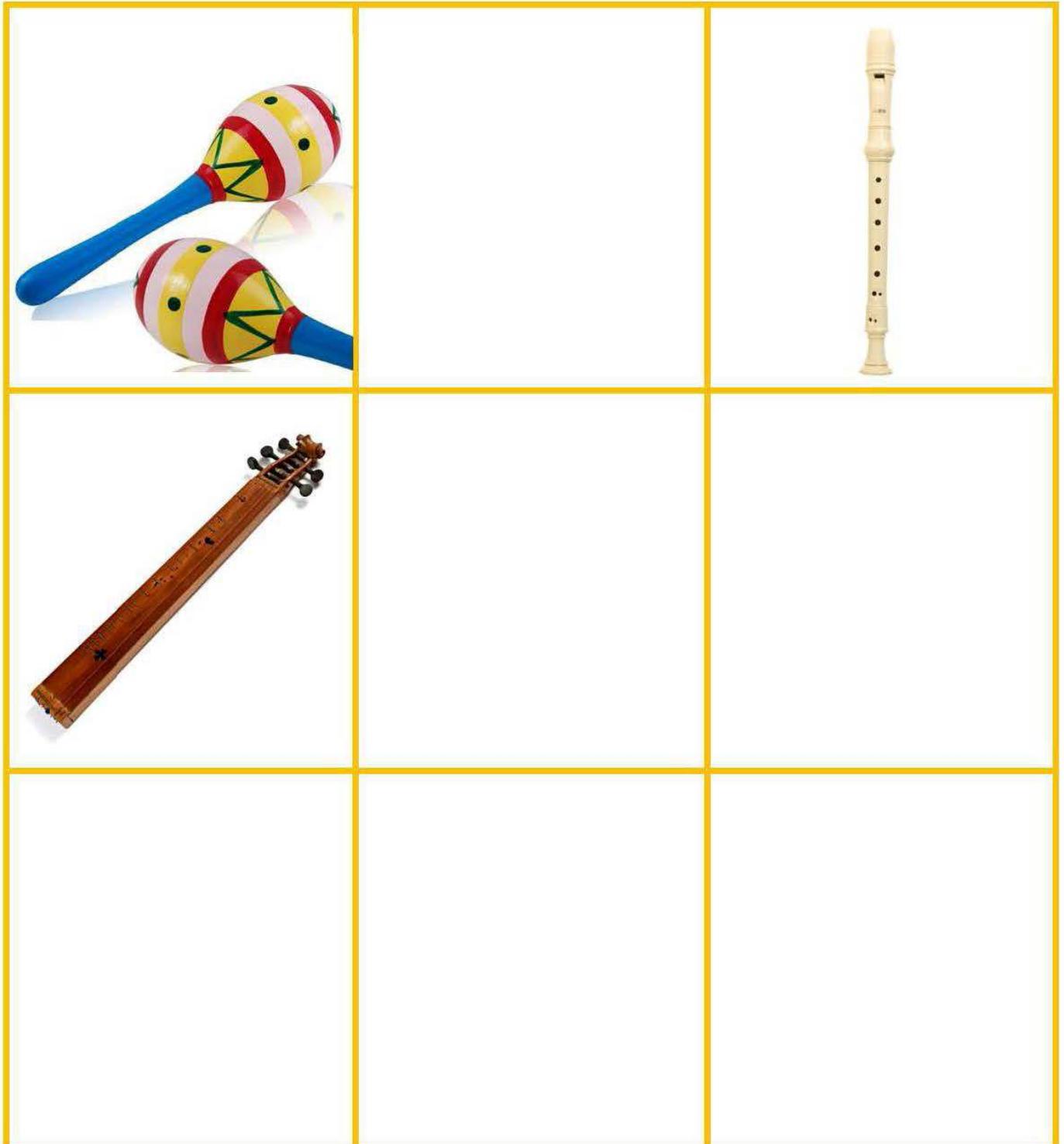
**La joueuse
de flûte à bec**



SOUVENIRS DU SPECTACLE // BONJOUR

JEU N°5 : LE SUDOKU DES INSTRUMENTS !

Tu as avec toi une flûte à bec, une épinette des Vosges et des maracas. A toi de découper les images et de les mettre dans les bonnes cases ! Attention, une même image ne peut être présente qu'une seule fois dans chaque colonne et dans chaque ligne.



ÉTIQUETTES À DÉCOUPER

