

# Graines de vent

Conte musical tout public

Dossier pédagogique Maternelle



# Informations générales

**Version courte dès 3 ans : 30 minutes**

**Version longue dès 6 ans : 50 minutes**

**Tarifs :** Nous contacter via les informations ci-dessous

**Possibilité d'ateliers pédagogiques animés par les artistes en amont :** présentation et fabrication d'instruments, jeux corporels, Sound Painting (jeu d'improvisation sonore), travail autour des émotions, jeux de vocabulaire...

**Contact :** Nathalie THIBUR : 06 99 66 40 49

**Adresse mail :** [semeursdevents@gmail.com](mailto:semeursdevents@gmail.com)

**Site internet :** <https://semeursdevents.wixsite.com/spectacles>



## Synopsis :

C'est le soir, tard. Dehors la tempête fait rage.

Effrayé, un enfant pleure. Sa grand-mère le console en lui chantant une berceuse et en lui racontant des histoires de vents. Ce sera pour elle l'occasion de lui transmettre un secret de vie...

*Graines de vent* est un conte musical tout public qui peut-être adapté dès 3 ans dans sa version courte.

Il s'agit de la première création soutenue par l'association *Semeurs de vents*. Elle est portée par une conteuse puydômoise, Nathalie Thibur et trois musiciens stéphanois : la flûtiste, Eva Bancal, la harpiste, Flora Francescut et le guitariste, Jean Chapelle.

# *Table des matières et objectifs du dossier*

Ce dossier pédagogique a pour objectif de mettre à disposition des enseignant.e.s des outils pour aborder le spectacle en se focalisant sur les deux aspects inhérents au conte musical :

- l'importance des mots
- la musique

Les activités proposées en ateliers font référence aux domaines d'apprentissages de maternelle (Cycle 1) :

D1 : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

D2 : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

D3 : agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

D4 : explorer le monde

## **Table des matières :**

Les artistes .....p.4

Le spectacle .....p.6

Ateliers en amont du spectacle .....p.7

1. Couleur des émotions (D1 et D2)

2. Vocabuconte (D1 et D2).....p.8

3. Présentation des instruments (D1).....p.10

4. Fabrication des maracas (D4).....p.11

5. Apprentissage de la ritournelle, .....p.13  
jeux corporels, sound painting (D3)

## Les artistes

Chacun de leur côté, les quatre artistes interviennent depuis longtemps auprès des enfants.

### Eva Bancal (flûte et sansula)



C'est à l'âge de 7 ans qu'Eva découvre la flûte traversière lors d'un concert de musique irlandaise. Subjuguée par ce son, elle est guidée par des professeurs qui, tout au long de sa formation, lui font arpenter les sentiers de la musique qu'elle soit classique, contemporaine, irlandaise, folk ou à danser. Elle découvre alors que le souffle est l'expression de notre âme, une subtile alliance d'émotion et d'énergie. Passionnée par la transmission et par l'échange, elle se fait à son tour ambassadrice de cet art en enseignant dans plusieurs écoles de musique. L'univers du conte est un moyen pour elle de communiquer de belles énergies et une autre manière de jouer de son instrument.

### Flora Francescut (harpe)

Ayant grandi à Saint-Etienne, Flora débute la harpe à l'âge de 7 ans au conservatoire Massenet de Saint-Etienne. Sa curiosité la pousse à suivre un parcours musical hétéroclite, mêlant musique classique, cultures irlandaise et japonaise, dont elle s'est beaucoup imprégnée. Après une licence de musicologie, elle obtient en 2017 un Master Réalisation en Informatique Musicale. Elle travaille à présent dans différents secteurs d'activité, notamment dans l'associatif, l'éducation musicale, l'animation ludique ou artistique, la composition. Elle s'intéresse à tous les aspects du son, de la création à l'enregistrement, de la musique au sound design, et ne demande qu'à découvrir toujours plus d'autres champs d'expérimentation.







### **Jean Chapelle (guitare et percussions)**

Auteur-compositeur, Jean Chapelle poursuit un objectif de vie : faire voyager et rêver à travers sa musique. Au lycée, il a formé son premier groupe, Zoltan of Swing, un quartet de jazz manouche, qui a eu beaucoup de succès à Clermont-Ferrand et dans la région. Ce guitariste et harmoniciste clermontois a fondé depuis plusieurs formations dans des styles différents du rock 60's au blues en passant par la folk américaine. Il s'approprie désormais ces styles à travers ses compositions et des reprises très personnelles, où il mêle guitares cristallines et voix entrelacées. Diplômé de la faculté de musicologie de Saint-Etienne, il est aussi professeur de guitare, transmettant sa passion autrement que par la scène.

### **Nathalie Thibur**

Conteuse, Nathalie explore la puissance symbolique des histoires transmises de bouches à oreilles en s'appuyant sur le patrimoine des contes traditionnels et des récits mythologiques. Elle nourrit sa démarche artistique de la rencontre et de la collaboration avec d'autres artistes : musiciens, conteurs, comédiens, vidéastes, plasticiens... Sa précédente carrière en tant que professeure des écoles l'a convaincue de l'importance de la maîtrise du langage oral. Pour elle, le conte est le moyen privilégié pour y accéder et restaurer la force du lien social et la capacité à « vivre ensemble ».



C'est pourquoi, parallèlement à la création de spectacles, elle met en place et anime des Cercles d'Enfants Conteurs en milieu scolaire. Elle encadre aussi des formations pour adultes d'initiation à cette pratique.

# Le spectacle

*Graines de vent* est la première création de l'association Semeurs de vents.

Version courte (30 min) : dès 3 ans

Version longue (50 min) : dès 6 ans

## Synopsis :

*C'est le soir, tard. Dehors la tempête fait rage. Effrayé, un enfant pleure. Sa grand-mère le console en lui chantant une berceuse et en lui racontant des histoires de vents. Ce sera pour elle l'occasion de lui transmettre un secret de vie...*

Un spectacle où se mêlent créations musicales, écrits originaux et récits librement adaptés de contes et légendes.

## Programme :

Dans sa version condensée pour les plus jeunes (30 min), *Graines de vent* se découpe en trois parties :

**Introduction :** C'est le soir, tard. Dehors la tempête fait rage. Effrayé, un enfant pleure. Sa grand-mère le console en lui chantant une berceuse et en lui racontant une histoire.

**Le conte des trois vents :** le roi des vents, trop âgé pour continuer à gouverner, convoque ses trois fils, Blizzard, Ouragan et Zéphyr pour décider qui des trois prendra sa place.

Il leur donne à chacun trois pièces d'or et les invite à parcourir le vaste monde : "Celui qui reviendra en mon palais plus riche qu'il n'en est parti héritera du royaume des vents !"

Au cours d'un voyage rempli d'aventures, seul l'un d'entre eux prouvera qu'il est capable d'être un roi au souffle juste.

**Conclusion :** L'histoire est finie. L'orage est passé. Au petit matin, l'enfant, apaisé, n'a plus peur.

# Les ateliers pédagogiques

De préférence en amont, les enfants d'une même classe sont répartis en quatre ateliers par groupes de 7 ou 8, animés chacun par un artiste. Chaque demi-heure, les enfants changent d'atelier. Au bout de 2h, ils sont regroupés pour un atelier final en classe entière.

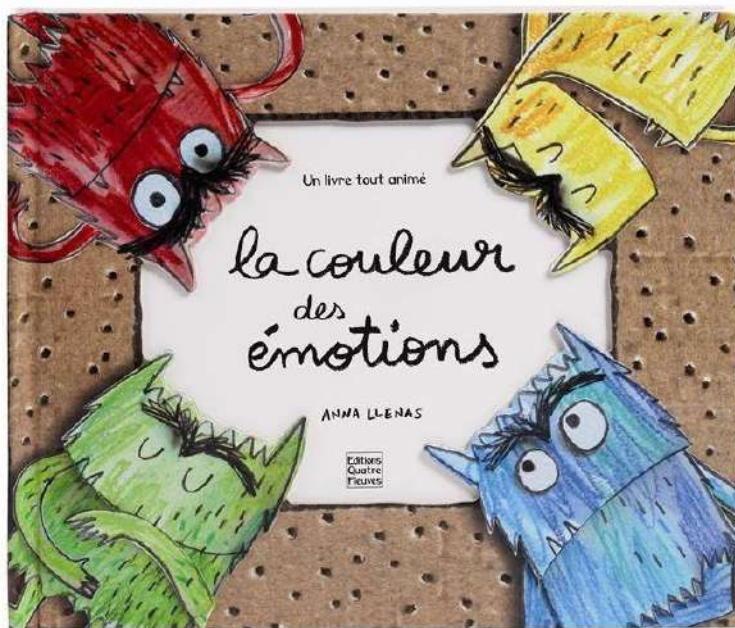
Cette formule est adaptable en fonction des horaires de l'école et de la répartition des niveaux dans les classes.

## ATELIER 1. LA COULEUR DES ÉMOTIONS

### Objectifs :

- Permettre aux jeunes enfants d'exprimer des sentiments et des émotions à travers le langage des couleurs et du dessin.
- Présenter les trois vents du conte.

**Durée :** 30 minutes



### Déroulement :

À partir de la présentation de l'album jeunesse *La couleur des émotions* d'Anna Llenas, les enfants seront invités à exprimer ce que représente pour eux telle ou telle émotion et à quelle couleur ils l'associent.

L'artiste présentera ensuite Blizzard, Ouragan et Zéphyr en reprenant les formules qui les caractérisent dans le spectacle. Seront alors dégagés les traits de caractère propres à chacun des vents. Les enfants pourront ensuite

les dessiner en choisissant une couleur par vent. Ils découvriront lors de la représentation les couleurs qu'ont choisies les artistes pour la création de ce spectacle.

**Préparation possible en amont par l'enseignant.e :**

*Lire l'album une première fois en classe.*

## ATELIER 2. VOCABUCONTE, jeu de cartes



### Objectif :

- Enrichir le champ lexical des enfants autour des métiers des personnages présentés dans le spectacle.

**Durée :** 30 minutes

### Déroulement :

Le jeu comprend 16 cartes format A4 plastifiées rangées dans une “mystérieuse” pochette :

- des lieux
- des personnes
- des objets

L’artiste affiche au tableau les 4 cartes “lieux” et invite les enfants à les décrire et les nommer (la mer, la forêt, le champs, le moulin). Il propose aux enfants de citer des mots en rapport avec chaque lieu.

Lorsque tous les enfants se sont exprimés, l’artiste présente et nomme les 4 cartes personnages (meunier, paysan, bûcheron, marin) et demande aux enfants dans quel lieu il convient de les placer. Les 8 cartes restantes sont alors distribuées aux enfants (bateau, meule, hache, faux, bottes de foin, sac de farine, bûche, coffre de marchandises). Chaque enfant doit nommer la-les carte-s reçue-s pour ensuite aller les placer au bon endroit sur le tableau.



A la fin du jeu, les enfants doivent restituer le nom de chaque carte pour pouvoir la décrocher du tableau et la remettre dans la “mystérieuse” pochette.  
Tout au long du Vocabuconte, l’entraide est vivement encouragée !

***Matériel apporté par les artistes :***

*Les 16 cartes plastifiées illustrées : lieu (mer, forêt, champs, moulin), personnages (meunier, paysan, bûcheron, marin), objets et outils (bateau, meule, hache, faux, bottes de foin, sac de farine, bûche, coffre de marchandises)*

## ATELIER 3. PRÉSENTATION DES INSTRUMENTS

### Objectifs :

- Reconnaître les sons des instruments
- Présenter les différentes familles d'instruments (vents, cordes, percussions)
- Découvrir certains instruments du spectacle en les manipulant.

**Durée :** 30 minutes

### Déroulement :

L'artiste affiche les cartes symbolisant les trois familles d'instruments qui se répartissent comme suit :

**Vents :** flûte traversière, tuyaux harmoniques, kazoo

**Percussions :** tom basse, tubes tonnerre, bâton de pluie, cloches, sansula

**Cordes :** harpe, guitare

Il demande aux enfants les instruments qu'ils connaissent et dans quelle famille ils les placeraient.

Ensuite, l'artiste invite les enfants à se regrouper autour des instruments du spectacle pour les identifier et distribue à chacun les trois cartes symboles des trois familles. A sa demande, chaque enfant dépose l'une des trois cartes devant l'instrument indiqué pour déterminer sa famille.

Puis vient le jeu de reconnaissance sonore via la diffusion d'extraits musicaux des trois instruments principaux du spectacle : la harpe, la flûte et la guitare. Pour finir, les enfants peuvent manipuler certains instruments : tubes tonnerre, cloches, bâton de pluie, tom basse, sansula.

## ATELIER 4. MEMORY TIMBREE et FABRICATION DE MARACAS



### Objectif :

- Faire comprendre aux enfants le fonctionnement d'une percussion par sa fabrication
- Expérimenter les différences de timbre (son propre à chaque instrument) en fonction des matériaux utilisés.
- Travailler la mémoire collective et spatiale.

**Durée :** 30 minutes

### Déroulement :

Etape 1 :

L'activité commence par un Memory classique, mais les cartes sont remplacées par des pots de yaourt remplis chacun de 4 matériaux différents (coton, semoule, trombones, pâtes). Les pots sont préparés par paire formée chacune de deux pots de contenance identique.

Etape 2 :

Fabriquer des maracas sur le même modèle que ceux utilisés dans le Memory.



***Préparation en amont par l'enseignant.e :***

*Rassembler le matériel suivant : un pot de yaourt vide par enfant, ciseaux, scotch, pâtes, semoule, coton, trombones.*

***Prolongement de l'activité avec l'enseignant.e :***

*Les enfants pourront décorer des bandes de papier qui seront ensuite collées sur les maracas.*



## ATELIER 5 EN CLASSE ENTIÈRE

**Durée :** 45 minutes

L'atelier est divisé en trois étapes.

### - ETAPE 1. RITOURNELLE (10 min) :

**Objectif :**

- Apprendre une chanson qui sera un repère dans le déroulement du spectacle.

**Déroulement :**

Associer paroles et musique à des gestes pour aider à une meilleure mémorisation.

*Vent par-ci, vent par là  
La tempête s'en ira  
Vent câlin, vent qui dort  
T'amènera le réconfort  
(Voir annexe pour partition)*

### - ETAPE 2. JEUX CORPORELS (15 min) :

**Objectif :**

- Approfondir en grand groupe l'univers découvert dans l'atelier "la couleur des émotions"  
- Évoluer corporellement dans un monde sonore.

**Déroulement :**

Alors que les musiciens jouent les thèmes musicaux des trois vents, les enfants sont invités à exprimer avec leur corps ce que la musique leur évoque en suivant les consignes données par la conteuse. Ils peuvent aussi s'inspirer de ce que proposent les autres enfants.

### **- ETAPE 3 : SOUND PAINTING (20 min) :**

#### **Objectif :**

- Improviser à partir de percussions corporelles en suivant les gestes d'un chef d'orchestre.
- Utiliser les maracas fabriquées.

#### **Déroulement :**

Les enfants découvriront plusieurs manières de faire l'orage avec leur corps :

- taper des pieds pour le tonnerre qui gronde
- claquer de la langue pour les gouttes de pluie
- frotter les mains pour la pluie
- souffler pour le vent

Puis ils seront séparés en quatre groupes, chaque groupe prenant en charge une des manières de faire l'orage en suivant son chef d'orchestre attitré. Au signal des chefs d'orchestre, les enfants utilisent leur maracas tous ensemble (voir page suivante).

Les gestes correspondent à : jouer, arrêter, échelle de nuances (doucement, fort), murmures, et jouer des maracas.



Nuance douce



Nuance forte



Murmures (alterner mains ouvertes et fermées)



Jouer



S'arrêter



Jouer des maracas