

Graines de vent

Conte musical tout public

Dossier pédagogique Maternelle et Élémentaire



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

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

En page 14, vous trouverez les adaptations faites les classes de l'élémentaire (Cycle 2 et 3). « La couleur des émotions » est notamment remplacée par un atelier de sound painting à destination des CE2, CM1 et CM2.

Table des matières :

Les artistesp.4

Le spectaclep.6

Ateliers en amont du spectaclep.7

1. Couleur des émotions (D1 et D2)
 2. Vocabuconte (D1 et D2).....p.9
 3. Présentation des instruments (D1).....p.11
 4. Apprentissage de la ritournelle,p.12
 5. Prolongement après séance :p.13
- Fabrication des maracas (D4)

Ateliers adaptés pour les CE/CMp.14

1. Jeux corporels, sound painting
3. Présentation des instruments.....p.16

Les artistes

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

Eva Bancal (flûte et sansula)

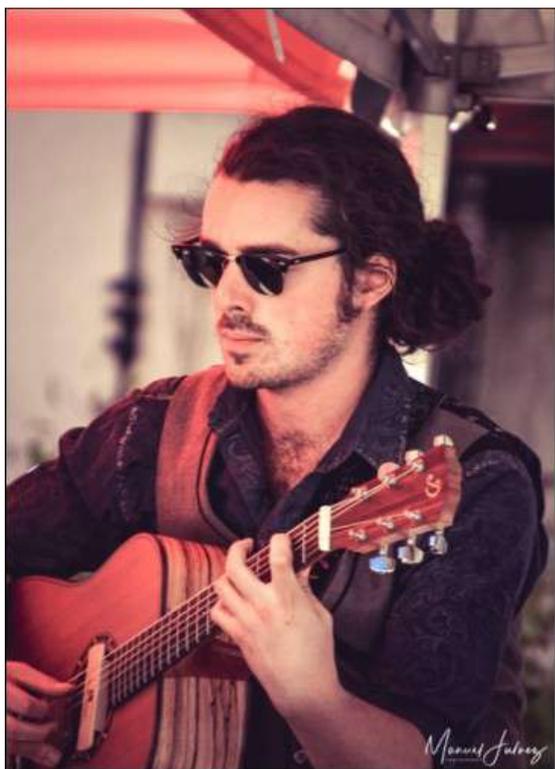


C'est à l'âge de 7 ans qu'Eva découvre la flûte traversière lors d'un concert de musique irlandaise. Subjuguée par ce son, elle est guidée par des professeurs qui, tout au long de sa formation, lui font arpenter les sentiers de la musique qu'elle soit classique, contemporaine, irlandaise, folk ou à danser. 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.

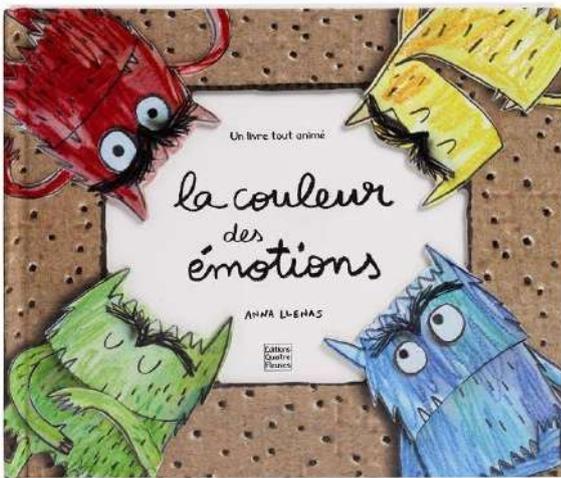
Cette formule est adaptable en fonction des horaires de l'école et de la répartition des niveaux dans les classes.

ATELIER 1. LA COULEUR DES ÉMOTIONS

Durée : 30 minutes

Objectifs :

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



Déroulement :

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

L'artiste leur apprend un jeu de doigts de sa création : *Les doigts des émotions*.

L'artiste montre ensuite aux enfants le jeu de cartes et leur demande quelle émotion est illustrée sur chaque carte et à quel degré d'intensité. Puis elle les invite à explorer ce qui se passe dans leur corps quand ils ressentent cette émotion : mimiques, gestes, mouvements, sons vocaux et corporels. S'en suit un jeu où un enfant pioche une carte et doit faire deviner à ses camarades la carte piochée en « mimant » l'émotion.

Puis les enfants découvrent « le continent des émotions ». Dans la salle, l'artiste délimite cinq zones, « cinq pays », avec des cordes de couleur correspondant chacune à une émotion. Les enfants partent en voyage en déambulant dans la salle. Chaque fois qu'ils traversent un pays, ils doivent adopter une attitude corporelle en rapport avec l'émotion du pays traversé.

Pour finir, l'artiste présente les personnages des trois vents, Blizzard, Ouragan et Zéphyr en reprenant la phrase qui caractérise chacun d'eux dans le spectacle avec intonation, mimique et geste.

Sont alors dégagés les traits de caractère propres à chacun des vents.

Les enfants découvriront lors de la représentation les couleurs qu'ont choisies les artistes pour la création de ce spectacle.

Matériel apporté par les artistes :

Le livre « La couleur des émotions » en version POP'UP.

Les 10 cartes illustrant les 5 émotions avec deux nuances d'intensité (petite et grosse) : colère, tristesse, joie, peur et sérénité.

Préparation possible en amont par l'enseignant.e :

Lire l'album une première fois en classe.

ATELIER 2. VOCABUCONTE, jeu de cartes



Durée : 30 minutes

Objectif :

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

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

Durée : 30 minutes

Objectifs :

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

Déroulement :

L'artiste demande aux enfants quels instruments ils connaissent, puis présente tous les ceux qui sont joués durant le spectacle.

Une fois chaque instrument identifié, l'artiste affiche trois types de 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

Une carte est distribuée à chacun des enfants, puis ceux-ci devront poser leur carte devant l'instrument correspondant en prononçant son nom et sa famille.

Pour finir, les enfants peuvent manipuler certains instruments chacun leur tour : tubes tonnerre, cloches, bâton de pluie, tom basse, sansula.

ATELIER 4 EN CLASSE ENTIÈRE

Durée : 15 minutes en classe entière.

-APPRENTISSAGE DE LA RITOURNELLE (15 min) :

Objectif :

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

Déroulement :

Présentation des deux artistes et de l'atelier.

Échauffement corporel et vocal.

Apprentissage de la ritournelle (paroles et musique) associée 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)*

ATELIER 5. PROLONGEMENT POSSIBLE

suite à notre venue

MEMORY TIMBRE et FABRICATION DE MARACAS



Durée : 30 minutes

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.

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



Préparation en amont par l'enseignant.e :

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

ADAPTATION DES ATELIERS POUR LES CE/CM

ATELIER 1 : remplacer « La couleur des émotions » par du SOUND PAINTING

Durée : 30 minutes

Objectif :

- Comprendre le rôle d'un chef d'orchestre.
- Prendre conscience du rôle de chacun au sein d'un ensemble musical.
- Créer une banque de sons qui servira pour l'improvisation finale.
- S'initier à la pratique du bruitage.

Déroulement :

Présentation des gestes de base du sound painting (voir photos page 15) ainsi que le geste associé à chaque son.

Création guidée d'une banque de 9 sons :

1. Douce brise (personnage de Zéphyr)
2. Bourrasques de vent (personnage d'Ouragan)
3. Vent glacial (personnage de Blizzard)
4. Pluie
5. Éclairs
6. Oiseaux
7. Cigales
8. Ruisseau
9. Sol qui craque

Mise en pratique :

Les enfants sont divisés en plusieurs groupes.
Sous la direction du chef d'orchestre, ils réalisent en direct le bruitage de l'histoire qu'improvise la conteuse.



Nuance douce



Nuance forte



Jouer



S'arrêter

ATELIER 3 PRESENTATION 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 demande aux enfants quels instruments ils connaissent, puis présente tous ceux qui sont joués dans le spectacle.

Une description plus précise que pour les classes de maternelle pourra être apportée pour déterminer la matière et le fonctionnement des instruments.

Une fois chaque instrument identifié, l'artiste affiche trois types de 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

Une carte ou plus est distribuée à chacun des enfants, puis ceux-ci sont invités à poser leurs cartes devant l'instrument correspondant en prononçant son nom et sa famille.

Pour finir, les enfants peuvent manipuler certains instruments chacun leur tour : tubes tonnerre, cloches, bâton de pluie, tom basse, sansula.