

## PARCOURS : EN ROUTE VERS LE THÉÂTRE



Le parcours « **En route vers le théâtre** » permet aux élèves de **CM2** de se préparer à venir voir un spectacle de théâtre, de découvrir le lieu, de s'approprier le vocabulaire propre au théâtre, de reconnaître les métiers qui permettent à des œuvres théâtrales de voir le jour et d'apprendre les « codes » du spectateur.

Il s'adresse aux enseignants qui souhaitent proposer à leurs élèves une première approche du théâtre, qu'ils envisagent ou non de travailler en complément sur la pratique du jeu théâtral.

### Objectifs

- Permettre aux élèves de découvrir l'envers du décor d'un théâtre : se familiariser avec le lieu, en comprendre le fonctionnement, maîtriser le vocabulaire...
- Découvrir les métiers du théâtre.
- S'approprier les codes de la représentation théâtrale.
- Susciter la curiosité et l'envie de découvrir un spectacle de théâtre.

### Déroulement

Ce parcours se déroule sur 2 journées :

- Journée 1 : **12** ou **13** septembre 2016 (dates à définir pour le 1er semestre 2017) :
  - o Découverte du lieu par une visite théâtralisée du Théâtre du Grand Marché par le spectacle [Ouverture](#) (présentation du spectacle en annexe)
  - o Rencontre avec la comédienne (environ 20mn)
  - o Jeux d'équipe (environ 1h15 – présentation du jeu en annexe)
  - o Remise d'un livret de jeux
- Journée 2 :
  - o Spectacle en représentation scolaire de [Fastoche](#) de Pierre TUAL, spectacle de marionnettes le 4 octobre 2016 à 10h00 (durée 1h) à consulter sur le site [www.cdoi.re](http://www.cdoi.re)
  - o Rencontre avec l'équipe du spectacle à l'issue de la représentation (Spectacle 1er semestre 2017 non encore défini).

### Procédure d'inscription

1. Niveaux : Écoles (CM2)
2. Places ouvertes : 4 classes pour la période septembre/décembre 2016 (Nombre de classes à définir pour le 1er semestre 2017)
3. Période : 12 ou 13 septembre 2016
4. Tarif : Gratuité - **Les 2 déplacements en bus sont à la charge de l'école.**

[Pré-inscriptions sur le Tableau de bord pour l'éducation artistique et culturelle de l'académie de La Réunion jusqu'au 2 septembre 2016](#)

**Pour tout renseignement, contacter :**

Françoise Guillaume : [relationpublique@cdoi-reunion.com](mailto:relationpublique@cdoi-reunion.com) – 0262 20 96 33

# ANNEXE

## LE SPECTACLE OUVERTURE

Venir au théâtre mais, pour une fois, ne pas s'asseoir dans un fauteuil mais sur le plateau...



Sur le plateau du théâtre c'est le jour du départ de la troupe en tournée, les malles et valises sont bouclées, que contiennent-elles ? Pour le découvrir nous allons jouer aux devinettes. Que fait ce boa dans une valise ? Et ce marteau ? Et ce nécessaire à couture ? Et ce masque ? Tendons l'oreille, cette malle nous parle, cette autre fait de la musique !

Après le spectacle, nous poussons les pendrillons pour découvrir les coulisses et les loges, ces endroits secrets où le public ne vient jamais, normalement...

**Durée du spectacle :** 30 mn  
**Texte et mise en scène :** Lolita Monga  
**Avec** Cécile Fontaine

## LE GRAND JEU DU GRAND MARCHÉ



**À votre tour, devenez acteur, auteur, technicien, metteur en scène, scénographe, costumier, comptable, spectateur...**

Dessiner une affiche, construire un décor, apprendre un texte, imaginer la scénographie, toute l'équipe du théâtre s'active pour préparer la représentation de ce soir. Chacun a son rôle à jouer mais c'est l'équipe qui gagne ou échoue, parce que pour réussir, tout le monde doit avancer dans la même direction, avec le même objectif.



**Type de jeu :** Jeu de coopération

**Nombre de joueurs :** Entre 5 et 30 répartis en 5 équipes : les artistes au plateau, les artistes de l'ombre, les techniciens, les administratifs, les spectateurs

**But du jeu :** Relever des défis pour que la représentation du soir ait lieu

**Déroulement :** En fonction de son métier, chaque équipe doit s'acquitter d'une mission. Chaque mission réussie permet de gagner des briques et de construire une tour qui symbolise la représentation. Le jeu sera gagné dès que cette tour atteindra 10 étages et que toutes les équipes auront contribué en apportant au moins 3 briques. Attention, pour avancer, il faut résoudre des énigmes, mimer, dessiner, compter, construire, mémoriser...