

# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

## ESCALES<sub>M</sub> de Maclarnaque

Illustration Orane Sigal



Ciné-concert électro-world  
Niveaux scolaires visés : cycle 1 et 2

**L'ARMADA PRODUCTIONS**

L'éveil artistique pour petits & grands  
02 99 54 32 02 - [www.armada-productions.com](http://www.armada-productions.com)  
Nous écrire : [contact@armada-productions.com](mailto:contact@armada-productions.com)

# SOMMAIRE

Préparation au spectacle	_____	p. 3
Le spectacle : qu'est-ce que c'est ?	_____	p. 4
L'artiste : qui sera sur scène ?	_____	p. 6
La musique : qu'allons-nous écouter ?	_____	p. 7
Les images : qu'allons-nous regarder ?	_____	p. 9
Le contexte : qu'allons-nous explorer ?	_____	p. 10
Références aux programmes scolaires	_____	p. 16
Ressources complémentaires	_____	p. 18
<b>Souvenirs du spectacle</b>	_____	p. 20

## **Production :**

L'Armada Productions

## **Coproduction :**

Clair Obscur - Festival Travelling (35)

AFCA, Festival National du Film d'Animation (35)

## **Partenaires :**

L'Ubu-ATM (35)

L'Antipode (35)

La Nouvelle Vague (35)

Le Magic Hall (35)

Le VIP (44)

## **Avec le soutien de :**

Région Bretagne

Rennes Métropole

Ville de Rennes

Département Ille-et-Vilaine

Ce dossier a été rédigé avec  
le concours de Manon Decharles

## **Durée du spectacle**

35 min

**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 et photocopiée pour être distribuée en classe.

## 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 mais pendant le spectacle on peut bien sûr chanter, s'écrier, être surpris, avoir peur, adorer, danser, laisser son corps et sa voix s'exprimer pendant la représentation.
- 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'attitude 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'EST-CE QUE C'EST ?

### L'UNIVERS

*Escales* est un ciné-concert réalisé par la DJ et percussionniste Maclarnaque, qui s'adresse aux enfants dès l'âge de 3 ans.

L'artiste a imaginé des compositions musicales autour de **quatre courts-métrages d'animation**. Les images aux graphismes minutieux alliées aux sons entraînants des rythmes électroniques et des percussions, font voyager petits et grands dans des mondes imaginaires et singuliers. Ces mondes nous racontent l'histoire de la Terre, les aventures d'une baleine solitaire en mal d'amitié, la vie sous-marine d'un crustacé légendaire, le parcours singulier d'un têtard qui a toujours un peu de retard.

Équipée de **gadgets électro**, Maclarnaque joue en direct sur scène pour habiller ces quatre films hétéroclites d'une bande-son accrocheuse et moderne, se situant entre électro et world music.

[LIEN VERS LE TEASER DU SPECTACLE](#)

### LE CINÉ-CONCERT

Le spectacle *Escales* propose une autre manière de découvrir l'image animée par le médium du ciné-concert. Il ne s'agit pas là de réinventer les films mais plutôt de **les revisiter**, en jouant avec la musique pour mettre en valeur des éléments cachés, sublimer un contenu ou encore, souligner un élément.

Le ciné-concert permet d'allier intention musicale et interprétation narrative en laissant la place au son et en invitant les spectateurs à prendre le temps d'aborder les images dans une approche sensible.



Illustration Orane Sigal

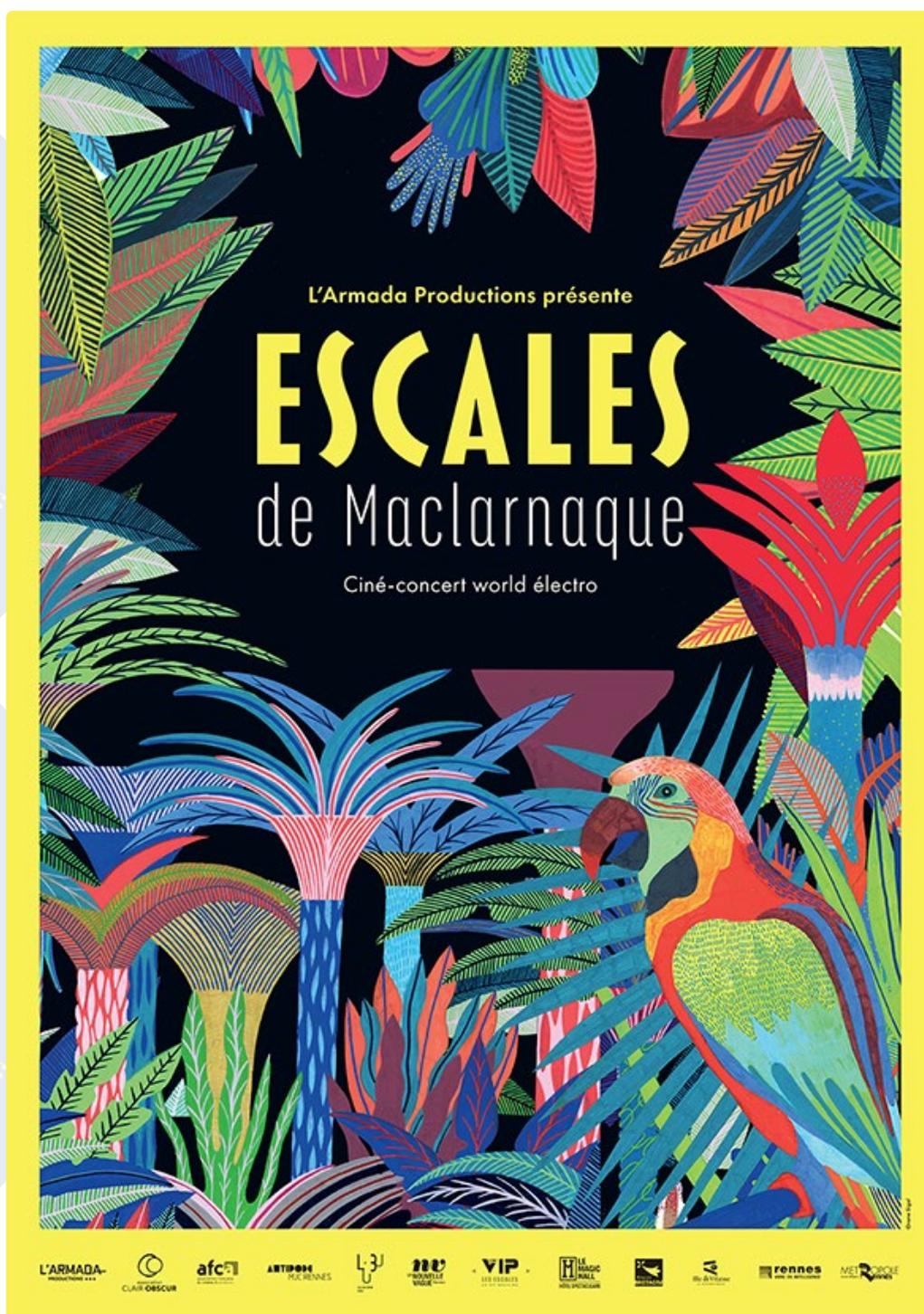
# LE SPECTACLE

## QU'EST-CE QUE C'EST ?

### L'AFFICHE

L'affiche de *Escapes* a été réalisée par l'illustratrice et autrice de bande-dessinée Orane Sigal. Formée à la Haute École des Arts du Rhin de Strasbourg. Elle pratique des techniques diverses comme le dessin, la peinture et le collage. La forme et la couleur sont des notions très présentes dans son travail qui se distingue par des associations de tons très francs et contrastés. Ses illustrations portent souvent sur des thématiques liées au monde vivant et aux voyages ; des imaginaires qui la touchent particulièrement.

\* **Piste pédagogique** – Regarder l'affiche avec les enfants en amont du spectacle permet de susciter leur curiosité et de les inciter à décrire, imaginer et déduire ce qu'ils vont voir.



# L'ARTISTE QUI SERA SUR SCÈNE ?

## QUI EST MACLARNAQUE ?

Maclarnaque a d'abord usé le dancefloor en tant que **danseuse de hip-hop** puis s'est lancée sur scène avec des **DJ sets**<sup>1</sup>. Depuis 2018, elle fait partie du duo Afrodite, par lequel elle a ouvert son univers musical à la pop et au RnB. Maclarnaque s'épanouit aussi bien sur scène comme aux Trans Musicales de Rennes en 2014, que dans les battles de danse en tant que DJ. Après *La Boum* des Boumboxeurs avec Da Titcha et Bboy Frénetik, *Escales* est son deuxième spectacle jeune public.

## COMMENT DÉFINIR LE GENRE MUSICAL DE MACLARNAQUE ?

Chercheuse de disques et « geek » invétérée, elle bidouille les musiques mais aussi les instruments pour en sortir des sons peu ordinaires. Elle aime faire découvrir des **sonorités très diverses** et partager sa passion pour la musique par des propositions hautes en groove. Elle y mêle différents styles de hip-hop, qu'elle saupoudre d'épices funk, jazz, house, créoles comme le bélé ou encore le booty bass<sup>2</sup> pour nous offrir un véritable melting-pot musical.

*« J'aime bien les musiques assez jazzy mélangées à un peu d'électro. J'écoute des rythmes ancestraux africains, des musiques de carnaval. J'écoute beaucoup de musiques du monde, des musiques traditionnelles chinoises par exemple. »*

## POURQUOI « MACLARNAQUE » ?

« **Maclarnaque** » est un nom de scène. Il associe les initiales de l'artiste « M.A.C » au mot « arnaque ». « Mac » fait également écho à la prononciation phonologique des noms de famille anglosaxons commençant par « MC ». Or, dans le milieu du hip-hop et des musiques électroniques, « MC » signifie Master of Ceremony, soit Maître de Cérémonie, qui désigne un rappeur. C'est également un clin d'oeil aux rappeurs Mac Daddy et Daddy Mac du groupe Kriss Kross. Arnaque fait référence à l'idée d'exploiter jusqu'au bout un instrument de musique et de le détourner pour trouver de nouvelles astuces.

<sup>1</sup> Diffusion sous forme d'enchaînement cohérent, de plusieurs musiques enregistrées ou composées en live.

<sup>2</sup> Sous-genre du hip-hop dont les racines s'ancrent dans l'electro-funk



# LA MUSIQUE

## QU'ALLONS-NOUS ÉCOUTER ?

Avec *Escapes*, Maclarnaque crée pour la première fois un spectacle pour enfants en solo. Seule sur scène, elle considère ce travail comme **un nouveau défi**, une prise de risque supplémentaire qui la pousse dans ses retranchements. Cela l'incite notamment à aller plus loin dans la création, en s'essayant à une forme dont elle n'était jusqu'alors pas coutumière : **le ciné-concert**.

### LA COMPOSITION MUSICALE

Le compositeur ou la compositrice d'une musique est celui ou celle qui va **transformer une idée en une création sonore**, en traduisant son intention sur une portée ou en la jouant directement sur des instruments ou machines.

Une fois la sélection de courts-métrages faite, Maclarnaque a travaillé la composition en regardant les quatre films **sans le son original**. Elle a imaginé ce que pouvait ressentir un enfant, en anticipant les moments où il était susceptible de réagir, d'avoir des émotions, d'être joyeux, triste, amusé, ...

L'artiste explique s'être glissée dans la peau d'une **doubleuse de film**. Avec la musique qu'elle compose, Maclarnaque souhaite installer **une ambiance singulière** propre à chaque court-métrage, guider l'attention des spectateurs sur différents éléments des images animées et proposer une interprétation des mouvements des personnages et de leurs émotions. Elle conçoit ainsi la musique au service de l'image, comme des effets spéciaux sonores qui servent les personnages (voir page 10 - Les influences entre image et son).

Sur scène, Maclarnaque est équipée de différents instruments : des machines et des percussions, associant ainsi un son électro à des rythmes jazz, afros ou encore latins. On pourrait la qualifier de **femme-orchestre**.



# LA MUSIQUE

## QU'ALLONS-NOUS ÉCOUTER ?

### LA MUSIQUE ÉLECTRONIQUE

La musique électronique correspond au dernier mouvement d'ampleur de la pop culture à s'être imposé après le rock et le hip-hop. Le traitement électronique de la musique est travaillé par les artistes aussi bien dans le **geste** (l'utilisation de machines) que dans l'**esthétique** (les sonorités associées) et est très lié aux **évolutions technologiques**.

Il faut faire preuve d'une grande culture musicale pour proposer des œuvres de musique électronique. En effet, les sons font référence à un répertoire large, qui est souvent abordé à l'échelle mondiale. Les compositions polymorphes mêlent ainsi productions personnelles, emprunts et transformations.

### LES PERCUSSIONS

Parmi les machines auxquelles a recours Maclarnaque pour *Escapes*, on retrouve les **pads**. Ce sont des percussions électroniques qui retranscrivent des sons préalablement enregistrés. L'artiste se sert de différents pads afin d'apporter une base percussive à sa composition ; on parle de percussions numériques. Grâce à une Loop Station, elle réalise des boucles sonores des parties de percussions et des voix en direct et accorde une place centrale à la répétition au sein de la musique d'*Escapes*. Maclarnaque utilise également une table de mixage qu'elle mobilise afin de combiner les signaux sonores et de créer des effets. De cette manière, elle donne un aspect arrondi et adouci aux sons produits.



D'autres types de percussions sont également mobilisées par l'artiste : les congas, sorte de gros tambours, utilisées au sein de la musique latine et cubaine. La conga est apparue au XVIII<sup>ème</sup> siècle à Cuba mais tire son origine de la culture bantoue. La conga est souvent jouée par paire et se compose d'un tambour en membrane se déclinant sous différentes tailles. La conga a été nommée ainsi en référence à un rythme du Carnaval de La Havane. Le joueur ou la joueuse de conga est appelé « conguero ».



Maclarnaque mêle sons électroniques et acoustiques et travaille des styles variés au sein de la même pièce musicale. L'artiste met à l'honneur ces percussions au travers des rythmes afrolatins, cubains, brésiliens, antillais et de l'Afrique noire. Associée aux sonorités électro et à d'autres styles comme le disco, cette mixité musicale donne une **coloration world** au spectacle.

# LES IMAGES

## QU'ALLONS-NOUS REGARDER ?

En écho au titre du spectacle, les films choisis pour ce ciné-concert sont issus de quatre pays différents. Réalisés avec un panel d'esthétiques et de techniques diversifiées (images 3D, découpages papiers), ces courts-métrages sont vus comme des escales dans différents univers.

**LA CREAZIONE** - Par Cristina Lastrego, Francesco Testa. Italie, 2010

Est-ce que le monde existe depuis toujours ? Les arbres, les éléphants, le vent, la lune ? *La Creazione* part des questions qui traversent la tête des enfants et nous propose un récit haut en couleurs de la création du monde. Ne s'embarrassant pas d'explications scientifiques, le film préfère opter pour une interprétation festive.

[LIEN VERS LA VIDEO](#)

**WHALE** - Par Maryna Shchipak (Studio Film Bilder). Allemagne, 2013

Il est parfois difficile de se faire des amis, surtout quand les préjugés sont tenaces. Ici, c'est une baleine qui souffre de ne pas pouvoir être acceptée car elle effraie les autres animaux qui vivent dans ses eaux. Alors qu'elle désespère et sombre dans la tristesse, un drôle d'oiseau va lui redonner espoir. Sous des traits joyeux et touchants, ce court-métrage aborde la thématique sensible des préjugés.

[LIEN VERS LA VIDEO](#)

**LA LÉGENDE DU CRABE PHARE** - Par Gaëtan Borde, Benjamin Lebourgeois, Claire Vandermeersh, Alexandre Veaux, Mengjing Yang (Supinfo.com). France, 2015

*Le Crabe Phare* est un crustacé légendaire aussi mystérieux que fascinant. Il collectionne les bateaux des marins égarés. Mais la tranquillité de ce héros est heurtée par la venue de touristes incontrôlables. *La Légende du Crabe Phare* explore sur un ton amusant, un message d'actualité : il nous amène à nous questionner sur la pollution des écosystèmes, la destruction de la faune et de la flore par l'urbanisation des espaces naturels fragiles et les impacts négatifs de la surconsommation et du tourisme de masse.

[LIEN VERS LA VIDEO](#)

**KUAP** - par Nils Hedinger. Suisse, 2018

C'est l'histoire d'un têtard qui a toujours un peu de retard. Un têtard ne parvient pas à devenir une grenouille et reste seul. Mais il y a beaucoup à découvrir dans l'étang et le printemps reviendra certainement l'année prochaine. Une petite histoire sur le fait de grandir.

[LIEN VERS LA VIDEO](#)

# LE CONTEXTE

## QU'ALLONS-NOUS EXPLORER ?

### LES INFLUENCES ENTRE IMAGES ET SONS

- **Pour le cycle 1**, la compréhension des récits de fiction est complexe et constitue un des objectifs majeurs de l'école maternelle. Le ciné-concert offre ainsi une forme d'appréhension nouvelle de la narration.
- **Pour le cycle 2**, le ciné-concert permet de naviguer entre concret et abstrait et d'aborder le récit par une interprétation personnelle : retranscrire en musique des émotions, dégager la musicalité d'une image, penser une interprétation graphique d'un son.

La relation entre image et musique résulte d'une longue histoire, dont les origines remontent aux débuts du cinéma. À la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, les **premiers films muets étaient déjà accompagnés de musique**. En effet, en 1886, après les premiers jours de représentations des frères Lumière, le pianiste Émile Malaval est sollicité afin de jouer en salle et couvrir le bruit métallique du projecteur. La pratique s'est ensuite généralisée, permettant de rassurer le spectateur et de le plonger pleinement dans les univers des images diffusées. La musique était jouée au sein même de la salle de cinéma, accompagnant la diffusion en direct : un piano ou un violon, voire même un orchestre dans les cinémas des quartiers aisés.

Les premières musiques à l'image arriveront en 1910 et seront introduites sous forme chantée. Le cinéma chantant accompagnera et accélérera les évolutions techniques qui feront advenir dans les années 1920, le cinéma parlant. La musique, au même titre que les paroles, est retranscrite sur un support audio et on parlera dès lors de **bande-originale**.

La forme ciné-concert permet d'aller **au-delà d'une sonorisation classique** pour travailler la narration dans une approche sensible : à travers ses éléments rythmiques et ses représentations visuelles. Elle met en avant l'influence du son sur les images, et inversement. Elle crée ainsi une **intention musicale** et une **interprétation narrative**.

La musique y est présente sous différentes formes, elle raconte tout autant qu'elle accompagne l'image. La musique est mobilisée dans des intentions diverses, elle peut : marquer le mouvement, marquer des sons réels, plonger l'auditoire dans un lieu et une ambiance particulière, exprimer les émotions des personnages, etc...

#### \* Piste pédagogique – Doublage de film

On pourra diffuser un extrait d'un film très connu sans le son puis imaginer ensemble les dialogues et les bruitages, ou montrer des images d'un film de western sans le son, tout en l'accompagnant d'une musique d'un univers différent (zouk, metal...). Questionner les enfants : qu'est-ce que ça change ? Qu'est-ce qu'on comprend ? Qu'est-ce qu'on ressent ?

> Domaines 1,2,4

# LE CONTEXTE

## QU'ALLONS-NOUS EXPLORER ?

### LE RAPPORT À L'ESPACE

- **Au cycle 1**, l'enfant expérimente l'espace en acquérant des connaissances liées aux repères spatiaux, aux déplacements et aux distances.
- **Au cycle 2**, l'enfant apprend à se repérer dans son environnement proche et connu puis à appréhender des espaces inconnus. Il renforce un vocabulaire spécifique permettant de définir des positions, des déplacements.

Le spectacle *Escales* joue ici sur la polysémie des mots **voyage** et **escale** et emmène les spectateurs à travers différentes expériences de déplacement.

Le **voyage** revêt plusieurs significations et peut désigner un trajet ; des allées et venues réalisées lors d'un mouvement ; ou encore le déplacement vers un nouvel espace, plus ou moins lointain qui ne relève pas du quotidien. Ce dernier sens se réfère à une excursion qui peut être motivée par différents facteurs volontaires ou contraints, comme la curiosité, la quête ou encore l'exil. Au sens littéraire, la quête de soi ou encore l'exploration de quelque chose que l'on suit comme un parcours peuvent également être qualifiées de voyage.

Il existe différentes façons de se déplacer, on les appelle **les modes de déplacement**. Chaque être vivant possède une manière qui lui est propre de se mouvoir. C'est le cas par exemple de la marche à pieds (*La Creazione*), de la nage ou du vol (*Whale* et *Kwap*).

L'être humain a également mis au point un certains nombres de véhicules afin de pouvoir avancer plus rapidement tout en diminuant l'effort nécessaire à sa mobilité. On nomme ces outils des **moyens de déplacements**. Certains d'entre eux fonctionnent de façon mécanique (la bicyclette) et d'autres grâce à des énergies naturelles ou chimiques (le bateau) (*La légende du crabe phare*).

Pour appréhender le mouvement, s'intéresser à l'arrêt est incontournable. Ainsi, Maclarnaque, à bord de sa locomotive musicale, propose aux spectateurs différentes **escales**. Ce terme qualifie à la fois l'arrêt marqué lors d'un déplacement ainsi que le lieu dans lequel est marqué cet arrêt.

#### \* **Piste pédagogique - Mes mobilités**

Derrière le mot escale, il y a souvent l'idée d'un parcours, ponctué par différents arrêts. On pourra alors raconter chronologiquement son parcours quotidien de la maison à l'école voire le matérialiser sur une carte : quels sont les points de départ et d'arrivée ? Fais-tu escale(s) ? Où ? Quel mode ou moyen de déplacement utilises-tu ?

> Domaines 2, 4, 5

# LE CONTEXTE

## QU'ALLONS-NOUS EXPLORER ?

### L'ENVIRONNEMENT

- **Au cycle 1**, découvrir le monde est le domaine privilégié de l'éducation à la curiosité en même temps que l'occasion d'une première structuration des grandes catégories de la connaissance : la matière, le temps, ...
- **Au cycle 2**, s'acquièrent les codes qui permettent le développement de conduites adaptées chez l'enfant, appuyées sur une évaluation de l'utilisation que font de notre planète les sociétés actuelles et celles du passé.

Le spectacle questionne notre place en tant que voyageur mais au-delà, en tant que citoyen : comment découvrir et vivre le monde sans mettre en danger la planète, en respectant l'environnement et ceux et celles qui le composent ?

Cette problématique perceptible par le spectateur adulte peut être abordée avec les plus jeunes à travers différentes thématiques, qui sont autant de portes d'entrées et de pistes de réflexion : **le vivant, les répercussions de l'activité humaines sur l'environnement, la croissance.**

#### Le vivant

*La Creazione* est le premier film projeté du ciné-concert. Il propose une mise en contexte en sensibilisant petits et grands à la beauté et la fragilité des différents espaces naturels qui constituent notre environnement. Le film aborde de manière simplifiée la diversité des espèces vivantes -faune et flore- et leurs interactions. Chaque milieu de vie présente un type de fonctionnement et des relations entre les animaux et les végétaux qui le peuplent : ce sont des **écosystèmes**, zones fragiles souvent mises en danger dans leurs équilibres par les activités humaines.

Sans approche scientifique particulière, le film respecte néanmoins une logique dans la succession des apparitions puisque tous les animaux marins précèdent les terrestres avant que n'apparaissent les êtres humains. Par la profusion d'images, le rythme, les matières des tissus découpés et les sons de Maclarnaque, *La Creazione* retranscrit ainsi quelques caractéristiques essentielles à la **biodiversité** : la nature est spontanée, elle est variée et diversifiée, elle évolue sans cesse.

#### \* Piste pédagogique - Le règne végétal et la végétalisation des villes

Il s'agit d'étudier ce qu'est la vie végétale et sa diversité, comprendre l'importance des végétaux et des ressources naturelles pour notre écosystème et notre planète. On pourra observer (en images, en vidéos, en vrai) la végétalisation des villes. On remarquera que la vie se niche dans les moindres interstices malgré le béton. Pourquoi pas végétaliser un mur de la classe ou de la cour d'école et créer des graffitis en mousse ?

> Domaines 1, 2, 3, 4, 5

# LE CONTEXTE

## QU'ALLONS-NOUS EXPLORER ?

### Les répercussions des activités humaines sur l'environnement

*La Légende du Crabe Phare*, troisième court-métrage projeté, nous amène à nous questionner sur notre rapport à l'environnement.

Le terme « **écologie** » vient de deux mots grecs : *eco*, qui signifie habitat, et *logie* qui se réfère à la science. L'écologie étudie les relations entre les êtres vivants – les humains, les plantes, les animaux – et les milieux où ils vivent, qu'ils soient naturels ou transformés. Les interactions entre les êtres humains et la nature résultent d'une longue histoire. À la préhistoire, l'imprévisibilité des éléments naturels dictait les manières de vivre des humains. En observant leur environnement et grâce à la technologie, ces derniers ont développé des instruments pour maîtriser leur environnement et en tirer profit. **Au cours des 150 dernières années** les activités industrielles et agricoles se sont considérablement développées. Or la planète possède des ressources et des capacités de régénérations finies. Nous arrivons bientôt aux limites de ce qu'elle peut nous fournir.

En abordant le tourisme de masse et la saturation des sites, *La Légende du Crabe Phare*, vient interroger différents aspects de la transformation environnementale causée par les humains.

**Les modes de consommation** : liés à nos modes de vie, nos besoins sont toujours plus nombreux et notre consommation requière énormément d'eau et d'énergie. Nous produisons ainsi plus de déchets, dus à notre activité personnelle (chaque français produit environ **1kg** de déchets par jour, soit **365** par an) et industrielle (l'industrie produit environ **150 millions** de tonnes de déchets par an et les activités agricoles et alimentaires environ **400 millions**).\*

**L'urbanisation** : les êtres humains construisent toujours plus de bâtiments pour répondre aux nécessités d'une population mondiale grandissante (lieux de vie, de consommation, de travail, de divertissement...) Cette urbanisation vient transformer les paysages en les fragmentant par la multiplication des réseaux de transport et la croissance des villes. Elle bouleverse également les écosystèmes par le rejet grandissant de gaz à effet de serre et de polluants.

Ces modes de vie ont des répercussions monstrueuses sur l'environnement. Les océans en pâtissent énormément par les activités qui y sont liées. On y retrouve également un grand nombre de déchets, plus de **20 milliards** de tonnes par an.

\*Sources : *Nature, l'appel du dehors*, de Maria Ana Peixe Dias et Ines Teixeira do Rosario, 2015, Livre jeunesse.

### \* Piste pédagogique - Les océans, l'or bleu de notre planète

Comprendre la pollution et la surconsommation de l'eau puis discuter des moyens pour y remédier. On pourra imaginer une réalisation plastique de l'océan en deux parties (la partie de l'océan pollué et la partie de l'océan tel qu'il était ou qu'on voudrait qu'il soit) selon un jeu de couleurs opposées (sombres pour le négatif et colorées pour le positif). Notion de continent plastique.

> Domaines 1, 2, 3, 4, 5

# LE CONTEXTE

## QU'ALLONS-NOUS EXPLORER ?

### LA CROISSANCE

La croissance : qu'est-ce que la croissance chez les êtres vivants ?

C'est ce qu'explore en filigrane le court-métrage *Kuap*. Ici, on nous raconte l'histoire d'un petit têtard qui n'arrive pas à grandir et à évoluer comme ses camarades. Si le temps et les saisons passent, pour notre petit têtard la situation reste la même : il ne grandit pas. Au fur et à mesure, le têtard finira par se faire des nouveaux-elles ami-es dans son environnement aquatique avant de finalement se métamorphoser, devenir une grenouille et ainsi perpétuer le cycle de la vie.

À l'image de notre petit têtard à la fin du court-métrage, tous les êtres vivants grandissent et évoluent à des rythmes très différents. On parle alors de croissance. La croissance chez les êtres vivants, et plus particulièrement chez les animaux, représente l'une des **six phases de la vie avec : la naissance, la croissance, l'âge adulte, la reproduction, la vieillesse et la mort**. Cependant, on distingue deux types de croissance chez les animaux :

> Il y a tout d'abord la croissance régulière indiquant que les animaux grandissent en continu en fonction de leurs tailles et leurs poids comme les chats, les chiens ou les humains. On dit d'eux qu'ils ont un cycle de vie continue car ces animaux bébés ont les mêmes caractéristiques physiques une fois adultes.

> À l'inverse il y a la croissance irrégulière des animaux qui vont se transformer au cours de leur vie pour atteindre une forme adulte. On appelle ce procédé la métamorphose, c'est le cas par exemple des papillons, des mouches ou encore des grenouilles.

Ainsi, les grenouilles ont **un cycle de vie discontinu car elles sont sujettes à se métamorphoser** pour atteindre leur état de grenouille adulte. Comme dans le court métrage *Kuap*, les grenouilles naissent dans des œufs, avant d'éclore en forme de verre qu'on nomme têtard. Leurs pattes arrière vont apparaître, puis leurs pattes avant et enfin les têtards vont perdre leurs queues pour finalement ressembler à une grenouille. Le cycle de la vie d'une grenouille se passe ainsi par phase, les têtards vont évoluer avant de devenir grenouilles.

Le court métrage est ainsi pensé comme un cycle, il y a des similitudes entre la toute première scène et la dernière signifiant que notre têtard s'est transformé en grenouille et que le cycle de la vie continue.

Le court métrage de *Kuap* nous plonge ainsi dans une aventure où le temps est central et ne semble pas jouer en la faveur de notre têtard qui ne se métamorphose pas aussi vite que ses camarades grenouilles. Cependant, au fil de l'histoire notre têtard se nourrit de ses aventures et surtout de ses rencontres. Bien que délaissé par son groupe lorsqu'il naît, le têtard continue d'avancer seul dans un premier temps puis accompagné de ses ami-es. Ici, ce sont ses rencontres qui vont le métamorphoser, car on comprend que la croissance ne dépend pas seulement d'aptitudes physiques mais qu'il s'agit plus largement de grandir.

*Kuap* nous apprend que **grandir n'est pas forcément synonyme de taille et de croissance mais plutôt de maturité, d'amitié et d'expérience**.

#### \* **Piste pédagogique - La fiction des grenouilles** ([écouter le podcast](#))

On pourra écouter le podcast *La grenouille : reine des transformistes* en rediffusion sur France-Inter en classe afin d'étudier et comprendre la croissance des grenouilles avec un format audiotextuel et fictionnel. Au cycle 1, on peut l'écouter en fermant les yeux, en posant la table sur sa table, ou en s'allongeant avant d'en discuter en classe. Pour le cycle 2, on peut écouter le podcast puis écrire un petit récit à la première personne comme dans le podcast pour décrire son animal préféré.

> Domaines 1, 3, 4 et 5



# LE CONTEXTE

## QU'ALLONS-NOUS EXPLORER ?

### LE RAPPORT À AUTRUI

- **Au cycle 1 comme au cycle 2**, l'apprentissage de la vie en communauté est primordial. L'esprit de coopération doit être encouragé et la responsabilité vis-à-vis d'autrui mise à l'épreuve des faits. L'enfant est incité à échanger, exprimer ses émotions et construire ainsi son identité au sein d'un groupe. Sont également abordées les règles de vie en commun et les valeurs partagées de respect et d'égalité.

Le second court-métrage, *Whale*, aborde la question du rapport à l'autre.

#### La différence

*Whale* est une baleine, le plus gros mammifère marin, qui se distingue des autres cétacés par sa masse, le volume de sa tête et l'importante amplitude de sa mâchoire. Elle présente en ce sens des **différences** par rapport aux poissons qu'elle rencontre.

Le concept de différence est relatif et dépend des **normes** du groupe dans lequel on se trouve. Être différent ne signifie pas grand-chose en soi, c'est au sein du groupe que naît la différence. En d'autres termes, être différent consiste en ne pas être comme ceux qui nous entourent.

#### Les préjugés et la discrimination

Dans le court métrage, l'étoile de mer est également différente des poissons. Elle a un squelette en forme d'étoile et ne possède aucune nageoire. Pourtant, elle ne semble pas effrayer les animaux marins, contrairement à *Whale*. Dans ce court-métrage, la baleine est crainte car elle est victime de **préjugés** dus à ses caractéristiques physiques. Les préjugés sont des représentations qui orientent notre jugement.

Ils provoquent souvent la **peur** de ce qui nous est inconnu ou que l'on ne comprend pas. Cette peur peut provoquer le **rejet** et l'exclusion. Elle peut conduire à traiter certains individus plus mal que d'autres, sous prétexte de leur différence, c'est ce qu'on nomme la **discrimination**.

#### \* Piste pédagogique - Débat philosophique sur les différences et les préjugés

Débat autour des notions de différence, préjugés et discriminations. Ce débat pourra se construire autour de la lecture du conte de Li Yukou, *Le voleur de hache*. Comprendre le texte : qui sont les personnages ? Quelle est l'histoire. Analyser le récit : pourquoi le voleur de hache ressemblait-il à un voleur de hache ? Pourquoi, tout à coup, le voleur de hache ne ressemble plus à un voleur de hache ? Parvenir à distinguer ce qu'est une différence, un préjugé, des discriminations

> Domaines 1,2,5

# RÉFÉRENCES AUX PROGRAMMES SCOLAIRES

Quels sont les liens avec ma classe au *cycle 1* ?

THEMATIQUES	SOCLE COMMUN	LES ENSEIGNEMENTS CYCLE 1
<b>INFLUENCES ENTRE IMAGES ET SONS</b>	<b>Domaines 1, 3, 4 et 5</b>	<b>L'oral :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Oser entrer en communication</li> <li>- Comprendre</li> <li>- Échanger et réfléchir avec les autres</li> </ul> <b>Les activités artistiques :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Développer du goût pour les pratiques artistiques</li> <li>- Découvrir différentes formes d'expression artistique</li> <li>- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix</li> <li>- S'exercer au graphisme</li> <li>- Observer, comprendre et transformer des images</li> <li>- Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps</li> <li>- Affiner son écoute</li> <li>- Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant</li> </ul>
<b>LE RAPPORT À L'ESPACE</b>  <i>Le voyages</i> <i>Les modes et moyen de transport</i> <i>L'escale</i>	<b>Domaines 2, 4 et 5</b>	<b>L'oral :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Oser entrer en communication</li> <li>- Comprendre</li> <li>- Échanger et réfléchir avec les autres</li> </ul> <b>L'espace :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agir et se repérer dans l'espace</li> <li>- Adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</li> <li>- Collaborer, coopérer, s'opposer</li> </ul> <p>Explorer des formes, des grandeurs</p>
<b>L'ENVIRONNEMENT</b>  <i>Le vivant</i> <i>Les répercussions des activités humaines sur l'environnement</i> <i>La croissance</i>	<b>Domaines 4 et 5</b>	<b>L'oral :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Oser entrer en communication</li> <li>- Comprendre</li> <li>- Échanger et réfléchir avec les autres</li> </ul> <b>Se repérer dans le temps et l'espace :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stabiliser les premiers repères temporels</li> <li>- Introduire des repères sociaux</li> <li>- Consolider la notion de chronologie</li> <li>- Sensibiliser à la notion de durée</li> <li>- L'espace</li> </ul> <b>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir le monde vivant</li> </ul>
<b>LE RAPPORT À AUTRUI</b>  <i>Les différences</i> <i>Les préjugés</i> <i>Les discriminations</i>	<b>Domaines 4 et 5</b>	<b>Apprendre ensemble et vivre ensemble :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe</li> <li>- Apprendre en jouant, en réfléchissant, en échangeant</li> </ul>

# RÉFÉRENCES AUX PROGRAMMES SCOLAIRES

Quels sont les liens avec ma classe au **cycle 2** ?

THEMATIQUES	SOCLE COMMUN	LES ENSEIGNEMENTS CYCLE 2
<p><b>INFLUENCES ENTRE IMAGES ET SONS</b></p>	<p><b>Domaines 1, 2 et 3</b></p>	<p><b>Français :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit</li> <li>- Écouter et comprendre, dire pour être entendu et compris, participer à des échanges, adopter une distance critique.</li> </ul> <p><b>Arts visuels :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Expérimenter, produire, créer</li> <li>- S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs</li> <li>- Se repérer dans les domaines liés aux arts visuels, développer une sensibilité</li> <li>- Exprimer ses émotions, se représenter le monde</li> </ul> <p><b>Éducation musicale :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Écouter, décrire et comparer des éléments sonores</li> <li>- Explorer, imaginer des représentations graphiques de la musique</li> <li>- Échanger, exprimer ses émotions, ses préférences. Écouter l'avis des autres et le respecter</li> </ul>
<p><b>LE RAPPORT À L'ESPACE</b></p> <p><i>Le voyages Les modes et moyen de transport L'escale</i></p>	<p><b>Domaine 1 et 5</b></p>	<p><b>Français :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit</li> <li>- Écouter et comprendre, dire pour être entendu et compris, participer à des échanges, adopter une distance critique.</li> </ul> <p><b>Découverte du monde :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Questionner le monde</li> <li>- Se situer dans l'espace</li> <li>- Identifier des représentations globales de la Terre et du monde.</li> </ul>
<p><b>L'ENVIRONNEMENT</b></p> <p><i>Le vivant Les répercussions des activités humaines sur l'environnement La croissance</i></p>	<p><b>Domaines 1, 3, 4 et 5</b></p>	<p><b>Français :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit</li> <li>- Écouter et comprendre, dire pour être entendu et compris, participer à des échanges, adopter une distance critique</li> </ul> <p><b>Enseignement moral et civique :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jugement : développer des aptitudes de réflexion critique, argumenter, débattre sans imposer.</li> </ul> <p><b>Découverte du monde :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Monde du vivant, de la matière : mener quelques étapes d'une démarche scientifique</li> <li>- Observer la des animaux et végétaux</li> <li>- Étudier la Terre notre planète.</li> <li>- Mettre en pratique des comportements simples respectueux des autres, de l'environnement (écogestion, économie d'eau et d'énergie, recyclage)</li> </ul>
<p><b>LE RAPPORT À AUTRUI</b></p> <p><i>Les différences Les préjugés Les discriminations</i></p>	<p><b>Domaine 1 et 3</b></p>	<p><b>Français :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit</li> <li>- Écouter et comprendre, dire pour être entendu et compris, participer à des échanges, adopter une distance critique</li> </ul> <p><b>Enseignement moral et civique :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Soi et les autres</li> <li>- Le droit et la règle</li> </ul>

# RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

## LITTÉRATURE JEUNESSE

Exploration d'univers colorés en lien avec l'affiche :

- *Jungles et réserves naturelles du monde*, Mia Cassany, Nathan – Dès 5 ans
- *Jungle*, Elena Selena, Callimard Jeunesse – Dès 4 ans

## Écosystèmes et biodiversité :

- *Contes de la Terre Mère*, Amélie Fontaine et Gwenaël David, Hélicium Éditions – Dès 7 ans

## Les océans et leur protection :

- *Océano*, Anouk Boisrobert et Louis Rigaud, Hélicium édition – Dès 3 ans
- *La mer !*, Piotr Karkski, La Martinière jeunesse – Livre d'activités – dès 5 ans
- *La Grande Plongée*, Lucie Brunellière, Albin Michel Jeunesse – Dès 5 ans
- *Dans la mer !*, Ingela P. Arrhenius, Hélicium Editions – Dès 3 ans
- *Nos incroyables animaux marins*, Yuval Zommer, Barbara Taylor – Dès 5 ans

## Vivre ensemble :

- *Faites la queue !* Tomako Ohmura, L'école des loisirs – Dès 3 ans

## Comprendre le monde et ses enjeux :

- *Atlas*, Comment va le monde, Laure Flaigny, Jessie Magana, Aurélie Boissière, Séverine Assous, Actes Sud Junior – Dès 10 ans

## APPLICATIONS POUR LA JEUNESSE

- *Petit piou*, Clémentine Collinet – Dès 4 ans. 4,49€
- *Tongo musique*, Firstconcerts Productions – Dès 4 ans. 3,49€
- *Dinosaur mix*, Cowly Owl Ltd – Dès 4 ans. 2,99€
- *La pluie à midi*, Les éditions volumiques – Dès 4 ans. 2,29€

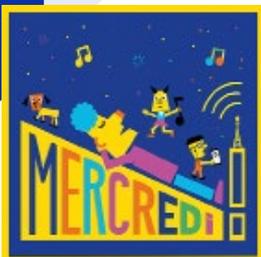
## À VISIONNER

- *D'un peu plus loin*, de François-Marc Baillet : Quand l'imagination réinvente la chaîne alimentaire – court métrage (2 min) sur Vimeo
- Le travail du photographe Martin Parr qui met en scène le comportement des touristes dans la série « Beach Therapy » : <https://www.martinparr.com/>

## À ÉCOUTER

- Émission *Mercredi ! Escapes, c'est quoi ? // 10.04.2019*, L'Armada Productions

[Lien vers l'émission sur Mixcloud](#)



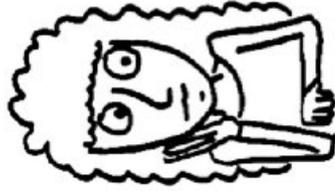
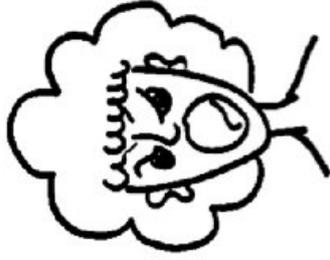


# SOUVENIRS DU SPECTACLE //

## CARNET DE VOYAGE DU JEUNE SPECTATEUR



## \* ENTOURE L'ÉMOTION QUE TU RESSENS APRÈS LE SPECTACLE



Qu'as-tu le plus aimé, le moins aimé dans le spectacle ?

-----  
-----

## \* TOI AUSSI TROUVE TON NOM DE SCÈNE

A partir de ses initiales M.A.C., Maclarnaque a construit son nom de scène, son pseudo d'artiste.

Cela sert à séparer sa vie d'artiste et sa vie personnelle.

Toi aussi, comme Maclarnaque, imagine ton pseudo d'artiste à partir de tes initiales

Inscris ici tes initiales :

-----

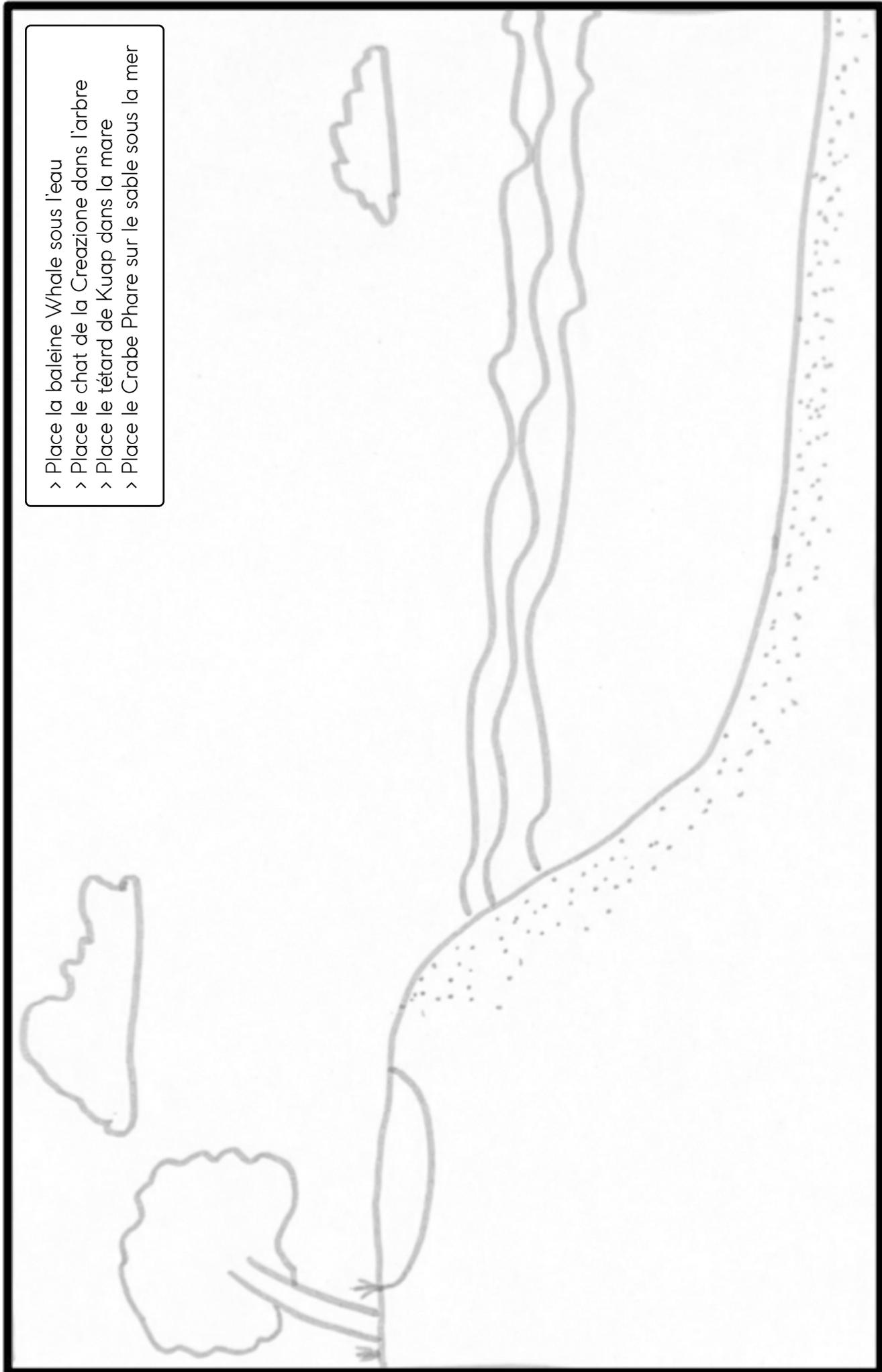
Invente maintenant ton pseudo d'artiste :

-----  
-----

## \* RETROUVE OÙ VIT CHAQUE ANIMAL

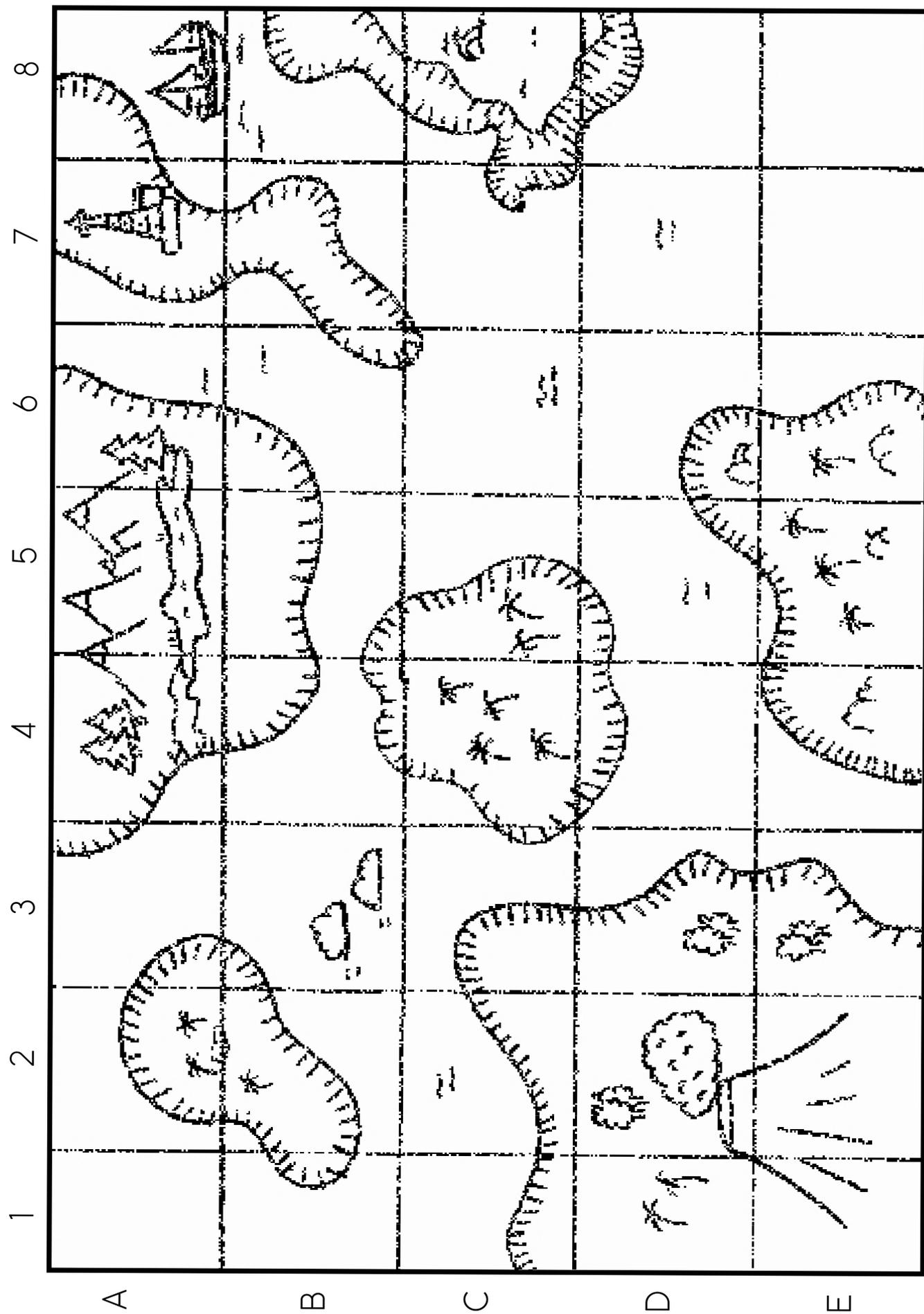
> Découpe les personnages du spectacle (situé à la fin) et colle les dans leur lieu de vie :

- > Place la baleine Whale sous l'eau
- > Place le chat de la Creazione dans l'arbre
- > Place le tétard de Kuap dans la mare
- > Place le Crabe Phare sur le sable sous la mer



## \* VOYAGE DANS LE MONDE DU SPECTACLE

Découpe les personnages en annexe et colle-les où tu veux sur ce plan.



Donne-nous leur coordonnée géographique et raconte-nous ce qu'ils voient :

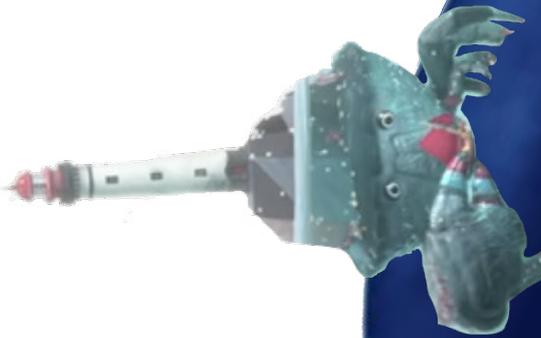
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----



Raconte-nous une histoire :

L'un d'entre eux se déplace sur cette carte, où va-t-il ? Comment il se déplace ? où fait-il escale ? comment s'appelle cet endroit ?

-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----



## \* OH MAIS IL GRANDIT SI VITE !

Voici les différentes étapes de la métamorphose de la grenouille. Est-ce que tu saurais les remettre dans l'ordre ? Quel est son âge ? Relis les états de croissance de la grenouille avec l'âge qui lui correspond



**20 JOURS**



**26 JOURS**

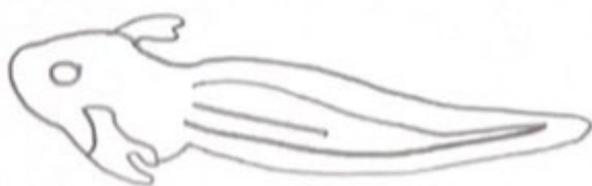


**30 JOURS**

**3 JOURS**



**28 JOURS**



ANNEXE / LES PERSONNAGES DU SPECTACLE À DÉCOUPER

