

Fiche Spectacle – Le Grand Bleu | saison 26/27

Ludilo

Bénédicte Gougeon | [Cie Le mouton carré](#)

Théâtre d'objets chorégraphié | de 18 mois à 6 ans | 35 min |
du 18 au 21 novembre

Tous les enfants pratiquent le théâtre d'objets : tous-tes savent transformer une cuillère en avion, une poignée de sable en château, une figurine en son souverain. Le jeu est essentiel à la construction du « je », clame la Cie Le Mouton Carré qui, pour s'adresser à ce tout jeune public, est d'abord repartie en exploration en crèche, réapprendre un alphabet oublié. Et puisque le jeu est souvent collectif, il est aussi un moteur d'empathie ! Voilà comment un petit train en bois s'est imposé comme le fil conducteur de ce « théâtre d'objets chorégraphié », symbolisant le caractère répétitif du jeu : toujours le même, mais un peu différent. Deux comédien-ne-s inventent un monde à base de jouets dans un espace circulaire où le public entoure le jeu de toutes parts, parce que les réactions des enfants font aussi le spectacle. Chaque objet s'anime alors d'un regard, d'un geste... De l'envie commune d'y croire.



Les pistes et prolongements autour du spectacle

Ces pistes sont destinées à préparer votre groupe à la réception du spectacle et elles peuvent être travaillées avant ou après le spectacle. Vous pouvez également consulter le dossier [« De l'art d'accompagner un enfant ou un adolescent au spectacle »](#)

Les mots soulignés vous permettront d'accéder à des liens ressources.

Au théâtre du Grand Bleu, nous essayons de proposer un accueil le plus adapté et rassurant possible pour toutes et tous. Pour cela, nous autorisons les entrées et sorties de salle si nécessaire et nous proposons un placement en salle adapté aux besoins et spécificités des publics. Nous accueillons sur chaque spectacle des publics très variés ce qui nécessite une tolérance collective pour que chacun ne puisse profiter du spectacle à sa manière, par exemple en oralisant ou en réagissant physiquement aux propositions artistiques. L'ensemble de l'équipe d'accueil et de médiation reste disponible pour échanger autour de votre venue au Grand Bleu.

Aller au théâtre c'est faire marcher son imagination, éveiller son esprit ou encore rêver ! Nous vous proposons de le faire avant même de voir la pièce.

Comment accompagner les jeunes spectateurices ? le rôle de l'adulte est important, il est présent pour accompagner cette première expérience singulière. Voici quelques ressources avec des conseils pratiques pour que ce moment se passe au mieux ! [Le Livret « Moi, tout petit spectateur »](#) qui évoque le pourquoi emmener le.la tout.e-petit.e au spectacle et comment s'y préparer. Des exemplaires au format papier de ce livret sont disponibles au Grand Bleu. Autres documents ressources : [Les Spectacles pour les tout.e-petit.es](#) et [l'expérience de jeune spectateurice](#).

Le titre : demander aux enfants ce que leur inspire le titre et proposer une discussion : Est-ce que vous connaissez ce mot ? Qu'est-ce qu'il peut signifier ? Ludilo signifie « jouet » en [Esperanto](#), en sachant ça, qu'est-ce que le spectacle peut-il bien raconter ?

Les photos : proposer au groupe d'imaginer ce qu'il va se passer dans le spectacle à partir des photos [1](#), [2](#) et [3](#) du spectacle.

Avant et/ou après le spectacle

- ❖ [La scénographie](#) : un espace de jeu circulaire autour duquel se trouve le public, des rails qui laissent passer un petit train et un tipi.
 - Proposer aux enfants de faire les graphismes du tipi. A l'aide de [ces modèles](#) et selon le niveau des enfants, continuez le graphisme ou créez votre propre graphisme.
 - Proposer aux enfants de construire leurs propres rails à l'aide d'un jouet roulant (voiture, train, camion...). Tremper les roues du jouet dans la peinture puis rouler sur une feuille blanche. L'activité peut se faire individuellement ou collectivement, soit chacun-e sur sa feuille puis les feuilles sont assemblées ensemble, soit directement sur une grande feuille. Vous pouvez rajouter des obstacles à contourner. Une fois sec, les enfants peuvent jouer dessus comme ils et elles le feraient avec un tapis pour voiture.

- ❖ Les jouets : le spectacle repose sur le principe du jeu comme axe fondamental de la construction d'un enfant. Durant tout le spectacle, les comédiennes apprennent à jouer ensemble, créer des relations et vivre des émotions. Il y a de nombreux jouets comme un petit train, des bonhommes en bois, un tipi, une chenille, des jouets à tirer, un avion et Sophie la girafe.
 - Disposer différents jouets dans un bac, composer des groupes de 2 ou 3 enfants et leur demander de choisir un jouet chacun-e. Puis les laisser quelques minutes en groupe afin qu'ils et elles créent une histoire ensemble avec leurs jouets. Chaque groupe raconte ensuite son histoire aux autres.
 - Reconstituer le [puzzle de la chenille](#). Proposer aux enfants la chenille découpée en plusieurs morceaux en fonction de leur niveau et leur demander d'assembler les morceaux tel un puzzle. Ils et elles peuvent les coller sur le cadre en transparence ou sur le cadre vide.
 - Proposer aux enfants d'incarner un jouet du spectacle. Ils et elles prennent alors une position et deviennent des statues de jouet. Puis leur proposer de se déplacer comme le ferait le jouet en question, puis modification du rythme, puis le jouet se met à danser, il mange, il dort...
 - Proposer aux enfants de dessiner leur jouet préféré ou le jouet de leur rêve : la forme, les couleurs, les matières... Puis ils et elles leur donnent un nom et le présentent aux autres en expliquant comment ils et elles jouent avec ce jouet.
 - [Sophie la girafe](#) a perdu ses tâches ! Demander aux enfants de remettre les tâches de Sophie à l'aide de leur doigt (ou d'un coton-tige) trempé dans la peinture.
- ❖ Les sons : comme le font les enfants lorsqu'ils jouent, les comédiennes font des bruitsages vocalisés durant le spectacle.
 - Placer la [roue des sons](#) au centre du groupe, proposer à chaque enfant de faire tourner la flèche et de faire le son correspondant à l'image pointée par la flèche. Vous pouvez également rajouter des consignes au fur et à mesure : le faire en chuchotant, très fort, de manière originale... Il est aussi possible de faire un système de point grâce à la flèche de point avec chaque son qui vaut un tel nombre de point, le but étant d'arriver au bout de la flèche en premier.
 - Construire une musique de bruitage. Faites découvrir les [cartes des bruits](#) aux enfants en leur faisant répéter le son. Puis proposer une suite de cartes, lorsque vous montrez la carte, les enfants font le son. Les sons s'enchaînent et créent petit à petit une musique de bruitage. Les musiques pouvant être créées sont infinies, vous pouvez aussi proposer à un enfant de faire le chef d'orchestre ou rajouter des bruits.
- ❖ La coopération / le lien : les comédiennes tentent de nouer des liens à travers le jeu, elles explorent et apprennent donc ensemble.
 - Sous le modèle du jeu de la queue de l'âne, imprimer ou dessiner une [grande chenille](#) et proposer aux enfants de se mettre en binôme. L'un-e aura les yeux bandés et l'autre devra le-la guider pour aller placer la tête ou les antennes de la chenille (en fonction de l'âge des enfants) au bon endroit.
 - D'abord en binôme puis en augmentant la taille du groupe, donner un ballon de baudruche aux enfants et leur demander de le lancer en l'air à tour de rôle sans qu'il ne retombe au sol.

Après le spectacle

Qu'avez-vous pensé du spectacle ? Racontez, dessinez ou rejouez votre passage préféré / celui qui vous a particulièrement marqué. Mettre des mots sur l'expérience de spectateur-ice. Qu'avons-nous vu (couleurs, formes, objets...) ? Qu'avons-nous entendu (sons, musiques, bruitages) ? Qu'avons-nous ressenti (émotions) ?

Pour vous aider vous pouvez le proposer sous forme du [jeu de l'oie](#). Le but est de terminer le parcours en arrivant sur la case en forme de train. Pour avancer il faudra répondre à des questions en rapport avec le spectacle selon la couleur de la case et lancer un dé. Les cases rouges correspondent à des questions concernant les éléments scéniques, les bleus correspondent aux ressentis des enfants, les vertes concernent le spectacle et les cases jaunes sont des cases spéciales qui permettent d'avancer, de reculer ou de relancer les dés. Attention pour pouvoir lancer le dé il faut impérativement bien répondre à la question, pour le départ l'enfant pioche une carte de la couleur de son choix. Il est possible de proposer ce jeu en grandeur nature à l'aide de cerceaux de couleurs.

Ressources complémentaires : [bibliographie](#)