

Dyslexie : sensibilisation/débat

Théâtre

6e, 5e, 4e, ULIS

Spark compagnie (La)

€ 2040.00

🕒 3.30

Lieux :

Nombre d'élèves : 60 +

DESCRIPTION

Lecture-graphique et sonore "Comme un poisson dans l'arbre" librement adaptée du roman de Lynda MULLALY HUNT. Alice nous livre son secret: elle craint d'être idiote parce qu'elle ne sait pas lire. Très douée pour le dessin et dotée d'un humour décapant elle use de feintes pour cacher ses difficultés jusqu'à l'arrivée d'un nouvel instituteur. Il détecte sa dyslexie et met en œuvre toute une série d'approches de la lecture pour permettre à Alice de reprendre confiance en elle et l'amener petit à petit à appréhender sa différence.

Objectifs

La Spark Compagnie a à cœur de penser et de créer des spectacles en prise directe avec des sujets de société actuels, et d'utiliser la création artistique comme un médium fédérateur, générateur de lien, facilitateur de dialogue. Ce récit à la première personne nous aide à comprendre ce qu'est la dyslexie. Comment ces personnes, qui représentent 10% de la population, perçoivent le regard des autres et se sentent différentes.

Pleine d'humour et d'émotion c'est aussi une histoire d'amitié et d'acceptation.

Un atelier de pratique proposant aux élèves de se confronter à différents handicaps par un jeu de rôles théâtralisé. Ces interventions sont proposées par un binôme de deux artistes de la Spark Compagnie : Marie MELLIER plasticienne et Valérie DIOME comédienne.

Objectif de la séance

Appréhender de façon ludique et concrète les difficultés d'apprentissage liées aux troubles dys et à différentes situations de handicaps (visuel, auditif, motricité...)

éprouver les entraves et les troubles, les contourner, développer l'entraide et l'empathie.

Concrètement, avec un jeu de carte comme support pédagogique créé et préparé par les artistes. Chaque groupe d'élèves reçoit des cartes distribuant les personnages, une situation, un court texte. Dans ce jeu de rôles, les artistes proposent aux participants de devenir le temps de l'atelier, une personne en difficulté. Chacun choisit son rôle parmi le panel présenté par la compagnie. Des accessoires et supports aident à incarner son personnage.

Par groupe, les élèves ont un temps de préparation en autonomie. Les comédiennes sont présentes et les accompagnent. Une restitution est prévue en fin de séance en classe, chaque groupe présente son travail devant les camarades de l'autre moitié de classe.

Le but du jeu : présenter de manière créative un texte choisi par les artistes (lu à voix haute, dialogué et interprété, dansé, mimé, illustré, chanté, slamé...).

INTERVENTIONS (durée totale 3 heures 30)

L'action proposée se déroule en deux temps :

Une sensibilisation au sujet par le biais d'une proposition artistique : lecture sonore et graphique suivie d'une discussion (durée 1h30) - Un atelier jeu de rôles (durée 2H) par classe

INTERVENANTES

Marie MELLIER plasticienne

Valérie DIOME comédienne

NIVEAU(X) CONCERNÉ(S)

6e, 5e, 4e et classes ULIS

COUT GLOBAL DU PARCOURS

2 classes cout global: 2 040 €

3 classes cout global: 2 580 €

ÉQUIPEMENTS NÉCESSAIRES

Pour la lecture de sensibilisation : 1 salle de classe, de préférence avec des stores, 1 prise électrique

Les artistes amènent tout le matériel (écran, vidéoprojecteur et système son)

1h d'installation est nécessaire avant la première lecture, puis 30 minutes entre chaque lecture

Pour les 2h de mise en pratique : 2 salle de classe, les artistes amènent également le matériel

COORDONNÉES DE L'OPÉRATEUR

Spark Compagnie (Association)

Dyslexie : sensibilisation/débat

11 rue des Hallettes
76 000 ROUEN
admin@sparkcompagnie.fr
www.sparkcompagnie.fr

CONTACT

Severine Gudin du Pavillon / 07 49 78 17 49
admin@sparkcompagnie.fr - www.sparkcompagnie.fr