

Dyslexie : sensibilisation/jeu de rôles



Théâtre

6e, 5e, 4e, ULIS

Spark compagnie (La)

€ 905.00

🕒 6

Lieux :

Nombre d'élèves : 60 +

DESCRIPTION

La Spark est une compagnie pluridisciplinaire ; théâtre, arts visuels et musique.

Soucieuse de la proximité avec les publics, la Spark développe des spectacles à formats modulables adaptés aux établissements scolaires.

La proposition est composée de la lecture spectacle "Comme un poisson dans l'arbre » puis d'un atelier de pratique artistique. La lecture spectacle, qui traite avec émotion, profondeur et humour de la dyslexie, est suivie d'un débat pour échanger sur cette différence qui touche 10% de la population.

L'atelier de pratique artistique pour les élèves est encadré par la plasticienne et la comédienne, ils peuvent se mettre dans la peau de personnes atteintes de différents troubles et handicaps grâce à un jeu de rôles théâtralisé.

Ce parcours permet aux élèves de découvrir de nouvelles formes d'expression artistique tout en sensibilisant à la diversité.

Objectifs :

1. Sensibiliser les élèves à la diversité en leur permettant de se mettre dans la peau de personnes atteintes de différents troubles et handicaps.
2. Développer leur empathie et leur compréhension des autres à travers l'expérience de jeu de rôles théâtralisé.
3. Favoriser la créativité et l'imagination des élèves en les encourageant à explorer de nouvelles formes d'expression artistique.
4. Encourager les élèves à réfléchir sur la perception des différences et l'acceptation de celles-ci dans la société.
5. Permettre aux élèves de s'exprimer de manière libre et originale à travers leur participation à cet atelier.

En proposant ce parcours artistique aux élèves, la Spark Compagnie souhaite ainsi les aider à développer des compétences sociales et artistiques tout en les sensibilisant à des enjeux de société importants.

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.

Dyslexie : sensibilisation/jeu de rôles

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 6 heures)

L'action proposée se déroule en deux temps :

Une sensibilisation au sujet par le biais d'une proposition artistique : lecture sonore et graphique 1h suivie d'une discussion 1h -

Un atelier jeu de rôles 2H par demi classe soit 4h

(+ Hors public : 2Hx2 personnes = installation & démontage)

Possibilité de réduire l'intervention à la lecture "Comme un poisson dans l'arbre" suivie de l'échange artistes-élèves. Nous consulter pour le tarif. Il est possible de jouer la lecture deux fois dans la journée.

INTERVENANTES

Marie MELLIER plasticienne

Valérie DIOME comédienne

NIVEAU(X) CONCERNÉ(S)

6e, 5e, 4e et classes ULIS

COÛT GLOBAL DU PARCOURS

905€

CONTACT

Severine Gudin du Pavillon / 07 49 78 17 49

admin@sparkcompagnie.fr - www.sparkcompagnie.fr - Facebook : Spark Compagnie