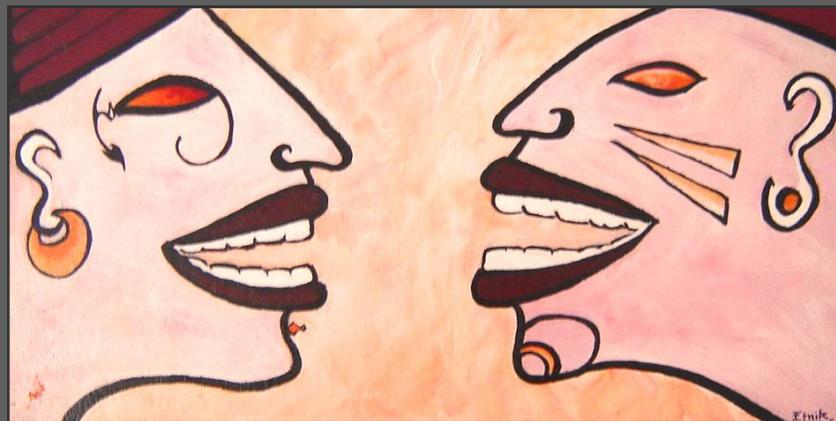


Compagnie Le Zèbrophone

Arts de la



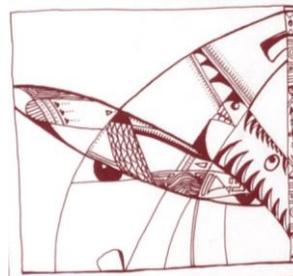
Parole

Projet pédagogique
2016 – 2017

COMPAGNIE LE ZEBROPHONE LA CHAUMELIERE 86600 JAZENEUIL -- lezebrophone@gmail.com – 06.73.95.44.89
www.cielezebrophone.jimdo.com

SOMMAIRE

) LE ZEBROPHONE, COMPAGNIE POETICO-EXCENTREE	P 2
) PROPOSITIONS PEDAGOGIQUES		
" PREAMBULE – LA PLACE DU CONTE DANS LES MUSEES IMAGINAIRES	P 3
" PUBLICS RETENUS	P 4
" OBJECTIFS POURSUIVIS	P 4
" EXEMPLES DE MISE EN ŒUVRE	P 6
) L'INTERVENANTE, CILOU MARTIN	P 10
) PARCOURS DE SENSIBILISATION CULTURELLE ET ARTISTIQUE	P 12
) INFORMATIONS PRATIQUES	P 13



LE ZEBROPHONE, COMPAGNIE POETICO-EXCENTREE

QU'EST-CE DONC QU'UN ZEBROPHONE ?

Trouver LA réponse, voilà la quête grandiloquente dans laquelle se lanceront les conteuses au long cours, parlotteurs hirsutes et autres fous de mots qui arpenteront le chemin du Zèbrophone !

Trouver la réponse - ou à défaut la question. Mais trouver de quoi dire, ce que l'imaginaire nous susurre, tinté de oui-dire, de mythiques souvenirs et de vérités vraies. Tenir ses contes et, sans juger, jauger le voyage que le mot nous entraîne et alors aller voir ailleurs où l'autre nous ressemble. Se raccrocher aux grands mystères et, enfin, se sentir universels.

Sur le chemin du Zèbrophone, Cilou Martin (à l'origine de l'expédition) a souhaité poursuivre et approfondir une exploration sensible des contes traditionnels du monde entier, et les mettre en miroir de ce qui fait notre temps.

La Compagnie a la volonté de développer des partenariats artistiques interdisciplinaires, car la parole est un vecteur autant qu'un pont entre les mondes, artistiques et terriens, réels et imaginaires, antiques et contemporains.

Implantée en milieu rural, la Compagnie le Zèbrophone a l'intention de s'ancrer (et de s'encre) dans son territoire, d'aller à la rencontre de la population et de marquer de pierres blanches les paroles collectées, colportées et partagées. Nous espérons développer des « espaces de parole protégée » dans notre environnement humain.

Association loi 1901, la compagnie est née le 7 mai 2016.

PROPOSITIONS PEDAGOGIQUES

) PRÉAMBULE – LA PLACE DU CONTE DANS LES MUSÉES IMAGINAIRES

Un célèbre proverbe africain dit : « Si tu ne sais pas où te guident tes pas, regardes où démarre ton chemin ». Autrement formulé dans la langue notre Poitou : « Pour savoir où tu vas, saches d'où tu viens ».

Comme un arbre ne pousse pas sans racines, l'être humain, animal social, a besoin de s'inscrire dans une communauté, de partager avec elle une culture commune à ce groupe d'individus ainsi rassemblés.

Cette culture, mouvante dans son époque, évolue sur les traces des générations précédentes, palpables, repérables, comme le sont les patrimoines bâtis ou matériels. Mais elle se place également à travers les transmissions orales qui, de mère en fille, de voisin en village, de pays en continent, se répandent en autant de messages qui constituent les peuples.

Le Conte est de ces patrimoines immatériels qui n'ont cessé, à travers le globe et à travers les temps, de se transmettre. Le caractère universel de ce que les contes, mythes et autres légendes véhiculent nous imprègne de ce qui est, de ce qui fut, et nous amène à questionner ce qui sera, demain, le socle de nos cultures communes.

Quoi de mieux, alors, que le Conte, Art de la Parole, de la transmission et du partage, pour accompagner, découvrir, triturer, malaxer ces *Histoires d'ici et Cultures d'Ailleurs* pour constituer ensemble, en écho au travail d'Hervé Robillard, un « Musée Imaginaire des Traditions de Demain ».

) PUBLIC RETENU

Ce projet propose des interventions en milieu scolaire et peut se décliner auprès des publics suivants :

- Ecoles maternelles et élémentaires – classes de cycle 1 et 2
- Ecoles élémentaires - classes de cycle 3
- Collège – classes de 6^{ème} et 5^{ème}

Les interventions, développées selon les axes ci-après définis, seront naturellement établies et adaptées en accord avec le public ciblé et le référent pédagogique de la classe.

) OBJECTIFS POURSUIVIS

La démarche que nous proposons vise à favoriser l'expression dans un cadre ludique, de développer la confiance en soi en abordant des pratiques qui enrichissent l'enfant et qu'il pourra mettre au profit de ses apprentissages scolaires.

Nous favoriserons l'alternance de créations collectives et individuelles, dans le respect du rythme et des besoins de chacun.

Le cycle général des interventions va se dérouler en trois phases, dont l'ampleur et le rythme de l'évolution seront fonction des compétences du public et du mode de restitution ciblés.

1. ENTENDRE

- **Elargir sa culture** : connaissance des patrimoines immatériels, des patrimoines bâtis, des marques culturelles portées par les contes.
- **Exercer l'écoute** : celle de la conteuse ou du conteur, en premier lieu. Installer le temps du récit. Aller vers l'écoute des autres paroles dans le respect de chacun.
- **Stimuler la mémoire** : le conte nécessite attention et concentration, tout en faisant appel à nos mémoires, personnelles et collectives, dans ce qu'il offre en images. Ces mémoires bâtissent le socle de notre culture commune. Le conte est une histoire dans l'Histoire, il tisse les passerelles entre les temps ancestraux et aujourd'hui et ainsi trace

le chemin qui regarde vers l'avenir de l'humanité.

- **Enrichir le langage** : propositions autour de différents niveaux de langage et de champs lexicaux.

2. ENTENDRE et DIRE

- **Agrandir son répertoire** : multiplier les formes racontées, élargir les thématiques des contes abordés.
- **Encourager l'expression** : la participation, la voix de chacun, en individuel et en groupe restreint.
- **Développer la maîtrise du langage** : la langue orale (oralité) et la langue écrite (littérature). Enrichissement du vocabulaire, maîtrise de l'expression orale, structuration et exploration de l'écrit.
- **Identifier les différentes structures des contes**, se les approprier, être capable de jouer avec.
- **Stimuler la mémoire** : utiliser des mécanismes ou motifs repérés dans des contes entendus, s'en servir dans la retransmission d'un conte entendu et/ou la création d'une nouvelle histoire.

3. ENTENDRE – DIRE – INVENTER – RESTITUER

- **Agrandir son répertoire** : continuité, tout au long du projet, du racontage par la conteuse professionnelle, qui alimente ainsi l'imaginaire des élèves et leur connaissance du patrimoine immatériel.
- **Encourager la coopération** : par la mise en valeur des différentes voix, des différents points de vue. Jeux oraux et/ou écrits nécessitant l'implication de tous et permettant à chacun de trouver sa place dans le projet.
- **Mettre en jeu les acquis** : utiliser les possibles écritures ou langages découverts au cours des différents jeux proposés tout au long du projet. Les mettre au service d'un nouveau récit.
- **Stimuler la curiosité** : encourager les recherches documentaires, en bibliothèque et la collecte auprès de personnes proches.
- **Développer la confiance en soi et dans le groupe** : amener les outils utiles à « l'état de restitution » à un public extérieur au groupe.

Les exemples de mise en œuvre qui suivent ne sont que des pistes possibles d'exploration.

Les projets se développent en coordination avec l'enseignant référent de(s) la classe(s) et intègrent les réactions et propositions des élèves. Ainsi, un objectif peut prendre le pas sur un autre, entraînant des formes de restitution variées selon les groupes.

Toutefois, le conte ayant pour essence même la transmission orale, **il nous semble essentiel qu'il y ait une restitution orale par les groupes impliqués dans le projet.**

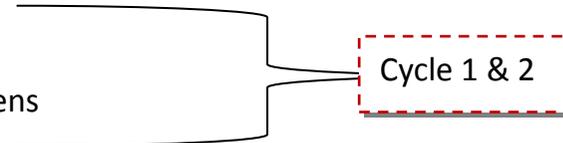
EXEMPLES DE MISE EN OEUVRE

ENTENDRE

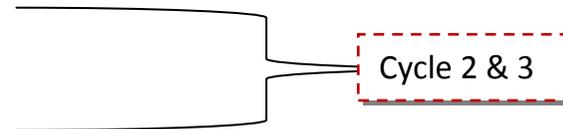
Les patrimoines immatériels : Acquisition de répertoire

Les différents types de contes

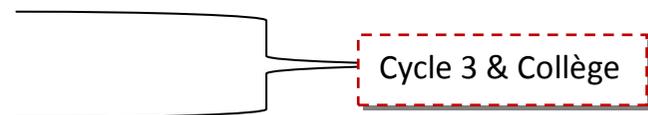
- De randonnée
- Etiologiques
- D'animaux, de végétaux, d'appréhension des sens
- De socialisation



- Contes merveilleux
- Contes mythologiques
- Légendes locales ou étrangères

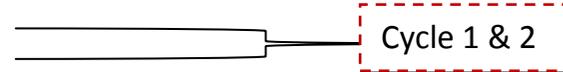


- Epopées, grandes aventures
- Grands mythes
- Textes fondateurs



Comptines et chants

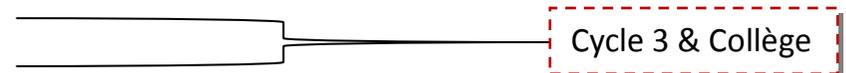
- Comptines et jeux de doigts



- Comptines et devinettes
- Poésies et chants traditionnels



- Chants traditionnels, Chants actuels au service du récit
- Chanson de geste, poésie



┌ **Mémoire, mémoires**

- ┌ *Appel à la mémorisation des éléments clés de l'histoire, concentration, écoute*
- ┌ *Appel aux mémoires personnelles et collectives :*
 - Sensorielles (descriptions)
 - Emotives
 - Ancestrales (contes du fond des âges, universalité)
 - De son histoire propre et de celle de son environnement

┌ **Ritualisation du temps d'écoute** : prémices à la réflexion de la posture du conteur

┌ **Exploration du langage**

- ┌ *Champs lexicaux adaptés aux publics*
- ┌ *Variations de langage en fonction du rythme, du ton, du contexte de l'histoire racontée.*
- ┌ *Jeux de langages (virelangues, jeux de sons, jeux de mots...)*

Adapté à
chaque
cycle

ENTENDRE & DIRE

- ┌ **Exploration des répertoires** : tout au long du projet, apport par l'intervenante de nouveaux contes de différentes cultures et diverses cultures.

┌ **Prises de parole**

- ┌ *Questions de compréhension & de mémoire*
- ┌ *Rituels de réponses / refrains à reprendre*
- ┌ *Histoires à trous*
- ┌ *Réinterprétations des histoires entendues*

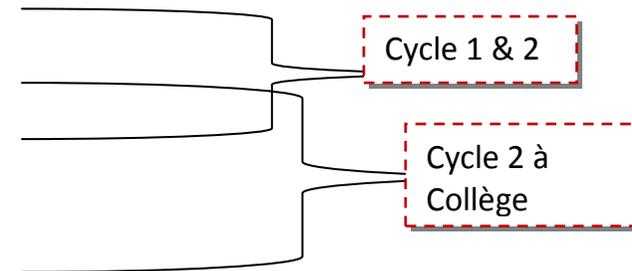
┌ **Autour du Conte** :

- ┌ *Repérage de la structure des différents types de contes*
- ┌ *Jeux d'expression orale et corporelle autour de cette structure*

Adapté à
chaque
cycle

⌋ **Langue parlée – langue écrite** : explorer de façon ludique les multiples sens des mots, les diverses musiques de la langue, les niveaux de langages, les images créées par les mots.

- *Virelangues et jeux de rimes*
- *Devinettes et comptines*
- *Parler comme... les accents...*
- *Jeux de mots - Jeux de sons*
- *Haïkus, poèmes, textes courts en prose*
- *Acrostiches, mots valises, abécédaires....*
- *Dire la langue écrite (poésie, slam)*



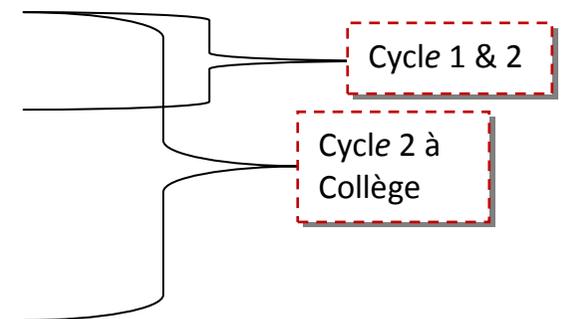
ENTENDRE – DIRE – INVENTER - RESTITUER

⌋ **Exploration des répertoires** : tout au long du projet, apport par l'intervenante de nouveaux contes de différentes factures et diverses cultures.



⌋ **Jeux de parole** : intrusions dans l'histoire – alimenter le récit en images

- *L'appropriation : re-raconter l'histoire précédemment entendue*
- *Le détournement parodique*
- *Les autres scénarios possibles : « ça ne s'est pas tout à fait passé comme ça... »*
- *Les autres voix de l'histoire : autres point de vues, personnages cachés*
- *Détailler l'histoire : scénario, personnages, lieux*
- *Découper le récit : action, commentaire, description*
- *Changement de ton : détourner les intentions du récit*
- *Mélanger les histoires : l'histoire dans l'histoire ou les histoires à tiroir*



⌋ **Jeux d'écrit** : comparaison des formes d'écritures des contes. Relever les similitudes comme les divergences entre l'oralité et la littérature et les mettre au service du récit.

- *Jeux d'écritures divers : poétiques, pastiches (vrais-faux extraits de contes), etc.*
- *Jeux de cartes à contes : support à comprendre la structure du récit merveilleux*
- *Création de nouveaux récits, avec écriture du motif principal.*



┌ **Jeux de corps et d'espace** : mise en mouvement du conte – posture du conteur – mise en confiance

- *Expression corporelle*
- *Explorations vocales*
- *Rythme*
- *Jeux coopératifs impliquant le corps*
- *L'objet ou l'accessoire comme support au récit : utilisation, mise en mouvement*
- *Scénographie, utilisation de l'espace*

┌ **Collecter** :

- ┌ *Recueillir à l'oral*, dans un entourage proche, histoires, anecdotes, extraits de vie, faits d'hier, faits d'aujourd'hui, faits divers...
- ┌ Trouver de la matière à récit dans les sources écrites (livres et autres) ou autres supports (objets, audio, vidéo...)

┌ **Restituer** :

- ┌ *Seul, à plusieurs, tous ensemble, rendre « conte » à un public* :
 - Groupe classe
 - Extérieur au groupe
- ┌ *Créer le « Musée Imaginaire des Traditions de Demain »* : à partir de toutes les propositions explorées au cours du projet, élaborer un récit « neuf » :
 - soit sous forme de classique revisité
 - Soit totalement nouveau, tout en respectant la structure du conte.

Adapté à
chaque cycle

La forme de la
restitution est
totalement
dépendante du
déroulement du
projet et sera
choisie par
l'ensemble de
l'équipe
participante.

L'INTERVENANTE



Cïlou Martin, Conteuse

Depuis sa première boîte de peinture et le début de sa collection de gribouillis, Cïlou plonge dans les facéties du petit peuple, voyage dans les cartoons, rêve et dessine, barbouille, gratouille, colorie et... raconte.

Autodidacte en (presque) tout et dévoreuse d'inconnu, Cïlou explore au sein de la compagnie toute forme d'expression dans l'attachement à la transmission orale et visuelle.

Cïlou a fondé la Compagnie le Zèbrophone et intervient dans la Compagnie Chap' de Lune et au Nombriil du Monde.

Un parcours professionnel en 3 temps...

L'incubation

15 années d'animation Socioculturelle puis 4 ans d'accompagnement social au sein de foyers de vie qui, du poste d'animatrice à celui de responsable de secteur enfance jeunesse, l'ont amené à rencontrer de nombreux publics : enfants et jeunes, adultes, familles, demandeurs d'asile et personnes handicapées mentales. Dès le départ le conte a accompagné ces aventures professionnelles, comme support pédagogique à la langue, à l'imaginaire, au vivre ensemble.

- Veillées contées et créations de contes au sein de structures pédagogiques (2003-2008)
- Création d'un spectacle conté autour de Leuk le lièvre, au sein du Centre d'Accueil pour Demandeurs d'Asile de Charente (2003)
- Formation d'animateurs sur l'approche pédagogique de l'art du conte (1997-2008)

La naissance : plongée dans le monde du spectacle

- 2009, **La P'tite Fabrik d'Histoires** avec Virginie Dumeix, Cie Chap'de Lune. Spectacle en deux formules (très jeune et jeune public). Mise en scène Michèle Bouhet.
 - Depuis 2011, les contes s'immiscent dans les **Cabarets** de Chap'de Lune, dans le même flot de mélange des disciplines jusque-là exploré au sein du collectif. Tout public.
 - 2012, création de **Contes en liberté**, d'où sera tirée la visite guidée du Musée du Vitrail (Curzay sur Vonne) pour la Nuit des musées 2013. Cie Chap' de Lune. Tout Public.
 - 2013, **Sous les pas de Lune... le rêve** prend naissance sur sollicitation de l'association la Colporteuse. Cie Chap' de Lune. Tout Public à partir de 6 ans.
 - 2014 - 2016, **Balades contées** pour Charente Nature, le CPIE de Coutières et la bibliothèque municipale de Jazeneuil.
 - 2014, **La Fabrik Abrok** – théâtre, conte et marionnette – avec Virginie Dumeix. Cie Chap'de Lune. Tout public à partir de 6 ans.
 - 2015, **A l'ombre du Baobab**, contes d'Afrique. Cie Chap'de Lune. Tout public.
- Spectacles à retrouver sur le site www.chapdelune.fr



L'envol



En 2016 Cilou crée la Compagnie le Zèbrophone, dédiée au conte. Elle y poursuit une exploration sensible, intime et profonde des contes du monde entier.

- 2016, **[duo] du Haut du Baobab**, reprise avec Aurore Bonnacie des contes et chants africains, Cie le Zèbrophone. Tout public à partir de 3 ans.

PARCOURS DE SENSIBILISATION CULTURELLE ET ARTISTIQUE

Depuis toujours Cilou intervient auprès de divers publics, autour du Conte et des Arts plastiques.

ACTIVITES ARTISTIQUES AUTOUR DES ARTS DE LA PAROLE

-) **Contes** au sein d'Un Hôpital Pour les Enfants (2016)
-) Avec le **Nombril du monde**, depuis 2015 :
 - o Interventions contées en écoles maternelles et élémentaires
 - o Visites contées du Jardin des Histoires de Pougne-Hérissou,
-) Médiations culturelles autour du spectacle **La Fabrik Abrrrok**, auprès d'enfants d'écoles élémentaires (cycles 2 et 3) sur des temps de classe, d'ATP et de CLAS (2013-2014)
-) **Contes** pour très jeune public en bibliothèques (2012-2013) et en écoles (2014-2015)
-) **Contes** auprès de publics handicapés mentaux (2010-2013)
-) **Formation d'animateurs** sur l'approche pédagogique de l'art du conte (1997-2008)



FORMATIONS ARTISTIQUES

-) « Initiation au Jeu de masque » avec Anne Doussoux (2009)
-) « Contes en balade », avec Michèle Bouhet (2011)
-) « D'Ouest et d'Ailleurs : à la recherche des répertoires », avec Pierre Deschamps (2014)
-) « Conte et musique », avec Nidal Qannari (2015)
-) « Ose raconter ton village » avec Pierre Deschamps (2016)
-) « Dire mieux : la voix et le corps du conteur » avec Jean-Claude Botton (2016)
-) « Collectage, détournement et création » avec Fred Billy (novembre 2016)

INFORMATIONS PRATIQUES

Compagnie le Zèbrophone

Adresse du Siège : Mairie - 10 rue du Vieux Château 86600 JAZENEUIL

Correspondance : La Chaumelière 86600 JAZENEUIL

Téléphone : 06.73.95.44.89

Mél : lezebrophone@gmail.com

Site internet : www.cielezebrophone.jimdo.com

Siret : 820 357 242 000 16

Ape : 9001 z

Licences 2 & 3 : en cours

Association loi 1901 déclarée le 7 mai 2016, Présidée par Anne-Marie ROUSSEAU

Direction artistique Cilou Martin

Artistes associées Aurore Bonnacie - chanteuse

Virginie Dumeix – marionnettiste

Sophie Sabourin – musicienne, chef du Chœur de femmes de Gençay