



Dossier pédagogique du spectacle Farfelune



A l'attention des enseignantes et enseignants de 1P à 4P (Harmos)

www.tamiero.com
contact@tamiero.com

Avant propos

- Tamaé Gennai et Pierre Deveaud sont tout deux rythmiciens (formés à l'Institut Jaques-Dalcroze de Genève). Les exercices proposés dans le présent dossier sont destinés à être effectués en classe, mais aussi en salle de rythmique, en salle de jeux, ou en salle de gymnastique.
- Les exercices font référence à des scènes du spectacle qui ne sont pas forcément sur le CD accompagnant le dossier.
(TaMiErO, Petits morceaux pour petits bouts, 2012, Watermelon Kids)
- Sous le titre de l'exercice, la référence est indiquée. S'il y a écrit : (CD piste 5), par exemple, cela ne veut pas dire que l'enseignant(e) doit forcément faire écouter la chanson à sa classe. Il est parfois préférable que les enfants découvrent les chansons sur scène.
Il est spécifié lorsque l'écoute de la chanson est nécessaire pour faire l'exercice.
- Les consignes sont écrites à l'impératif quand elles s'adressent aux élèves et à l'infinitif quand elle s'adressent aux enseignant(e)s.
- Il est indiqué pour chaque exercice à quel niveau il s'adresse (1P, 2P, 3P, ou 4P Harmos). L'enseignant(e) est bien sûr le/la mieux placé(e) pour savoir si certains exercices peuvent ou non s'adapter au niveau de sa classe.
- Les enseignant(e)s doivent prendre les exercices comme des pistes de travail plus que comme des marches à suivre précises. Ils/elles doivent se sentir libres d'adapter les consignes, de les compléter et d'en créer d'autres.
- Tous les exercices qui n'ont pas pu être faits avant que les enfants voient le spectacle peuvent aussi être faits après.

Table des matières :

	En classe	En salle	Page
1) Descriptif du spectacle			4
2) Biographie succincte des artistes			4
3) Bienvenue	X		5
4) Avec mon crayon	X	X	6-7
5) Le premier qui	X		8
6) La pluie ça mouille		X	9-10
7) Pourquoi	X		11
8) Nananinanère		X	11
9) Peur	X		12-13
10) La fourmi	X	X	14-15
11) Pour dessiner	X	X	16
12) Poux	X	X	17-18
13) Je range ma chambre	X		19
14) Imagine	X	X	20-21-22
15) A cet instant	X	X	23-24
16) Farfelune	X		25-26
17) Décor	X		27-28
18) Après le spectacle	X		29
19) Réponses			30-31



1. Descriptif du spectacle

Ce spectacle musico-théâtral puise son inspiration dans les préoccupations des enfants de 4 à 8 ans (l'école, le dessin, les jeux, les secrets, les animaux, les jouets, le rêve, les peurs, les poux...).

Une douzaine de valises mystérieuses forment un décor qui évolue tout au long de la pièce, et qui laisse apparaître une trentaine d'instruments plus petits les uns que les autres (flûtes en tout genre, mini guitare, mini piano, ukulélé, carillon, guimbarde, percussions, jouets d'enfants...).

Le duo TaMiErO se sert plus que jamais du looper (instrument permettant d'enregistrer des phrases en boucle et de les superposer), ce qui amène une dimension magique, un mystère autour de la manière dont le son est créé.

Tout au long du spectacle, les enfants sont invités à participer en imitant des gestes, en chantant, en dansant, en donnant leurs idées, afin qu'ils ne soient pas de simples spectateurs mais qu'ils puissent aussi s'exprimer et réagir, pour un échange plus vivant!

2. Biographie succincte des artistes

« Le spectacle pour tous ». C'est la devise que se sont appropriée Tamaé Gennai et Pierre Deveaud, créateurs de la compagnie TaMiErO.

Depuis 2005, TaMiErO a créé 4 spectacles pour adultes ou pour enfants dans lesquels, en duo ou entourés d'autres artistes de scène, ils offrent des pièces originales où musique, théâtre et danse s'entremêlent dans des univers tantôt tendres et poétiques, tantôt acides et déjantés.

De Genève à Calcutta, de Bombay à Fribourg, TaMiErO a aussi permis à de nombreux enfants et adolescents de tous âges, de tous horizons et de toutes classes sociales, de créer des spectacles où chaque individu est mis en valeur selon ses possibilités, grâce à une pédagogie ouverte et exigeante.

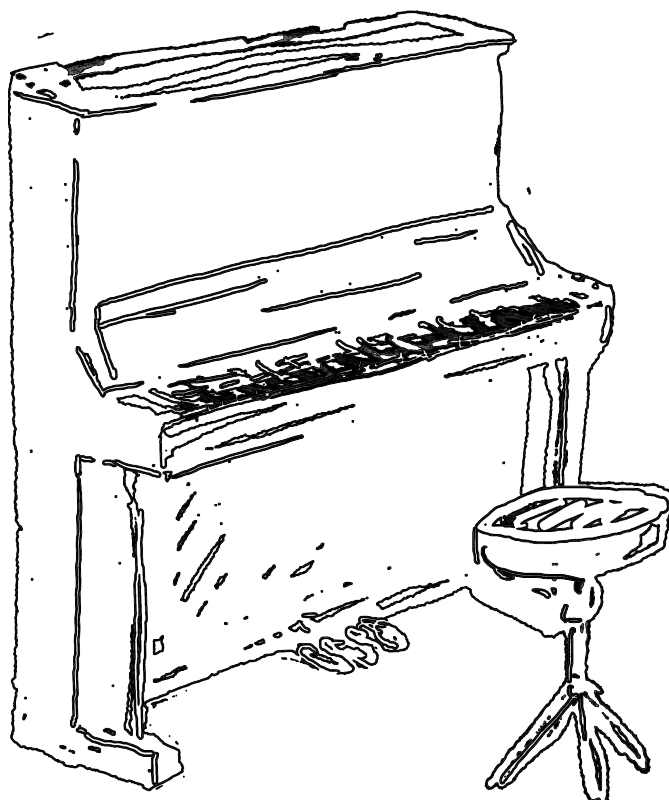
Après un long voyage en Inde et la sortie de deux CD's studio sous le label Watermelon, TaMiErO travaille actuellement sur la création d'un nouveau spectacle pour tout-petits.

1. Bienvenue

CD piste 5

En classe

- 1) 1P-2P Colorie et nomme les instruments.
- 2) 2P-3P Relie le nom de l'instrument avec le dessin.
- 3) 3P-4P Relie les instruments à leur famille (vents, cordes, percussions)



Piano



Guitare



Flûte alto



Tambourin

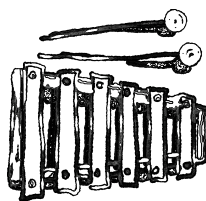


Harmonica



Kazoo

Ukulélé



Flûte traversière

Métallophone

Flûte à bec



Instruments
à cordes



Instruments
à percussions



Instruments
à vent

2. Avec mon Crayon

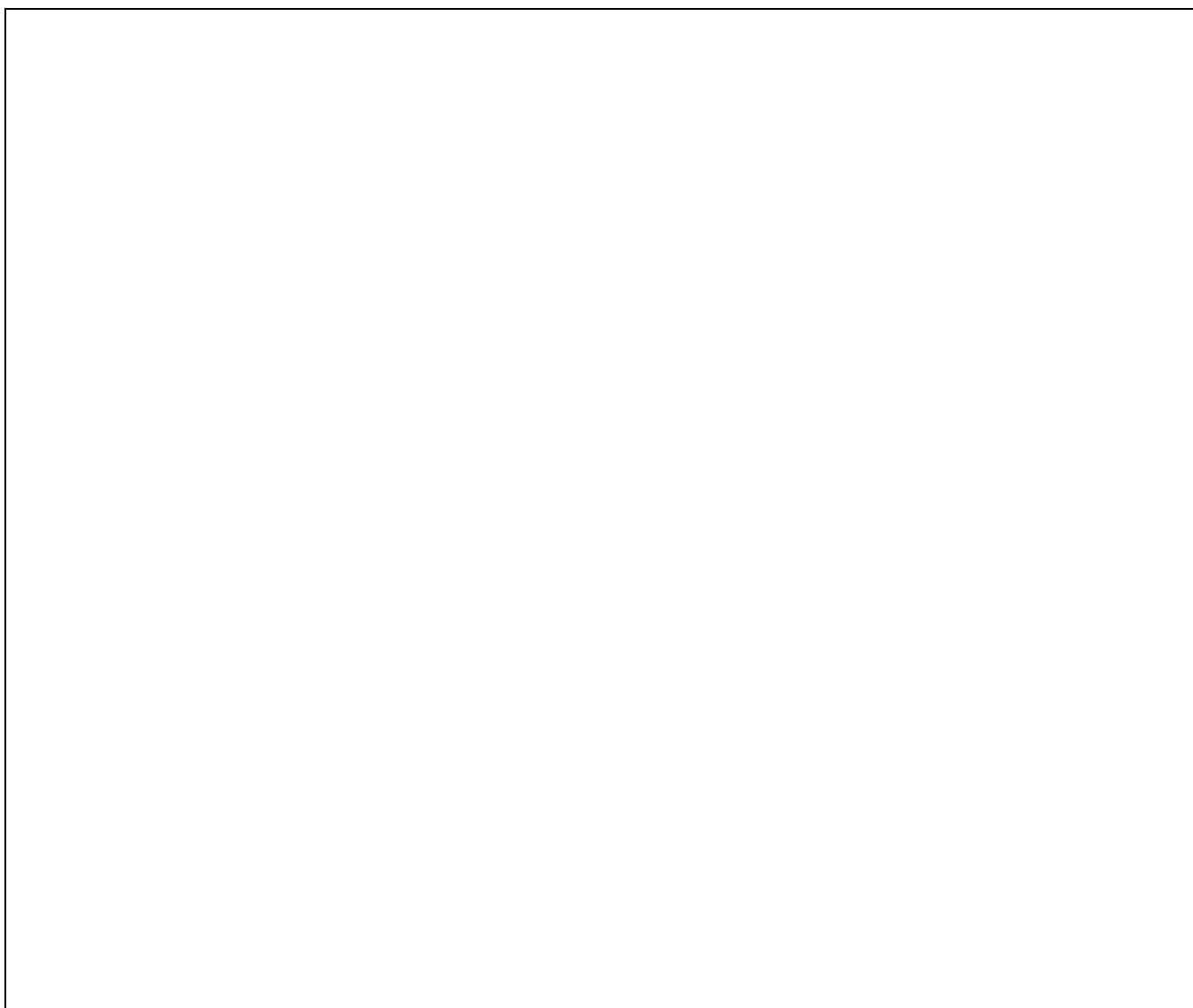
CD piste 13

En salle

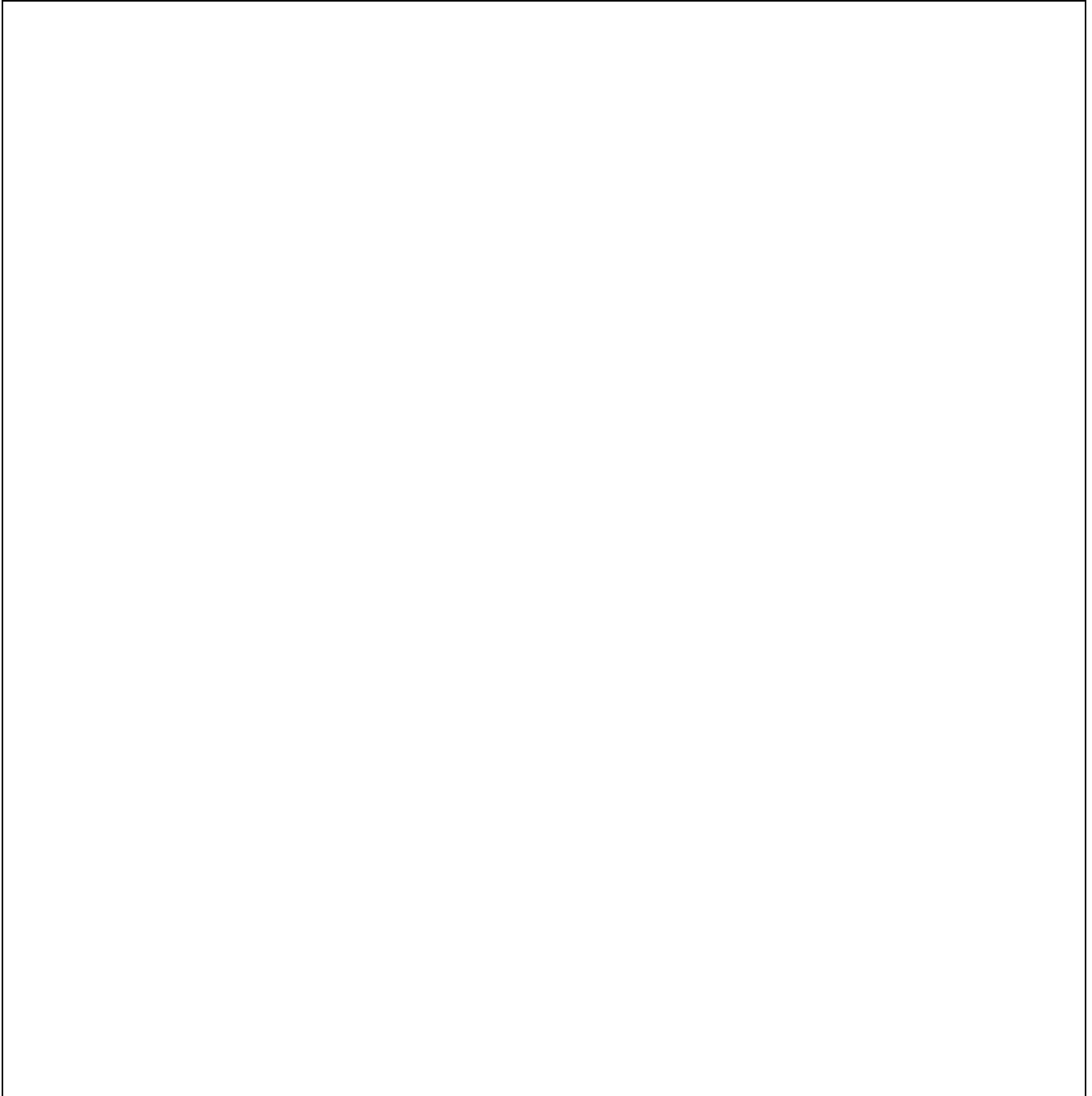
- 1) **1P-4P** Demander aux enfants de montrer avec leur corps comment faire des traits, des ronds et des croix.
 - a) Avec les bras, les jambes uniquement.
 - b) Avec tout le corps.
 - c) Avec toute la classe dans l'espace.

En classe

- 1) **1P-2P** Ecoute la chanson.
- 2) **1P-2P** Dessine des traits, des ronds, des croix et des tourbillons.



3) 1P-3P Dessine un bonhomme avec des traits, des ronds, des croix et des tourbillons.



4) 1P-4P Ecris ton prénom en majuscules.
Repérer où sont les ronds, les traits et les croix.

5) 1P-4P Repérer où sont les traits, les ronds et les croix dans les prénoms de la classe.

3. Le premier qui

CD piste 4

En classe

- 1) **1P-4P** Jouer à ce jeu en travaillant les différentes parties du corps.
Adapter la difficulté suivant le niveau de la classe
Exemples : « Le premier qui touche ses orteils a gagné !
Le premier qui touche ses paupières, ses tibias, sa nuque... »
- 2) **1P-4P** Un élève prend le rôle du professeur.
- 3) **1P-4P** Utiliser le jeu en classe à différents moments.
Exemple : « Le premier qui range son bureau a gagné... »



4. La pluie ça mouille

Cet exercice fait référence à une chanson ne figurant pas sur le CD.
Le duo TaMiErO chante cette chanson sous un parapluie.

En salle

- 1) **1P-4P a)** Echauffement en cercle: Faire des gouttes de pluie avec les index sur tout le corps en nommant chaque partie du corps.
b) Mimer que l'on met des bottes et un gros anorak :
 - Une botte
 - L'autre botte
 - Une manche
 - L'autre manche
 - La fermeture éclair
 - La capuche**c)** Répéter la suite de mouvements, l'apprendre par cœur et insister sur la précision corporelle.
- 2) **1P-4P a)** Chercher des manières de faire le son de la pluie sur son corps ou autour de soi (taper, frotter, gratter, claquer de la langue...)
b) Travail sur les nuances musicales (piano, forte, crescendo, decrescendo...)
L'enseignant(e) propose trois manières de faire la pluie :

- Il pleut un peu :
tapoter avec les doigts par terre.
- Il pleut plus fort :
avec les os par terre.
(comme quand on toque à une porte)
- Encore plus fort :
avec les paumes des mains par terre.



c) L'enseignant(e) fait le chef d'orchestre :

Mains fermées : silence	Mains un peu ouvertes : un peu (<i>piano</i>)	Main ouvertes : un peu plus fort (<i>mezzo piano</i> ou <i>mezzo forte</i>)	Mais grandes ouvertes : encore plus fort (<i>forte</i>)
			

d) 3P 4P Un enfant fait le chef d'orchestre pour la classe.

3) 1P-4P a) Courir dans la salle.

Quand l'enseignant(e) frappe une fois dans les mains, les enfants s'arrêtent. Il pleut. Ils se réfugient sous leur parapluie (mimer le parapluie avec les bras).

Quand l'enseignant(e) frappe deux fois dans les mains, il fait beau. Les enfants recommencent à courir.

b) Sauter à pieds joints dans des flaques imaginaires en disant :
« J'ai-me-sau-ter-dans-les-flaques ! »



Insister sur le fait d'atterrir sur le mot « flaque ».

c) Accompagner la phrase avec un tambourin, puis ne faire que le rythme (sans paroles).

d) Refaire a). Au lieu de s'arrêter sous un parapluie, faire le c).

4) 1P-4P Relaxation : Les enfants sont allongés sur le dos, les yeux fermés. L'enseignant(e) les invite à se transformer en flaque d'eau. Il/elle énumère les parties du corps et les enfants essaient de relâcher chaque partie nommée, de la détendre. « Le corps se transforme en eau ».

5. Pourquoi

CD piste 11

En classe

- 1) **1P-3P** Ecouter la chanson.
- 2) **1P-3P** Essayer de répondre aux questions. Il peut y avoir plusieurs réponses, ne pas hésiter à animer la discussion.
- 3) **2P-3P** Trouver d'autres questions rigolotes auxquelles il est difficile de répondre.

6. Nananinane

Les exercices suivants font référence à un extrait du spectacle où le duo TaMiErO fait des jeux de mains qui deviennent de plus en plus rapides et virtuoses.

En salle

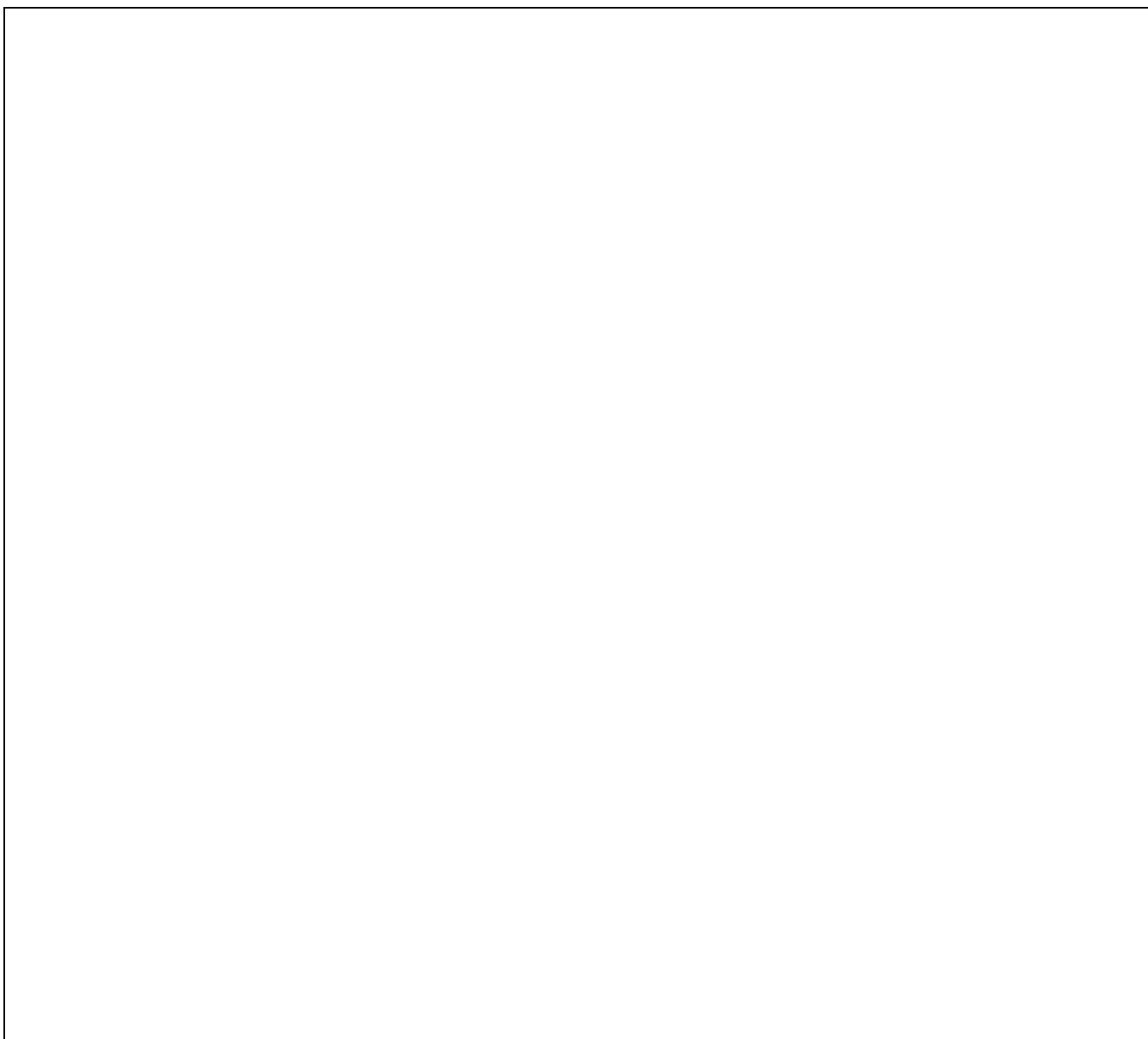
- 1) **1P-4P** Assis en cercle, explorer différents frappés sur le corps : Cuisses, mains, ventre, poitrine, joues... Mettre l'accent sur la différence sonore de chaque son. (Lequel est le plus grave ? La poitrine.)
- 2) **1P-4P** Les enfants ferment les yeux et doivent deviner où l'enseignant(e) frappe. Un enfant peut aussi prendre ce rôle.
- 3) **1P-4P** Demander aux enfants quels jeux de mains en duo ils connaissent (ex : Maya l'abeille, Trois p'tits chats, Une puce un poux...)
- 4) **2P-4P** Séparer la classe en groupes de 2, et apprendre à toute la classe un des jeux de mains.
- 5) **3P-4P** Demander à chaque groupe de choisir 3 ou 4 frappés. (par exemple : cuisses, mains ensembles, mains du camarade). Avec ces 3 frappés, inventer un petit jeu de mains. Laisser un moment aux enfants pour créer.
- 6) **3P-4P** Chaque groupe présente sa création.

7. Peur

CD piste 24

En classe

- 1) **1P-4P** Ecouter la chanson.
- 2) **1P-4P** Discussion : Qu'est-ce qui fait peur et pourquoi ?
- 3) **1P-4P** Comment faire disparaître les cauchemars ?
- 4) **1P-2P** Dessine un cauchemar. Transforme-le en rêve.



- 5) **3P-4P** Sur la page suivante, trace le bon chemin et jette...
 - Le monstre dans la poubelle
 - Le fantôme par la fenêtre
 - La sorcière dans les toilettes



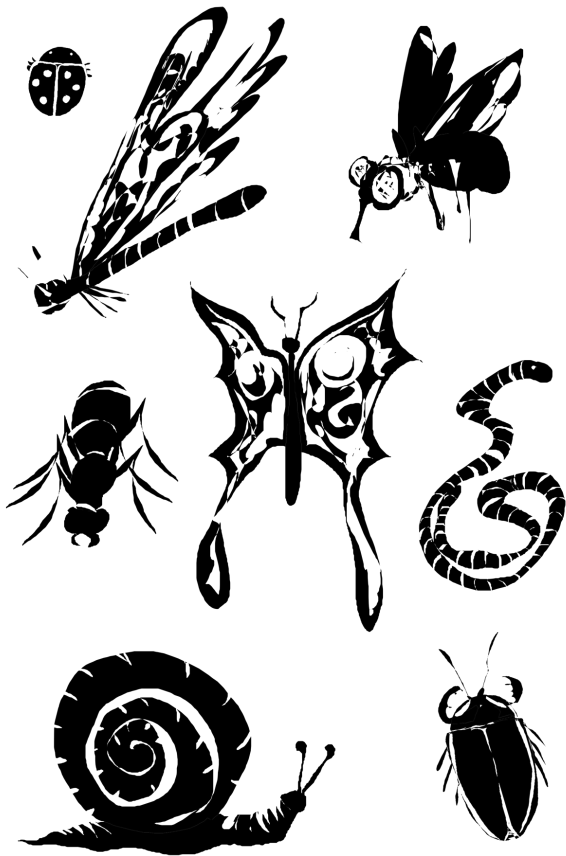
8. La Fourmi

CD Piste 19

En salle

- 1) **1P-4P** a) Marcher dans la salle en occupant tout l'espace. Remplir les espaces vides.
b) Marcher sans faire de bruit.
c) Marcher bruyamment (sans la voix).
- 2) **1P-4P** Travailler différentes démarches d'animaux
 - a) Eléphant - marcher lentement.
Grenouille - sauter.
Serpent - ramper.
Cheval - galoper.
etc...
 - b) Chaque enfant propose un animal à la classe qui doit ensuite l'imiter.
 - c) Comment faire la fourmi ? (seul, 2 par 2, à plusieurs...)
Exemple : 2 par 2, la fourmi a 6 pattes et 2 antennes...

En classe



1) **1P-3P** Ecoute de la chanson

2) **1P-3P** Entoure les dessins où tu entends le son [i] comme à la fin de **fourmi**.

3) 1P-4P

- a) Combien y a-t-il de fourmis dans l'image suivante ?
- b) Entoure celles qui sont en danger.



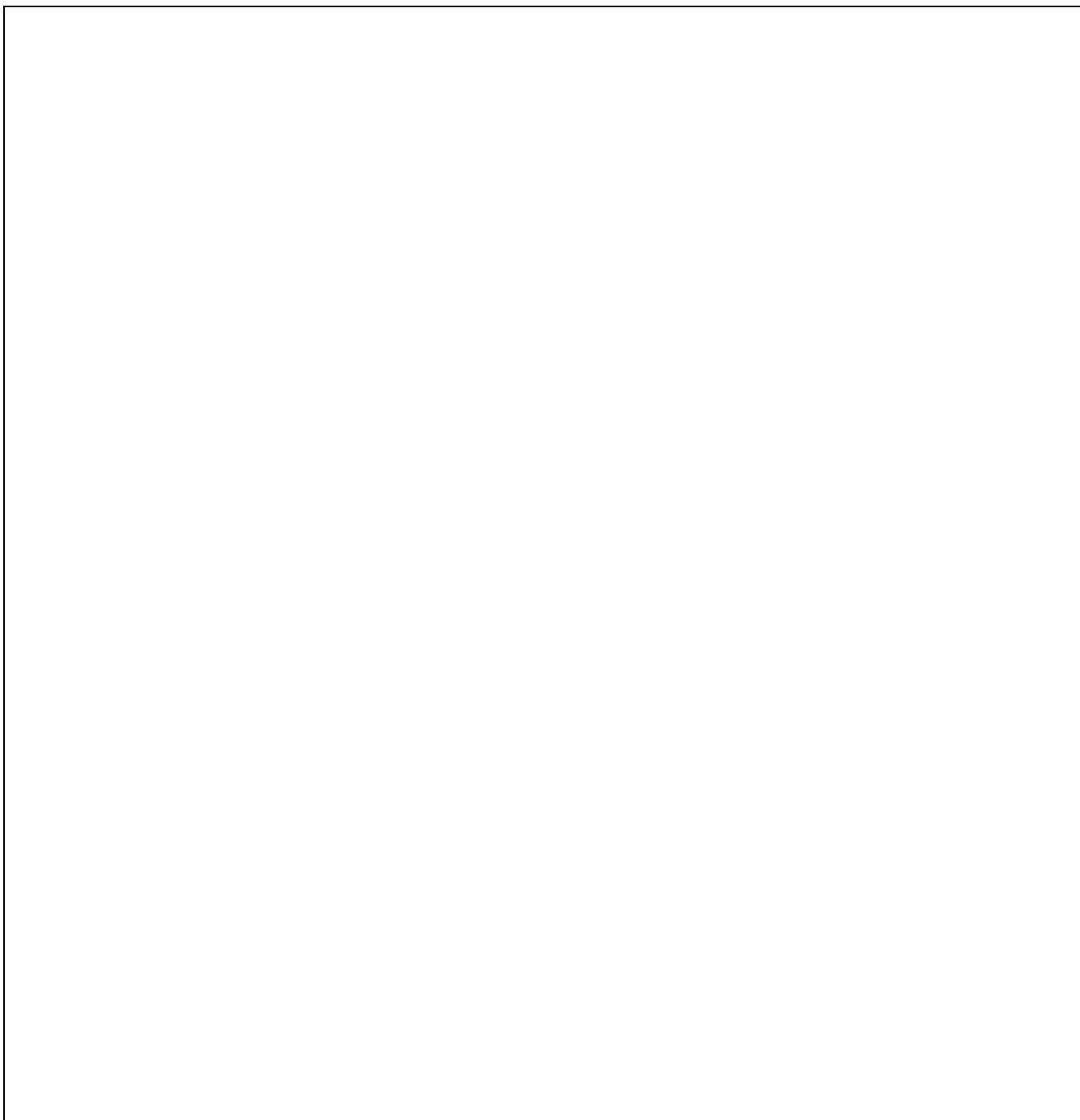
9. Pour Dessiner

CD piste 12

En classe ou en salle

- 1) **1P-4P** Ecouter le poème pour commencer une activité de dessin.
- 2) **1P-4P** Apprendre le poème et inventer des gestes ensemble (assis, debout, en déplacement...)

Remarque : Les enfants découvriront les gestes créés par TaMiErO lors du spectacle.



10. Poux

CD piste 16

En classe

- 1) 2P-4P Ecouter la chanson.
- 2) 2P-4P Compte combien de fois le mot **gratte** est écrit sur cette page.



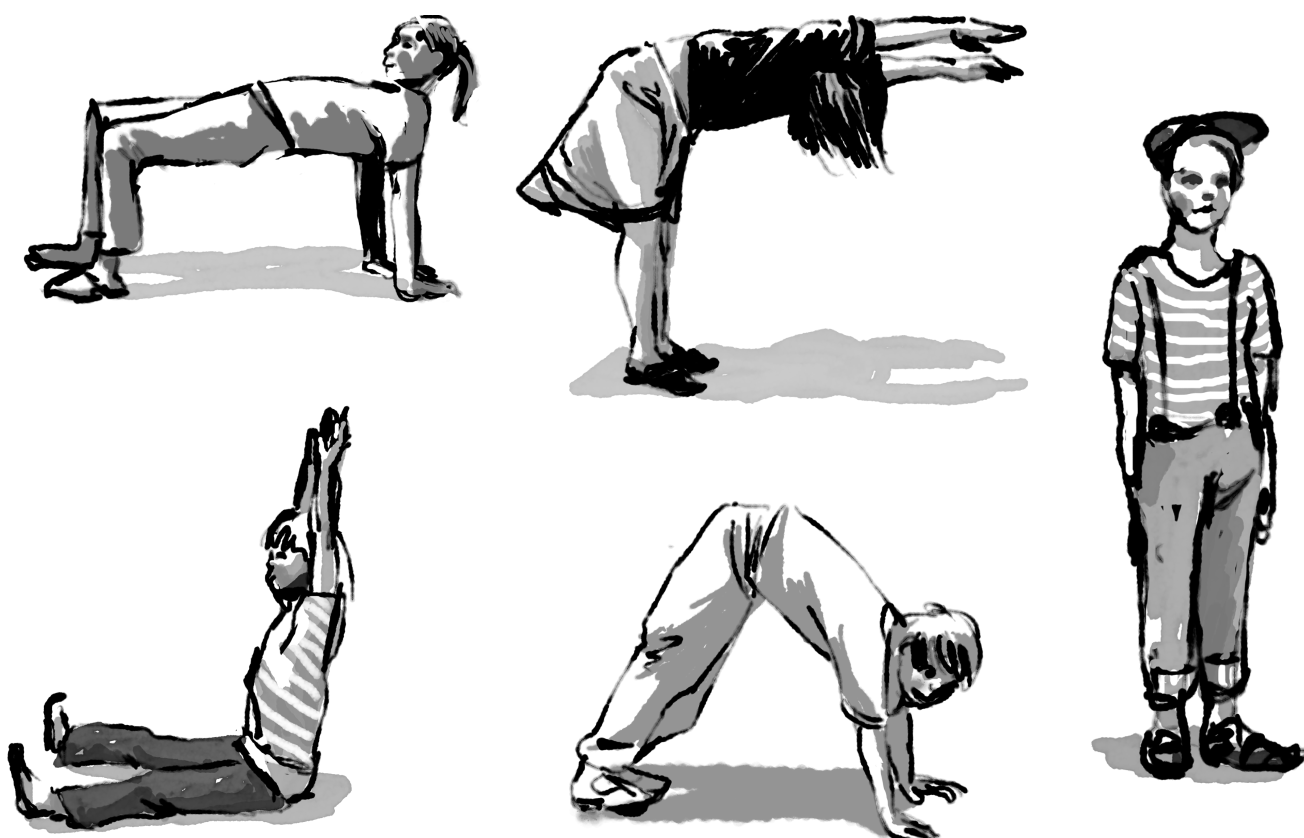
- 3) 3P-4P Barre les expressions qui sont tirées par les cheveux :

- | | |
|--------------------|------------------|
| - ça me pique | - ça m'irrite |
| - ça me titille | - ça me démange |
| - ça me grignote | - ça me frétille |
| - ça me tripote | - ça m'horripile |
| - ça me gratouille | - ça me triture |
| - ça me chatouille | - ça m'exaspère |
| - ça m'énerve | - ça me tend |

En salle

- 1) **1P-4P** Gratter toutes les parties du corps en commençant par les pieds en en finissant par le crâne en nommant chaque partie.
- 2) **1P-4P** L'enseignant distribue une corde représentant un cheveu à chaque élève.
 - a) Sauter à la corde (en avant, en arrière, en croisant les bras...)
 - b) Les élèves doivent dessiner une forme par terre avec leur « cheveu ».
 - c) Les élèves doivent imiter corporellement la forme de leur « cheveu ».
 - d) L'enseignant propose des formes dans l'espace avec sa corde. Les enfants doivent les imiter corporellement.

Exemples :



11. Je range ma chambre

Les exercices suivants font référence à une chanson du spectacle ne figurant pas sur le CD. Voici les paroles :

Je range ma chambre Quand j'aurai terminé Je pourrai m'étendre Commencer à rêver	Un bateau pirate Une forêt enchantée Une cuisine de Maman Ou un conte de fée	Tu sais, j'ai retrouvé Des jouets oubliés... Ma chambre est dérangée Il faut tout recommencer
Je range ma chambre Calme et concentré A quoi elle ressemble ? J'ai ma petite idée...	Je pars en promenade Avec mes poupées Mes voitures se baladent Avec les avions de papier	

En classe

- 1) **1P-4P** Discussion : « Ma chambre, c'est mon univers ». Demander aux enfants ce qu'ils y font. (dormir, jouer, ranger...)
- 2) **1P-4P** « Quand je joue, je pense à quoi ? »
En quel univers la chambre peut-elle se transformer ?
- 3) **1P-4P** Dessine la chambre de tes rêves (jungle, bateau pirate, forêt enchantée...)

12. Imagine

CD piste 25

En classe

1) 1P-4P

- a) Colorie les animaux imaginaires.
 - b) Entoure les félins.
 - c) Barre l'animal aquatique.
 - d) Barre l'animal herbivore.
 - e) Quel animal reste-t-il ?
 - f) 4P Ecris l'animal qui reste dans les cases.
- Indice : Cet animal a deux ailes.



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

2) 1P-3P Compte le nombre de syllabes de chaque métier puis écris ce nombre dans la case correspondante.



En salle

1) 1P-4P Sur une musique enregistrée (si possible instrumentale : classique, jazz, ethno...)

a) Demander aux enfants de se transformer en panthère, et de se déplacer dans la salle sur la musique.

b) Choisir un enfant et demander aux autres de l'imiter précisément.

Remarque : si la classe est trop bruyante, exiger de faire l'exercice sans utiliser la voix.

c) Se transformer ensuite en dauphin, en taureau, en dragon, en licorne, en libellule et demander à chaque fois à la classe d'imiter un enfant.

- 2) 1P-4P** Les enfants sont à la queue leu leu. Chaque enfant doit traverser la salle en diagonale en imitant un animal fait précédemment et les autres doivent deviner ce qu'il a imité.
- 3) 2P-4P**
- a)** Sur place, faire bouger sa main en imaginant que c'est un dauphin. Les doigts sont collés, la main est souple.
Explorer différents niveaux (droite, gauche, devant, derrière, en haut, en bas...)
 - b)** Essayer avec l'autre main.
 - c)** Se déplacer tranquillement dans la salle en faisant bouger son dauphin. Rester concentré sur sa main.
 - d)** Traverser la salle en diagonale, chacun son tour. Insister sur les changements de dynamique : le dauphin va parfois vite, parfois très lentement, accélère...
- Ne pas oublier d'exploiter les différents niveaux vus précédemment (haut, bas, droite, gauche...)
- 4) 1P-4P** « Relaxation libellule » : Les enfants sont couchés sur le dos, éparpillés dans la salle.
- a)** Fermer les yeux et relâcher les différentes parties du corps (nommer les parties) Ecarter un peu les bras comme les ailes d'une libellule.
 - b)** Sentir les parties du corps qui sont en contact avec l'air (visage, oreilles, nez, mains, bras, chevilles...) Demander aux enfants de sentir si c'est chaud ou froid (sans demander de réponse).
 - c)** Imaginer que l'on se transforme en libellule, que l'on se décolle du sol, et qu'on fait un petit voyage dans les airs.
L'enseignant(e) invente une petite histoire (par exemple, la libellule rencontre des oiseaux, monte au dessus des arbres, voit les maisons au dessous d'elle devenir de plus en plus petites, monte aussi haut que les montagnes, rencontre un aigle, monte sur les nuages, se repose un moment sur les nuages, puis redescend tranquillement se poser.)
 - d)** Ouvrir les yeux tranquillement, bouger un peu, se mettre assis, se mettre debout, tranquillement.

13. A cet instant

CD piste 20

En classe

1) 1P-4P « Que se passe-t-il ici à cet instant ? »

Chaque enfant doit dire quelque chose.

Pistes : Ce que l'on voit bouger dans la classe, dehors, ce que l'on entend, ce que l'on imagine se passer ailleurs à cet instant...

2) 1P-2P Entoure les dessins où tu entends le son [o]



3) 1P-4P Répondre oralement aux questions suivantes :

- Quel jour sommes-nous ? (préciser la date et le jour de la semaine)
- En quelle année sommes-nous ?
- Quelle heure est-t-il ?
- Quel temps fait-t-il ?
- Comment te sens-tu ? (joyeux, excité, calme, triste, fatigué...)
- Combien sommes-nous ici présents ?
- Où sommes nous ? (classe, école, ville, pays, planète, système solaire, galaxie, univers...)

En salle :

1) 1P-4P Demander aux enfants de mimer chacune des actions suivantes :

- Un petite fille glisse sur un toboggan
- Un bébé pleure
- Un oiseau s'envole
- Un crocodile se baigne
- La terre tourne à toute vitesse
- C'est la nuit
- Un enfant naît
- Un clown tombe de sa chaise
- Un moustique pique un policier
- Une voiture passe
- Un avion décolle
- Un monsieur s'énerve
- Une araignée mange un moucheron
- Des millions de petites fourmis sont occupées
- Des enfants écoutent un disque
- Quelqu'un joue de la flûte
- Les arbres poussent lentement
- Deux personnes se croisent sans se parler

Choisir à chaque fois une manière de faire, ou décider pour certains gestes que chacun fait à sa manière.

Essayer d'alterner des mouvements de motricité fine (seulement les mains ou le visage) avec des mouvements de motricité globale. Ne pas hésiter à mimer certaines actions en occupant tout l'espace.

2) Sur la musique (CD piste 20), mimer toutes les actions dès qu'on entend la phrase. Refaire pour être plus précis.

3) Mettre les choses en scène et en espace, et pourquoi pas, le présenter à une autre classe ou aux parents.

14. Farfelune

CD piste 27

En classe

- 1) **1P-4P** : Regarde attentivement ces images pendant 3mn, puis tourne la page pour tester ta mémoire.



- 2) **2P-4P** Ecoute la chanson et entoure les objets que tu entends.
Prêt ? Partez !

3) 1P-4P Ecoute la chanson et repère les différents instruments utilisés.

4) 3P-4P Rébus :

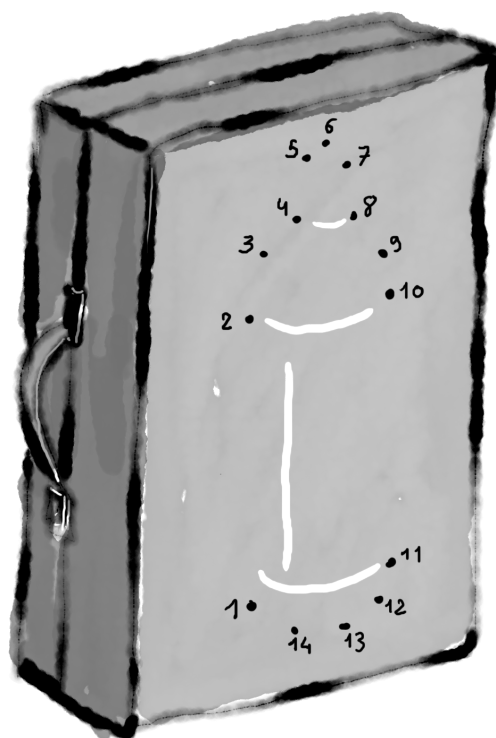


15. Décor

Les exercices suivants font référence au décor (13 valises et malles qui changent de disposition tout au long du spectacle)

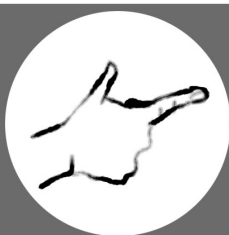
En classe

- 1) **2P-4P** Relie les points de 1 à 10 pour savoir ce qui se cache dans la plus petite valise de TaMiErO

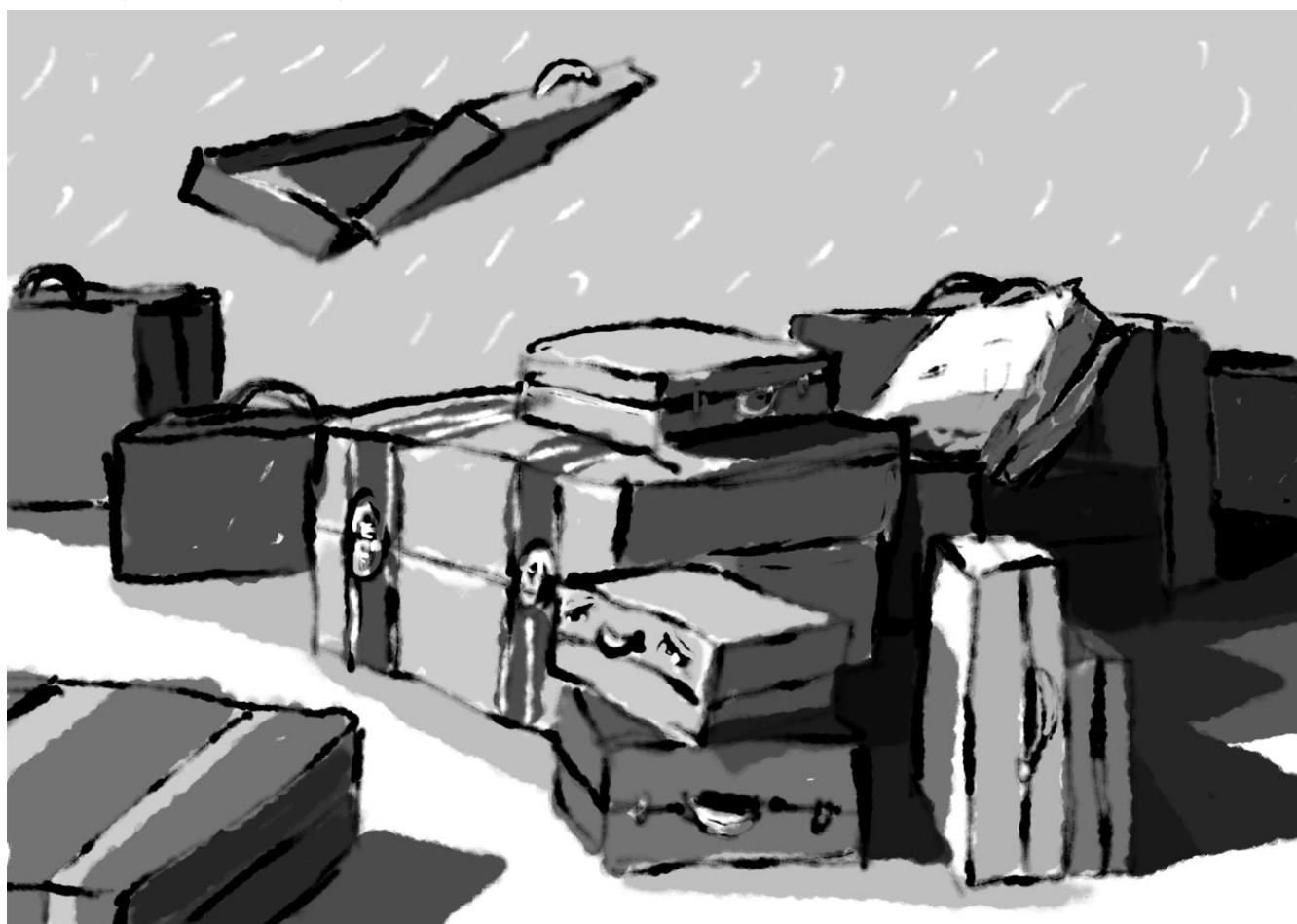


- 2) **1P-2P** Plusieurs de ces valises se ressemblent, mais deux seulement sont parfaitement identiques. Trouve-les !

3) **1P-3P** Compte les valises sur chaque scène et relie-les à la main qui convient.

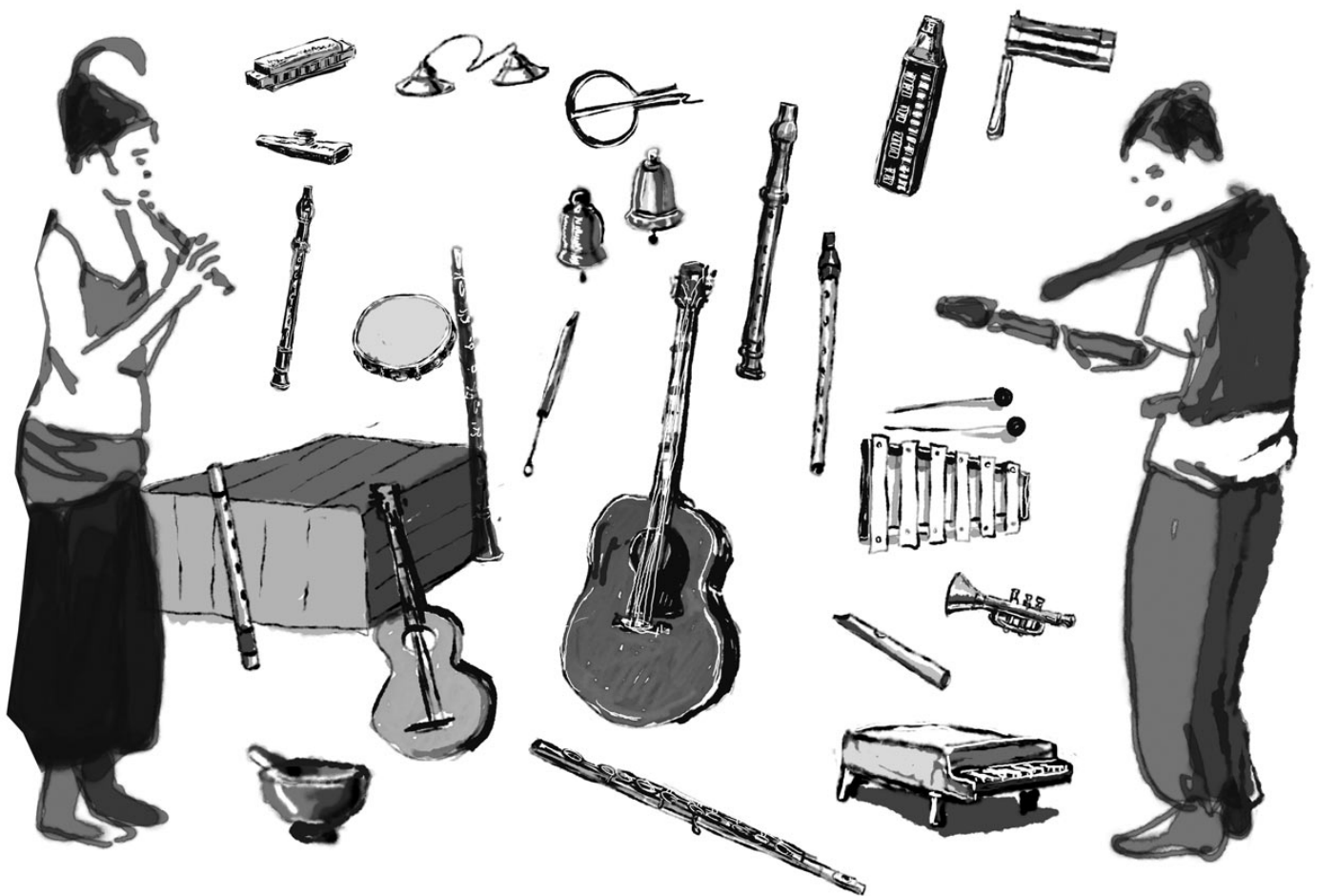


4) **1P-4P** Pour s'y retrouver, Tamaé et Pierrot ont donné des noms aux nombreuses valises qu'ils utilisent sur scène.
Devine quelle valise s'appelle « Dinosaur » et invente des noms pour les autres valises.



16. Après le spectacle

- 1) Quel était ton moment préféré ?
- 2) As-tu remarqué quel objet farfelu Tamaé avait-t-elle dans les cheveux ?
- 3) Pourquoi Tamaé se gratte-t-elle la tête pendant le spectacle ?
- 4) A ton avis, combien y a-t-il de valises sur scène ?
- 5) Relie chaque musicien à ses instruments.



- 6) Il y a un instrument que l'on entend souvent sur le CD mais que Tamaé et Pierrot n'utilisent pas sur scène. Lequel ?
- 7) Tamaé et Pierrot utilisent des objets qui ne sont pas des vrais instruments pour faire de la musique. Lesquels ?
- 8) Le spectacle raconte-t-il une histoire ? Non, il raconte plein de petits moments de la vie des enfants. Donne quelques exemples.
- 9) A ton avis, pourquoi TaMiErO s'appelle TaMiErO ?

17. Réponses

Bienvenue

- 3) - Famille des vents : harmonica, kazoo, flûte traversière, flûte à bec, mélodica
- Famille des cordes : guitare, ukulélé
- Famille des percussions : tambourin et xylophone.
Remarque : Contrairement au ukulélé et à la guitare, qui sont des instruments à cordes pincées, le piano est un instrument à cordes frappées. Les touches activent des petits marteaux en feutre qui frappent les cordes.

La Fourmi

- 1) a) Il y a 10 fourmis.
b) Celles qui sont en danger sont dans l'ombre de la chaussure.

Les Poux

- 2) Nombre de **gratte** : 30
3) Ça me gratouille, ça me frétille, ça me triture, ça me tripote, ça me grignote.

Imagine

- 1) e) LIBELLULE
2) Maître (1), infirmière (3), pompier (2), policier (3), coiffeuse (2), vétérinaire (4), agent secret (4) ou détective (3).

Farfelune

- 3) Instruments utilisés : Guitare (2 superposées), xylophone, appeaux, deux voix, piano.

Après le spectacle

- 2) Tamaé a une brosse-à-dents dans les cheveux.
3) Tamaé se gratte la tête parce qu'elle a des poux.
4) Il y a 13 valises en tout.

5) Pierrot : bol tibétain, cloche tibétaine, guimbarde, guitare, harmonica, tambourin, ukulélé, crécelle.

Tamaé : cloche tibétaine, crotales, flûte traversière, flûte à bec alto, flûte à bec normale, flûte bansuri (flûte traversière indienne), flûte irlandaise, mini-flûte à 1 trou, flûte à coulisse, mélodica, toy piano, xylophone.

6) L'instrument que jouent Tamaé et Pierrot sur le CD mais par sur scène, c'est le piano... Le grand, le vrai !

7) Camion-jouet, trompette-jouet, sifflet, appeaux, valises, biberons, petit objet qui fait « Meuh » quand on le retourne, jouets en tout genre.

9) Tamaé + Pierrot = TaMiErO



Conception : Tamaé Gennai et Pierre Deveaud (www.tamiero.com)

Illustrations : Marc Philippin (www.kitchenproject.com)