

# ***Eurêkoi ?***

## **La Compagnie du Créac'h**



## **DOSSIER PÉDAGOGIQUE**

Le spectacle *Eurêkoi ?* s'inscrit dans le Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle. Il permet un travail interdisciplinaire en français, sciences, arts plastiques et histoire, principalement pour les élèves de cycle 3 et de 5e et couvre un certain nombre de compétences du socle commun.

En français, il est possible d'exploiter le spectacle et l'atelier pour un travail d'écriture et de mise en voix (« écrire pour dire »).

En histoire, on travaille la contextualisation, la construction de repères historiques.

En sciences, il est possible de travailler sur le mouvement, la matière (sciences physiques) et sur les matériaux et objets techniques (technologie).



### **Proposition d'exploitation en** **6e/5e :**

1/ Spectacle (30 minutes)

2/ 15 minutes de retour sur le spectacle :

- Échange avec le comédien sur la réception du spectacle : ont-ils compris le spectacle, le message, l'idée d'évolution ?
- Constitution de groupes autour d'une invention au choix (tirée au sort)

3/ Temps de recherche sur une invention (au CDI), apport possible de documents personnels (livres, magazines...)

4/ **Atelier « écrire pour dire »** - strates de l'écriture : écrit fonctionnel vers écrit d'invention. Présenter l'invention choisie et son évolution. 30 minutes d'écriture, puis le comédien guide les élèves pour « Dire ». Pistes pour présenter l'invention :

- Prosopopée : « faire parler l'objet »
- Exposé « conférencier »
- Démonstration par l'objet
- "soft skills" : vendre l'objet à la manière d'un publicitaire

Apport des autres matières :

- Histoire : dater l'invention, que se passe-t-il pendant la période où elle apparaît (contextualisation) ?
- Technologie : les fonctions d'un objet (estime, usage...) ?
- Sciences physiques : les matériaux, le mouvement... ?
- Arts plastiques : créer, produire... ?

Compétences travaillées :

- Devenir spectateur
- Appréhender les discours oraux complexes
- Exploiter les ressources créatives de l'oral
- Formuler un jugement
- Collaborer, planifier, travailler en équipe
- Construire des repères historiques
- Poser des questions, se poser des questions
- Reasonner, argumenter
- S'informer, mobiliser des outils numériques
- Pratiquer différents langages

Autres pistes possibles :

- En français : passer de l'aspect historique et scientifique au conte étiologique – travailler sur Carelman et son catalogue des objets introuvables
- Imaginer une invention : écrire, dire, dessiner, fabriquer...



### **Contact**

Audrey Demouveau

06 32 36 35 57

[cieducreach@gmail.com](mailto:cieducreach@gmail.com)