

Eurêkoi ?

La Compagnie du Créac'h



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Le spectacle *Eurêkoi ?* s'inscrit dans le Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle et le Plan National de Formation. Il permet un travail interdisciplinaire en français, sciences, arts plastiques et histoire, pour les élèves de cycle 3, de cycle 4 et les lycéens et couvre un certain nombre de compétences du socle commun.



Proposition d'exploitation pour les élèves de cycle 3 :

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 : 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...

Proposition d'exploitation pour les élèves de cycle 4 :

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 : ordonner des faits les uns par rapport aux autres. Mettre en relation des faits d'une époque ou d'une période donnée.
- Technologie : les fonctions d'un objet (estime, usage...)
- Sciences : les matériaux, le mouvement

- Arts plastiques : Concevoir, réaliser, donner à voir un projet. Mener à terme une production individuelle. Se repérer dans les étapes de réalisation.

Compétences travaillées :

- Comprendre et interpréter des discours oraux
- S'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire
- Participer de façon constructive à des échanges oraux
- Elaborer et prononcer une intervention orale continue de 5 à 10 minutes
- Lire un texte à haute voix de manière claire et intelligible, s'engager dans un jeu théâtral
- Utiliser l'écrit pour réfléchir
- Faire preuve d'autonomie, de responsabilité et d'esprit critique

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...

Proposition d'exploitation pour les Lycéens :

1/ Spectacle (30 minutes)

2/ 1 heure de retour sur le spectacle

3/ Ateliers :

- Atelier d'écriture
- Atelier de mise en voix

Apport des autres matières :

- Histoire :
- Technologie :
- Sciences :

Compétences travaillées :

- Capacité à prendre la parole en public de façon claire et convaincante
- Mise en valeur des savoirs acquis
- Capacité à développer et construire une argumentation
- Travailler sur la posture, le regard, la voix
- Travailler sur l'engagement. Montrer que le propos énoncé nous passionne

Contact

Audrey Demouveaux

06 32 36 35 57

cieducreach@gmail.com