



Grandir en musique

LIVRET PÉDAGOGIQUE

DE FOND EN COMBLE

Cycles 2 et 3 – Familiale à partir de 6 ans

Enseignements des programmes de l'Éducation nationale abordés :

Cycles 2 et 3

- Éducation musicale (EM)
- Questionner le monde (QM) : Histoire et géographie (HG) ; Sciences et technologie (ScT)
- Arts plastiques (AP)
- Français (Fr)

Retrouvez
la version numérique



LIVRETS PÉDAGOGIQUES APPROUVÉS
par les programmes de l'Éducation nationale



DE FOND EN COMBLE

Laboratoire musical pour un coffre et deux musiciens



© Gaïa Merigot

Le grenier est un endroit parfait pour toutes sortes de rêveries... surtout quand il renferme un volumineux coffre magique animé par le son, d'où surgit une surprenante collection d'instruments de musique : guitares, synthétiseurs, violon, trompette, boîte à rythmes, casserole, raquette de ping-pong et bouchons de liège !

Dans cet endroit obscur et inspirant, deux cousins facétieux à la ressemblance troublante y créent leur laboratoire sonore et gestuel, terrain d'expérimentation et d'invention musicale infini prenant la forme d'un petit orchestre insolite et ludique.

Mélangant leurs chansons électro-acoustiques à deux voix – issues de leur groupe Nicole Nicole – à des improvisations hardies, Lucien Morineau et Théo Jégat nous plongent avec complicité et humour au cœur de l'art de la composition, mettant au service de cette création leur savoir-faire de compositeurs pour le cinéma, la danse et le spectacle vivant.

NICOLE NICOLE

(Normandie / Bruxelles)

Lucien Morineau voix, guitares, clavier, trompette

Théo Jégat voix, guitares, violon, clavier

Scénographie Marie Merlant

—
Public Élémentaire • 6^e • 5^e • Familiale à partir de 6 ans

Durée 50 min

—
Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site des JM France

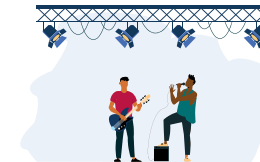
➤ www.jmfrance.org

—
Un spectacle de Nicole Nicole

Production JM France

Partenariat L'Arbre (Commes)

ARTISTES



QUI EST THÉO JÉGAT ?

Composition, chant, guitares, clavier, violon

Enfant, je découvre le plaisir de faire de la musique avec le violon, que j'étudie au conservatoire. Au collège, un ami batteur a l'idée de monter un groupe de rock : ma mère m'achète ma première guitare électrique et j'apprends alors sur le tas, en groupe, à composer et jouer de la musique. Après être passé par une école de cinéma où j'ai étudié les techniques du son, je suis maintenant compositeur de musiques et créateur sonore pour le théâtre et le cinéma.

J'ai rencontré Lucien après mon bac, car nous suivions la même formation de technicien audiovisuel. Ce fut un coup de foudre amical et créatif ! Depuis plus de dix ans, nous travaillons ensemble sur plusieurs projets musicaux et cinématographiques.



QUI EST LUCIEN MORINEAU ?

Composition, chant, guitares, clavier

Mon père était compositeur pour le théâtre et le cinéma. Petit, j'adorais entrer dans son studio après l'école : je découvrais les morceaux qu'il avait composés dans la journée, tout un univers s'était créé sous ses doigts. À l'adolescence, j'ai commencé à explorer la musique avec un appareil qui boucle le son, une guitare électrique et ma voix, en changeant les sonorités avec des effets. Ensuite, j'ai continué ces recherches avec des logiciels sur ordinateur. Aujourd'hui, je suis compositeur pour le spectacle vivant et danseur.

Lorsque nous nous sommes rencontrés, Théo m'a encouragé à ajouter du texte à ces univers sonores. Ensemble, nous continuons d'explorer mille façons de créer du son, avec des contraintes, des jeux, des objets et surtout beaucoup de plaisir.

SECRETS DE CRÉATION

Les artistes en parlent

Quelle est l'histoire de ce spectacle ?

Théo et Lucien : Le spectacle met en scène deux cousins qui explorent le grenier de leur grand-mère. Ils y découvrent un coffre rempli d'objets et de curiosités permettant de faire des sons et de la musique. Ce sont les instruments que l'on retrouve tout au long du spectacle (acoustiques, électriques ou électroniques).

Quelles sont vos inspirations ?

Théo et Lucien : Nous avons beaucoup d'inspirations très variées, mais pour ce spectacle en particulier, on peut citer le compositeur multi-instrumentiste **Fred Again**. Dans son travail, on retrouve par exemple le mélange entre sonorités acoustiques et instruments électroniques. Cela produit une recherche musicale avec différentes couches sonores, à laquelle il ajoute sa voix avec des textes dont il est l'auteur. Nous nous reconnaissons dans cette manière de créer la musique, d'autant qu'il existe des enregistrements assez intimistes qui peuvent faire penser à l'atmosphère de notre spectacle.

Mais nous pourrions citer plus largement Arctic Monkeys, Alain Bashung ou les Beatles !

Cycle 2

• EM : Écouter, comparer ; Explorer, imaginer

Cycle 3

• EM : Écouter, comparer et commenter ; Explorer, imaginer et créer
• Fr : Culture littéraire et artistique



Comment avez-vous appris à jouer de la musique ?

Théo : J'ai commencé le violon au conservatoire à l'âge de 6 ans, puis j'ai appris à jouer de la guitare électrique en autodidacte et en groupe lors de mes années collège.

Lucien : J'ai fait du solfège, de la trompette et de la guitare classique au conservatoire, puis de la guitare électrique dans une école de musique. J'ai appris le piano et la MAO (Musique Assistée par Ordinateur) en autodidacte par la suite.



Fred Again © DR

Pour aller plus loin

Toi aussi, pose des questions aux artistes pendant le bord-plateau (moment d'échange après le spectacle), et enregistre-les pour faire un podcast !

OUVERTURE SUR LES ARTS VISUELS

TOM HAUGOMAT

Illustrateur et réalisateur de films d'animation, Tom Haugomat développe un univers graphique épuré où la lumière, les aplats de couleur et le vide donnent toute leur place au silence et à la contemplation. Son travail est régulièrement publié dans la presse et l'édition, en France comme à l'international.

La saison 2026-2027

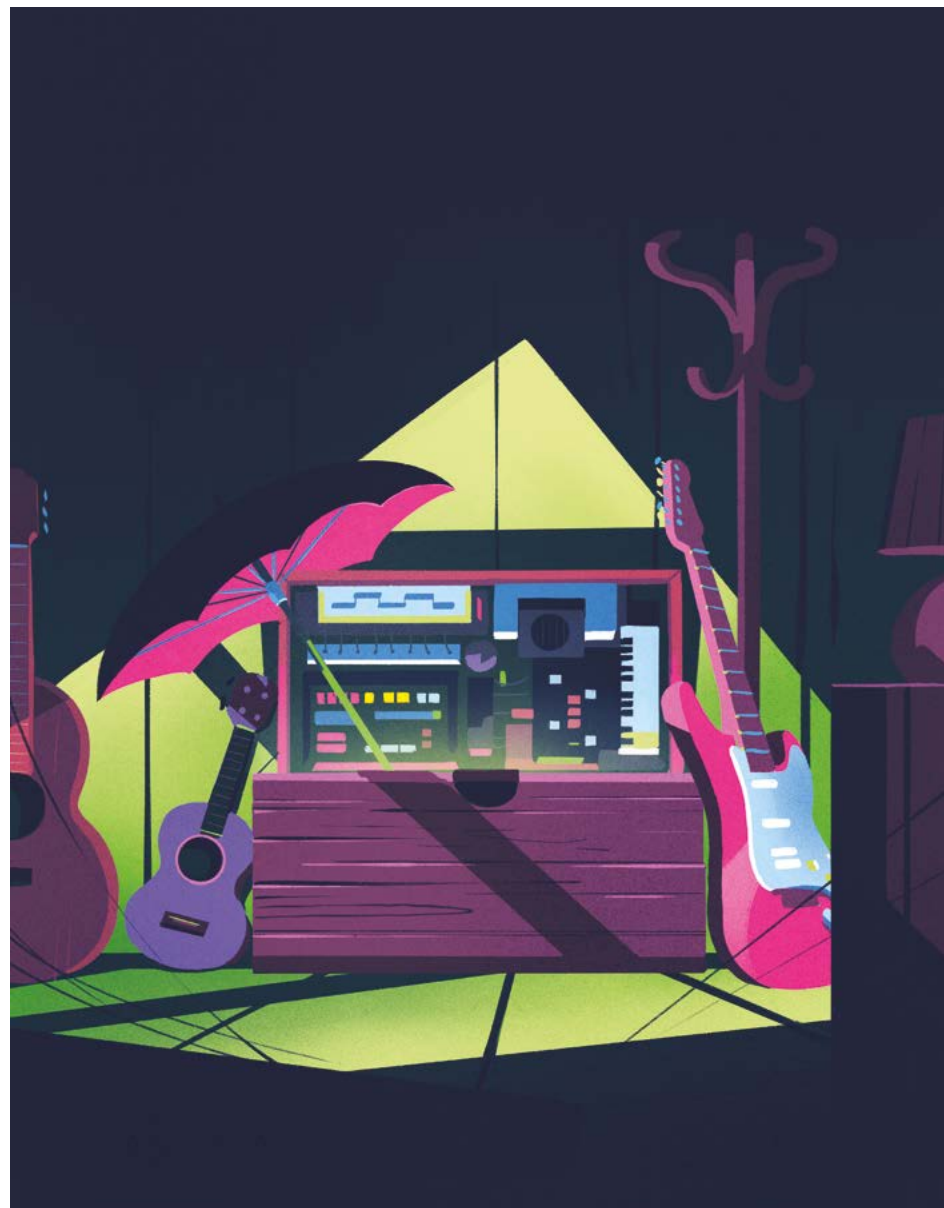
Pour concevoir les affiches de la saison 2026-2027 des JM France, Tom Haugomat s'est nourri des vidéos de présentation des spectacles. À travers les gestes, les objets, les souvenirs ou les paysages évoqués par leurs créateurs, il a cherché les détails qui révèlent leur identité. En s'appuyant sur une palette de couleurs volontairement réduite, il a imaginé une série d'images qui racontent sa propre histoire, tout en faisant écho à celle des artistes.

Cycle 2

- EM : Explorer et imaginer
- Fr : Oral
- AP : S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

Cycle 3

- EM : Explorer, imaginer et créer
- Fr : Oral
- AP : S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité



Quelle histoire imagines-tu à partir de cette affiche ?



Découvrir toutes les affiches de la saison sur www.jmfrance.org

OUVERTURE SUR LE MONDE 1

Approches transversales du spectacle

LA RÉVOLUTION MUSICALE DU XX^E SIÈCLE

Avant de devenir celle que nous connaissons aujourd'hui, la musique a connu de profondes transformations grâce aux inventions technologiques : l'électricité, l'enregistrement du son et les premiers instruments électroniques ont peu à peu changé la manière de créer et d'écouter la musique.

Les inventions technologiques du début du XX^e siècle

À la fin du XIX^e siècle, l'électricité est inventée par Thomas Edison. C'est l'amorce d'une véritable révolution du quotidien, en particulier avec des inventions qui permettent de transporter, enregistrer et réécouter les sons. Le téléphone permet ainsi de faire voyager la voix grâce à un fil électrique. C'est la première fois qu'un son peut aller d'un endroit à un autre sans que les personnes soient côte à côte.

En 1877, Edison crée **le phonographe** : c'est la première machine qui peut enregistrer un son et le rejouer plus tard. On peut donc écouter un son qui n'est plus produit en direct. Mais l'appareil est encombrant et l'enregistrement ne dure que quelques minutes. Il faut attendre la fin des années 1920 pour qu'apparaissent des enregistreurs avec **microphone**, permettant la création de véritables studios d'enregistrement de la musique.

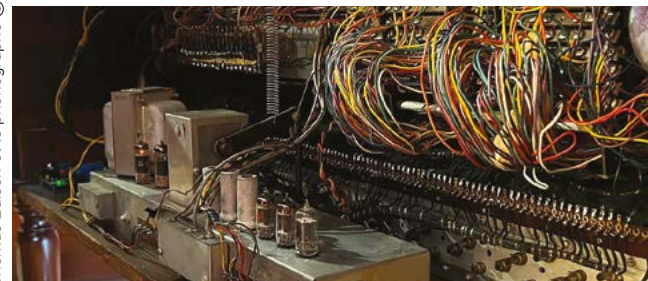
Leur influence sur les instruments de musique

Avant l'invention de l'électricité, les instruments de musique sont **acoustiques**, c'est-à-dire qu'ils **produisent du son de manière naturelle**. Au début du XX^e siècle, dans le **jazz** qui était alors le style musical à la mode, les **cuivres** et la batterie sont très présents dans les groupes de musique. Ce sont des instruments qui ont naturellement un volume sonore important, contrairement à la guitare, que l'on entend difficilement dans ce type de formation musicale.

Dans les années 1920, certains guitaristes américains ont alors l'idée de poser un micro sur la guitare, ce qui permet de transformer le son en signal électrique et de l'amplifier. Cet ancêtre de la guitare électrique est surnommé la « frying pan » (littéralement « poêle à frire ») à cause de sa forme, et se répand rapidement parmi les musiciens en quête de **sonorités nouvelles**. Ces innovations sonores incitent à amplifier d'autres instruments, comme les claviers. Cette tendance donne par exemple naissance à **l'orgue Hammond** en 1935, très populaire jusque dans les années 1970.



Thomas Edison et le phonographe © DR



Orgue Hammond © DR

OUVERTURE SUR LE MONDE 1

Approches transversales du spectacle



L'avènement de la musique électronique

Les premiers instruments qui utilisent l'électronique, c'est-à-dire des circuits électriques capables de créer des sons nouveaux, apparaissent dès les années 1920. Il s'agit ➤ du thérémine, un instrument qu'on joue sans le toucher, simplement avec les mains dans l'air près de deux antennes et des **ondes Martenot**, qui produisent un son doux et très expressif.



L'enregistrement de la musique évolue également avec la création de la **bande magnétique** : le son est gravé et conservé sur un long ruban, ce qui permet ensuite de le réécouter. Certains compositeurs, comme Pierre Schaeffer, ont même créé de la musique en découpant les bandes magnétiques, avant de les coller, les inverser ou les ralentir afin de transformer le son enregistré. À partir des années 1960, ➤ les premiers synthétiseurs apparaissent. Il s'agit de véritables machines dotées de claviers, qui sont destinées à modifier le son grâce à des filtres ou des effets.

Ces techniques suscitent un engouement créatif et se propagent bientôt dans la musique populaire. Par exemple, les musiciens du groupe anglais culte ➤ The Beatles explorent de nouvelles sonorités dans leurs chansons.

Et aujourd'hui...

À partir des années 1980, la musique électronique est fortement façonnée par la diffusion de l'informatique et par la disponibilité de logiciels musicaux de plus en plus performants. Désormais, la plupart des genres populaires utilisent l'ordinateur pour produire, enregistrer et transformer le son, à l'image des samples de rap ou de l'électro de Daft Punk, inscrite au Patrimoine culturel immatériel français de l'UNESCO.

Pour aller plus loin

Site

➤ Histoires d'instruments : les premiers instruments électroniques, Philharmonie à la demande

Livres

➤ N° Guitare, Maison Georges
➤ Histoire illustrée du rock, Monteagudo S., Demano L., *L'Histoire illustrée du rock* (2026), Éditions La Pastèque

Vidéos

➤ Les folles inventions musicales avec PV NOVA, Lumni
➤ SOUNDBREAKING 1/6 - La grande aventure de la musique enregistrée : La Fée Electricité, Culture Express, 2017

Cycle 2

- QM : Se situer dans l'espace et dans le temps ; Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués
- EM : Écouter, comparer

Cycle 3

- HG : Se repérer dans le temps, construire des repères historiques ; Se repérer dans l'espace, construire des repères géographiques
- ScT : Description du fonctionnement et de la constitution d'objets techniques
- EM : Écouter, comparer et commenter

OUVERTURE SUR LE MONDE 2

Approches transversales du spectacle

L'UNIVERS DES CONTES ET LÉGENDES DANS LES ARTS : DU RÉEL À L'IMAGINAIRE

Les contes et les légendes sont des histoires transmises de génération en génération. Ils existent dans toutes les sociétés et les cultures. On y rencontre des personnages extraordinaires, un univers teinté de magie, des événements surnaturels ou merveilleux.

Les contes et les légendes, avant d'être écrits dans des livres, étaient transmis à l'oral : les anciens les racontaient en famille ou au village, et chacun pouvait changer un peu l'histoire, ce qui la faisait évoluer au fil du temps. Grâce à cette façon de raconter, les contes et les légendes sont transmis à travers l'espace et à travers le temps. Ils expriment des valeurs partagées par une communauté : le sens du collectif, le dépassement de soi, la force de se relever après une épreuve par exemple.

Les thèmes récurrents

Pour exprimer ces valeurs, ces contes et légendes sont fondés sur des thématiques et des figures récurrentes, comme le départ à l'aventure, l'exploration, les mises à l'épreuve du personnage, les interventions magiques... Tandis que le conte se déroule dans un univers enchanté et lointain, la légende s'ancre dans des faits ou des lieux réels mais la frontière avec l'imagination s'estompe au fil du récit.

À la découverte d'un monde imaginaire : exemple dans la littérature

Dans de nombreux récits, la magie fait irruption dans la vie de tous les jours d'un enfant ou d'un petit héros ordinaire. L'histoire est alors celle de l'exploration d'un monde extraordinaire où tout devient possible et où les règles du réel disparaissent. Par exemple, dans *Alice au pays des Merveilles*, conte de Lewis Carroll, une simple chute dans un terrier entraîne Alice dans un monde étrange peuplé de créatures surprenantes comme le Chat du Cheshire ou le Lapin Blanc. Ce monde rêvé transforme la réalité en une succession d'épreuves où les objets parlent et où les lois du temps se dérèglent. Cette histoire montre aussi que les mondes imaginaires révèlent souvent le courage, la curiosité et la créativité de héros qui nous ressemblent.



Alice au pays des Merveilles © John Tenniel

La malle aux trésors : exemple dans les jeux vidéos

Dans les contes et légendes, les malles aux trésors représentent souvent la récompense d'une quête ou la découverte d'un secret longtemps caché. Dans le jeu *The Legend of Zelda*, les coffres renferment des armes magiques, des clés ou des objets sacrés indispensables pour sauver le royaume. La malle aux trésors encourage ici l'exploration, la curiosité, et l'ingéniosité. Elle conduit à un apprentissage de l'usage des objets et incite à en prendre soin.



The Legend of Zelda © Nintendo

OUVERTURE SUR LE MONDE 2

Approches transversales du spectacle



Le mystère caché dans le grenier : exemple dans le cinéma

Le grenier est souvent présenté dans le cinéma comme un lieu secret où se cachent des objets étranges et des aventures inattendues. Bastien, protagoniste du film *L'Histoire sans fin* (1984), trouve refuge dans le grenier de l'école et se plonge dans la lecture d'un livre mystérieux : le grenier poussiéreux devient alors un cocon propice à l'évasion. Ainsi, au cinéma, le grenier est souvent le point de départ d'une transformation, d'un mystère et d'une aventure qui bouleverse la vie du héros.



L'Histoire sans fin © Wolfgang Petersen

Le mystère caché à l'intérieur de soi : exemple de l'alter ego dans les arts visuels

L'alter ego représente une autre version de soi, un double qui révèle une facette cachée ou profonde de l'identité. On peut prendre l'exemple de *La Reproduction interdite* de Magritte (1937) : le personnage devant le miroir, au lieu de voir son visage s'y refléter, voit son dos, créant un double mystérieux. Ce reflet impossible devient un alter ego énigmatique, comme une présence parallèle. L'alter ego permet de montrer que chacun peut porter en lui plusieurs visages, visibles ou secrets.



La Reproduction interdite © René Magritte

Pour aller plus loin

Activité

➤ [Les objets magiques](#), Parcours Fantasy, Bibliothèque Nationale de France

Site

➤ [Contes de fées](#), BnF Essentiels

Spectacle en vidéo

➤ [Peter Pan, ou le petit garçon qui détestait les mères](#), mise en scène de Louise Narboni (2010)

Podcast

➤ [Les jeux vidéo, c'est la vie !](#), Radiofrance

Cycle 2

- Fr : Lire à voix haute ; Comprendre un texte ; Devenir lecteur
- AP : S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

Cycle 3

- Fr : Lire et comprendre des textes, des documents et des images pour apprendre dans toutes les disciplines ; Lire une œuvre et se l'approprier ; Culture littéraire et artistique
- AP : S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

MUSIQUE



FOLK, CHANSON POP ET ÉLECTRO

Le programme musical du spectacle rassemble essentiellement des compositions des deux artistes, qui alternent entre trois genres qu'ils définissent de la manière suivante :

- **Folk instrumentale**, c'est-à-dire une musique d'inspiration traditionnelle, enracinée dans la culture populaire, acoustique et accessible.
- **Chanson pop**, caractérisée par des mélodies mémorables et attrayantes, des paroles et une structure simple.
- **Musique électro**, produite à l'aide de sons électroniques, synthétiques ou numérisés, centrée sur le rythme et la texture sonore.

Programme

Intro. Folk instrumentale, guitare acoustique et violon

Je cours. Chanson pop, voix, piano, synthétiseurs, samples

Tempête. Chanson pop, voix, guitare acoustique, synthétiseur, samples

Dirty Old Town, The Pogues. Reprise blues/rock, voix, livre, contre-poteau-basse, guitares électriques

The Only Sea. Chanson pop, voix, guitares électriques

Branches. Chanson pop, voix, guitares électriques, nappes au piano

Boum Boum. Musique électro, voix, guitare, boîte à rythme, synthétiseurs

Outro. Folk instrumentale, guitare acoustique et violon

Cycle 2

- EM : Écouter, comparer ; Explorer, imaginer
- QM : Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués

Cycle 3

- EM : Écouter, comparer et commenter ; Explorer, imaginer et créer
- ScT : Description du fonctionnement et de la constitution d'objets techniques

INSTRUMENTS

Dans le spectacle, de très nombreux instruments sont déployés, dont certains sont cachés dans le coffre. Ils représentent une belle palette d'instruments électroniques, mais ceux-ci se mêlent également à des instruments plus traditionnels (guitare, violon, trompette) ainsi qu'à des gadgets (flûte à nez, bouchon de liège, raquette et balle de ping-pong, bassine) utilisés pour leurs sonorités qu'il est possible de sampler. Cela signifie que le son produit est enregistré puis répété, accéléré, coupé ou ralenti pour obtenir un effet sonore original. On peut ensuite utiliser un looper, qui permet de jouer le même son en boucle, puis d'ajouter d'autres sons par-dessus pour créer une multitude de couches sonores qui se superposent.

✦ Synthétiseurs

Dans le coffre sont cachés trois synthétiseurs différents. Il s'agit d'instruments de musique électronique qui se présentent ici comme des **claviers**. Comme le son est **créé de manière synthétique**, il peut imiter d'autres instruments ou proposer des sons nouveaux. Le premier synthétiseur est destiné à créer des ambiances sonores à partir **d'accords**. Le second permet de produire des sons de basse et de batterie. Et enfin, le troisième reproduit des sons de pianos électriques des années 1950 sur lesquels on peut appliquer des effets sonores pour déformer le son. Parmi les effets possibles, on peut citer :

- **Le Delay**, qui crée une sorte d'écho grâce à la répétition du son dont le volume diminue progressivement.
- **La Reverb**, qui permet de choisir la résonance du son, pour faire sentir à l'oreille que nous sommes dans un salon ou dans une cathédrale.
- **Le Chorus**, qui simule l'effet de plusieurs instruments joués simultanément, comme un chœur.



✦ Boîte à rythme

Une boîte à rythme est un appareil ou un logiciel qui crée des rythmes de batterie. On l'utilise souvent en musique électronique, hip-hop ou pop. Certaines boîtes à rythme imitent de vraies batteries : elles peuvent jouer des sons comme la grosse caisse, la caisse claire ou les cymbales. Elles produisent aussi des sons plus électroniques. Le musicien choisit un tempo, c'est-à-dire la vitesse de la pulsation sur laquelle les différents sons doivent s'harmoniser. Une boîte à rythme permet de répéter un rythme en boucle : c'est comme un batteur automatique qui ne se fatigue jamais !

✦ Contrôleur MIDI

Le contrôleur MIDI permet de créer la musique électronique facilement et en direct : c'est comme une télécommande pour faire de la musique ! Un contrôleur MIDI est un appareil qui sert à commander la musique, mais il ne fait pas de son tout seul : il envoie des ordres à un ordinateur ou à un synthétiseur. Il peut être composé de :

- **Pads** : des petites surfaces qui s'allument quand on les touche et que l'on tape avec les doigts pour jouer des sons de batterie.
- **Faders** : ce sont des curseurs que l'on fait glisser pour augmenter ou baisser un son. On les utilise donc pour régler le volume.
- **Potentiomètres** : il s'agit de boutons que l'on tourne pour modifier un son (plus grave, plus aigu, plus d'effet).

Pédale d'effet

Une pédale d'effet est un petit appareil que l'on met au sol pour modifier ou déclencher un son. Quand on appuie dessus avec le pied, elle change la musique ou lance un nouveau son. Le musicien utilise cette pédale au sol lorsque ses mains sont déjà prises, par exemple s'il joue de la guitare : il utilise donc son pied pour appuyer sur la télécommande !

ÉCOUTER



↗ *L'eau qui dort*

Auteur : Louis Warynski, dit Chapelier fou

Compositeur : Louis Warynski,
dit Chapelier fou

Style : musique électronique



PISTES D'ÉCOUTE

Violoniste référence de la musique électronique, tirant son nom de phrase d'*Alice au pays des merveilles* samplées sur son premier album, Chapelier fou fait partie des artistes sources d'inspiration de Théo et Lucien.

La musique électronique permet aujourd'hui de créer des œuvres en mélangeant instruments traditionnels, sons enregistrés et outils numériques. Dans *L'eau qui dort*, Chapelier Fou construit sa musique à partir de courts motifs sonores enregistrés, appelés samples, qu'il répète en boucle avant d'y ajouter progressivement de nouveaux sons, rythmes ou mélodies. Cette manière de composer, proche d'un jeu de construction musical, crée un univers à la fois poétique, mystérieux et hypnotique, où le violon dialogue avec les machines et les effets électroniques (synthétiseur, boîte à rythme, contrôleur MIDI).

Première écoute : sans mettre la vidéo, demander aux élèves de se concentrer sur la musique. Au terme du morceau, ils pourront être interrogés sur les premiers mots qui leur viennent, leurs impressions, ce que leur évoque la musique.

Deuxième écoute : toujours sans vidéo, demander aux élèves de prêter attention aux éléments suivants :

- **Timbre :** vocal ou instrumental, les instruments entendus, leur nombre, l'usage ou non d'instruments électroniques
- **Tempo :** il sera possible de proposer aux élèves de marquer la pulsation (à la manière d'un chef d'orchestre) et de qualifier le tempo (lent, modéré ou rapide).
- **Esthétique :** le violon fait penser à la musique classique, l'accompagnement relevant plutôt de la musique électronique, avec par moment des bruitages quasiment expérimentaux qu'il pourra être pertinent de relever.

Troisième écoute : toujours sans vidéo, demander aux élèves de lever la main quand ils décèlent un changement de partie.

- la première (jusqu'à 2'02) assez mélodieuse avec le lyrisme du violon ;
- la deuxième (jusqu'à 2'40) avec un jeu de violon très rapide ;
- la troisième partie (jusqu'à 3'05) qui est la reprise de la mélodie au violon déjà entendue dans la partie 1, mais avec un accompagnement rythmique plus marqué ;
- la quatrième partie, jusqu'à la fin, uniquement électronique, avec des samples et des sons de plus en plus expérimentaux.

Quatrième écoute : montrer la vidéo. Celle-ci surprendra sans doute les élèves qui découvriront que Chapelier fou est seul et multi-instrumentiste.

CHANTER

✈ Je cours

Auteurs compositeurs : Théo Jégat
et Lucien Morineau

Style : Chanson pop

Formation : voix, synthétiseurs,
contrôleurs MIDI, boîte à rythme

Interprètes : Théo Jégat
et Lucien Morineau

Cette chanson mêle texte mélancolique en français, mélodie douce, passages parlés et accompagnement électronique. Elle reflète l'univers musical des artistes.

Attention : l'extrait vidéo commence après le premier couplet.

Des vestes vertes entrent au village,
Mère, père et sœur sont rouges.
Moi, je suis invisible entre les deux coffres de bois.
Quand le fracas se dépose, je commence à courir.
Je suis le courant de mes pas, enjambe la mer, les
peines, les plaines et les montagnes,
Laisse mes empreintes aux rivières, en vendant tout l'or
de ma mère.
Mon enfance est engloutie dans leur prison.
J'échappe aux regards et je m'enfuis.

[Début de la vidéo] Elle court, je cours.

Arrivé au refuge de la sueur, je souffle, un espoir, en bâtissant des murs.
Sous un toit de bruit, je m'endors.
Les premiers rayons me réveillent,
Sur l'autre rive je la découvre courir.

Elle court, elle court.

Je décide de rejoindre son vol, toutes les aubes,
On s'essouffle de pas et de mots,
Le cœur s'invite et se dépose.
Je l'aime à chaque endroit.
Ensemble on court, on court.

Des hommes bleus cognent la porte,
Me demandent de sortir, de partir.
Des hommes bleus cognent la porte,
Me demandent de rentrer, de mourir.
Des hommes bleus cognent la porte,
Me demandent de sortir, de partir, de rentrer, de mourir,
Le rouge m'envahit, j'escalade les marches, grimpe au
sommet de la tour, regarde le ciel et les voit s'avancer.
Mes pas sont mes peurs, mes pas sont mes peurs, mes
pas sont mes peurs
Je trébuche et je tombe.

Je tombe,
Jusqu'en bas je tombe.

Cycle 2

- EM : Écouter, comparer ; Explorer, imaginer ; Échanger, partager ; Chanter
- Fr : Oral

Cycle 3

- EM : Écouter, comparer, commenter ; Explorer, imaginer et créer ; Échanger, partager, argumenter ; Chanter et interpréter
- Fr : Oral ; Culture littéraire et artistique

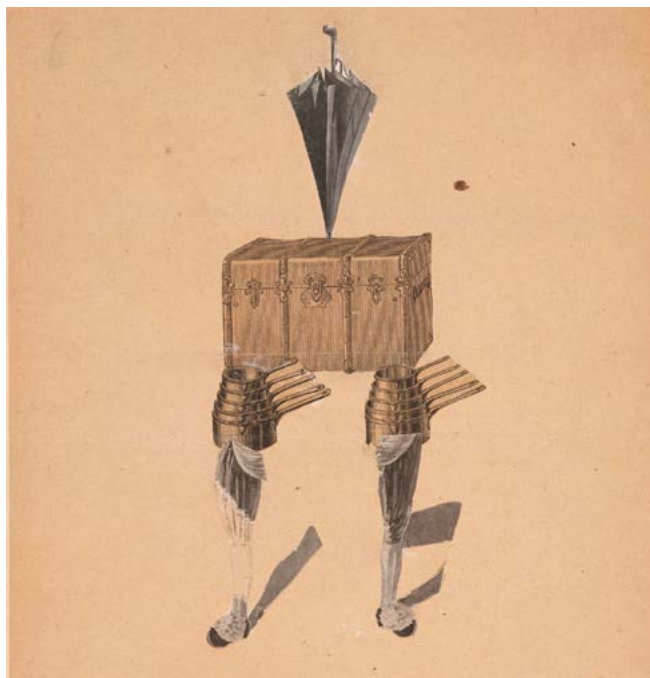
CRÉER



Le cadavre exquis du monstre du grenier

Objectifs

- Créer de manière collective
- Stimuler la créativité
- Découvrir l'art et la littérature en s'amusant



DESCRIPTION

Le cadavre exquis est un jeu collectif inventé par les surréalistes au début du XX^e siècle. Les artistes surréalistes composent en effet des objets ou des textes grâce à des techniques qui laissent une large place **au hasard** et donc à l'inattendu. Le cadavre exquis « consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu'aucune d'elles ne puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. » (*Le Dictionnaire abrégé du surréalisme*, André Breton, 1938)

À la manière des surréalistes, il est proposé de créer le monstre du grenier en cadavre exquis par groupe de trois élèves.

Sur une feuille de papier et avec des crayons de couleurs :

- Le premier dessinateur crée la tête du monstre : il peut faire peur ou au contraire être amical, et avoir des accessoires. Une fois la tête du monstre terminée, le dessinateur cache ce qu'il a fait en pliant la feuille vers l'arrière. Il laisse juste apparaître quelques traits pour que le suivant puisse prendre la relève.

Cycle 2

- AP : Expérimenter, produire, créer ; Mettre en œuvre un projet artistique
- Fr : Produire des écrits

Cycle 3

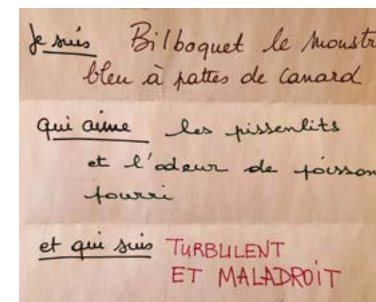
- AP : Expérimenter, produire, créer ; Mettre en œuvre un projet artistique
- Fr : Produire des écrits variés

- Le deuxième dessinateur imagine le torse et les bras du monstre : est-il poilu ? porte-t-il des vêtements ? a-t-il trois bras ? tient-il quelque chose dans sa main ? Selon le même procédé, il plie la feuille et passe le dessin caché à son voisin.
- Le troisième dessine les jambes et les pieds : a-t-il huit pattes comme une araignée ? quels souliers porte-il ?
- Lorsque le dernier a complété le dessin, la feuille est dépliée et tout le monde peut découvrir le monstre dessiné collectivement.

Les mêmes élèves peuvent ensuite créer ensemble la phrase descriptive du monstre selon le même procédé :

- Le premier lui donne un nom et décrit le physique du monstre ;
- Le deuxième poursuit en indiquant ce qu'il aime ;
- Le troisième finit le texte en précisant ses traits de caractère principaux.

Variantes : avec plus de participants ou en découpant dans des magazines



AVEC LES ARTISTES

Ateliers de pratique



Des projets d'action culturelle avec les artistes JM France

- Enrichir l'expérience de spectateur des enfants
- Initier les enfants à une pratique musicale collective transmise par des professionnels
- Valoriser la créativité des enfants

Des thématiques et des pratiques en lien avec le spectacle

- > Citoyenneté et vivre-ensemble, sciences et technique, découverte et estime de soi, nature et environnement, langues et langages, culture des arts, découverte du monde
- > Pratique vocale, écriture de textes, danse et mouvement, découverte des instruments, pratique instrumentale, lutherie sauvage...

Comment faire ?

- > Contacter la délégation locale pour se renseigner.
- > Consulter le site [JM France](https://www.jmfrance.org) et la brochure pour connaître les ateliers proposés pour chaque spectacle.
- > Contacter **Capucine de Montaudry** à l'Union Nationale • cdemontaudry@jmfrance.org • 01 44 61 86 79

DIFFÉRENTS FORMATS

Atelier de préparation au concert

Dans le cadre d'une tournée, les artistes du spectacle viennent dans l'établissement pour faire découvrir leur univers artistique pendant 1h à 2h pour 1 groupe.

Concert in situ

Un ou plusieurs mini-concerts dans l'établissement ou dans tout lieu non dédié au spectacle vivant, en version adaptée (30 min).

Module découverte

Atelier ponctuel de 3h (1/2 journée) dans l'établissement, avec un temps de mini-concert et un temps de pratique.

Module création

Suite de 4 ateliers de 3h dans l'établissement, avec un temps de mini-concert et un temps de pratique approfondie sur la même semaine.

Projet suivi

Série d'ateliers dans l'établissement sur plusieurs semaines ou plusieurs mois avec un artiste local.

Projet de territoire

Dans le cadre d'une tournée, les artistes du spectacle restent plusieurs jours sur place pour réaliser des ateliers dans un ou plusieurs établissements

PRÊTE L'OREILLE



City Life : V. Heavy Smok

Compositeur : Steve Reich

Style : musique contemporaine

Formation : deux flûtes, deux hautbois, deux clarinettes, deux vibraphones, deux pianos, deux claviers échantillonneurs, un quintette à cordes (deux violons, un alto, un violoncelle, une contrebasse), percussions.

Interprètes : Ensemble Modern

 [Cliquer pour écouter](#)

1. Quels sons non musicaux enregistrés sont utilisés dans cette œuvre ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....



2. Quelle impression générale se dégage de ce morceau ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Réponses

1. Il s'agit d'échantillons vocaux de pompiers, de la police, et des sirènes de secours. On entend également un bruit de sirène continu à la fin du morceau.
2. Ils évoquent la panique et la situation d'urgence. En l'occurrence, ils font référence à l'attentat du World Trade Center à New York en 1993

AS-TU UNE BONNE MÉMOIRE ?



Fiche à coller dans le cahier pour se souvenir du spectacle

Titre du spectacle ?

Quel jour ?

Dans quelle ville ?

Dans quelle salle ?

Avec qui ?

COLLE ICI TON BILLET
DU SPECTACLE

QUIZ

Toutes les réponses sont surlignées  en jaune dans le livret !

Un instrument acoustique...

- ☐ Fait de la musique tout seul
- ☐ Produit des sons de manière naturelle
- ☐ Imité les cris des animaux

Les artistes surréalistes aiment jouer avec...

- ☐ Le hasard
- ☐ Les jeux vidéos
- ☐ Une calculatrice

Qu'est-ce qu'un synthétiseur ?

- ☐ Une télécommande pour envoyer des sons dans l'espace
- ☐ Un instrument de musique ancien fabriqué en bois et en cordes
- ☐ Un instrument de musique générant des sons de manière synthétique

Qu'est-ce qu'un alter ego ?

- ☐ Une autre version de soi-même qui en révèle une facette cachée
- ☐ Un appareil de musculation
- ☐ Un animal exotique découvert dans la jungle

DESSINE...
QUELS INSTRUMENTS DE MUSIQUE
SORTENT DE TON COFFRE MAGIQUE ?



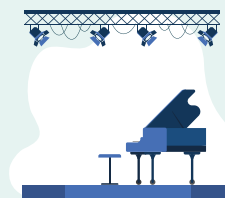
VIVRE LE SPECTACLE

Le mémo du jeune spectateur



À l'école

- ☐ Je découvre l'affiche
- ☐ Je regarde des vidéos et des photos
- ☐ Je chante et j'écoute
- ☐ Je rencontre les artistes en atelier



Avant le spectacle

- ☐ Je vais aux toilettes
- ☐ Je range boisson et nourriture dans mon sac
- ☐ Je m'assois à ma place
- ☐ J'éteins mon portable
- ☐ Je découvre la salle

Pendant le spectacle

- ☐ Bien assis, les yeux et les oreilles grand ouverts, je suis concentré sur le spectacle
- ☐ Je peux fermer les yeux pour mieux entendre
- ☐ Je rêve, je découvre, j'observe, je laisse venir mes émotions
- ☐ Je respecte le silence



Après le spectacle

- ☐ Je partage ce que j'ai vécu avec ma famille et mes amis
- ☐ Je réponds aux questions du livret et je colle mon billet
- ☐ Je dessine et j'écris mes souvenirs





Grandir en musique

Les Jeunesses Musicales de France (aujourd'hui JM France) : une aventure unique en faveur de l'accès à la musique des enfants et des jeunes prioritairement issus de territoires éloignés de l'offre culturelle.



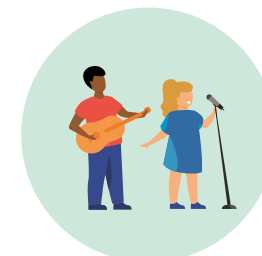
150
artistes
professionnels
en tournées



1 000
bénévoles
partout
en France



250 000
enfants
et jeunes
bénéficiaires



2 000
spectacles
et ateliers
chaque année

Directrice de publication : Ségolène Arcelin | Coordination : Capucine de Montaudry
Rédaction : Aurélie Deréglé avec la participation des artistes | Relecture : Evelyne Lieu et Andrée Perez
Illustration de couverture © Tom Haugomat
Pictogrammes © Freepik et Noun Project
Reproduction totale ou partielle de ce livret réservée à la préparation pédagogique des spectacles © JM France