

8+

60'

La Grenouille
Theaterzentrum junges Publikum
Centre théâtre jeune public
Biel/Bienne

PION, PÈTE PAS LES PLOMBS

UN JEU DE SOCIÉTÉ QUI DÉGÈNÈRE

Un concept de Clea Eden et Luca Depietri
Mise en scène de Clea Eden, en collaboration avec
Nicole Bachmann, Nadja Rui, Luca Depietri
Jouée en deux versions FRDE et DEFR



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

DURÉE: 60'

Première 01 mars 2024 FRDE BIOTOP Biel/Bienne

Premiere 09 März 2024 DEFR BIOTOP Biel/Bienne

PRODUCTION

La Grenouille – Theaterzentrum junges Publikum / Centre théâtre jeune public Biel/Bienne

TABLE DES MATIÈRES

1.	INTRODUCTION	
	À PROPOS DU DOSSIER PÉDAGOGIQUE	3
2.	MISE EN SCÈNE	
	LA PIÈCE L'ÉQUIPE ARTISTIQUE MISE EN SCÈNE, THÈME	4
3.	AVANT LA VISITE AU THÉÂTRE	
3.1	THÉÂTRE – QU'EST-CE QUE C'EST ? Visite au théâtre et rôle du public Discussion et rédaction	7
3.2	JE PENSE QUE ÇA VA ARRIVER... Entrer dans l'histoire Stimulation de l'imagination et mise en place dans l'espace	9
3.3	QUAND LES ÉMOTIONS BOUILLONNENT DANS LE JEU... Jeux de société, gagner et perdre Exprimer ses émotions de manière artistique	10
3.4	SCÉNOGRAPHIE PLEINE DE SURPRISES Étude de l'espace scénique Créer un modèle de scénographie	12
4.	APRÈS LA VISITE AU THÉÂTRE	
4.1	REJOUER DES SCÈNES Se souvenir et échanger à propos du spectacle Rejouer et réfléchir	13
4.2	FIN DU JEU : PERDU, GAGNÉ OU ABANDONNÉ ? La question de la fin du jeu Lettres ou dessins adressés aux artistes	14
4.3	PERSONNAGES : QUI JOUE QUEL RÔLE ? QUELLE EST TA PLACE DANS LE JEU DU MONDE ? Réflexion sur les personnages et sur son propre rôle dans la société Jouer ensemble	16
4.4	RÉINVENTONS LES RÈGLES (DU JEU) ! Remettre en question les règles sociales Inventer et débattre de nouvelles règles	18
5.	LA GRENOUILLE	
	INFORMATIONS ET CONTACT	20



1. INTRODUCTION

À PROPOS DU DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Chères enseignantes, chers enseignants,

Nous sommes ravis que vous ayez décidé d'assister à la représentation de **Pion, pête pas les plombs** avec vos élèves.

Se rendre au théâtre avec sa classe est une expérience passionnante, multisensorielle et qui interpelle au niveau des émotions, du contenu et de l'esthétique. Elle peut susciter l'enthousiasme et la joie, soulever des questions ou entraîner des discussions. Il est important pour nous que les enfants fassent leurs propres expériences sensorielles en tant que spectateur·ice et qu'ils·elles puissent observer la mise en scène avec leurs propres yeux. Dans leur perception, il n'y a ni bien ni mal. La confrontation commune avec la représentation théâtrale en classe contribue cependant à une approche plus approfondie des différents niveaux d'une mise en scène, à une réflexion sur ce qui a été vu et à la recherche d'un mode d'expression pour ce qui a été vécu.

Le dossier pédagogique vous donne des pistes pour la préparation et le suivi et un aperçu de la mise en scène. Les activités et les exercices proposés vont du jeu théâtral à la musique en passant par des discussions de fond. Vous pouvez adapter les exercices aux préférences et à l'âge des élèves et les personnaliser selon vos besoins.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir au théâtre, ainsi qu'à la préparation et au suivi du spectacle avec votre classe !

Votre équipe La Grenouille



2. MISE EN SCÈNE

LA PIÈCE | L'ÉQUIPE ARTISTIQUE | MISE EN SCÈNE, THÈME

LA PIÈCE

PION, PÊTE PAS LES PLOMBS

Un jeu de société qui dégénère

Une équipe de trois pions bien vivants se retrouvent sur un plateau de jeu qu'ils ne connaissent pas. Et ça devant un public ! Quelle chance ! Pour les pions, c'est l'occasion de se montrer, de briller, de donner le meilleur de soi. Pour le public, l'opportunité de les rencontrer, d'entendre ce qu'ils ont à raconter.

Mais c'est quoi, en fait, une vie de pion ?

Et bien... avancer, prendre des chemins, répondre juste ou faux, gagner, perdre, tomber, tourner en rond et parfois, ma foi, se fait bouffer et recommencer à zéro ! Et bien, ça ressemble étrangement à la vraie vie.

Mais voilà le signal de départ qui retentit ! Le jeu commence ! Les trois pions tentent par tous les moyens d'avancer sur ce jeu de société dégingué et décalé qui mettra à l'épreuve leurs talents, sur ce grand huit fait de petites victoires et d'échecs fracassants.

Un jeu déjanté autour des grandes questions du vivre-ensemble : quelle est ma place dans ce jeu ? Faut-il rester à tout prix dans la course ? Sortir du lot ? Mais pour aller où ? Pour gagner quoi ? Et quelles sont les règles, au juste ? Et qu'est-ce qui se passe si j'arrête de jouer ? Des valeurs sociales importantes et des questions d'évolution du vivre ensemble sont au cœur de cette nouvelle création de La Grenouille.

Pion, pête pas les plombs nous parle de la lutte incessante pour trouver sa place dans ce grand jeu qu'est la société et de la tentative de s'adapter à un monde compétitif aux règles complexes.



L'ÉQUIPE ARTISTIQUE

En cocréation avec l'équipe, Clea Eden met en scène cette nouvelle production cocasse et absurde de La Grenouille. Un jeu de société kafkaïen, remplis d'accessoires pop et d'un son électro aux références musicales de jeux vidéo.

Idee, concept **Clea Eden, Luca Depietri** | Mise en scène **Clea Eden** | Jeu **Nicole Bachmann, Clea Eden, Nadja Rui** | Collaboration création **Nicole Bachmann, Stephan Q. Eberhard, Nadja Rui** | Musique **Bertrand Vorpe** | Scénographie **Valère Girardin** | Création lumière **Gaël Chapuis** | Costumes, accessoires **Eleonore Cassaigneau** | Dramaturgie **Luca Depietri** | Assistanat à la mise en scène **Lara Jäger** | Œil extérieur & dramaturgie langue **Charlotte Huld** | Technique **Célien Simon** | Médiation culturelle **Olivia Stauffer**

Une production de **La Grenouille** – Theaterzentrum junges Publikum / Centre théâtre jeune public Biel/Bienne

MISE EN SCÈNE : THÉMATIQUES, LANGUES, SCÉNOGRAPHIE

THÈME : TROUVER SA PLACE DANS LA SOCIÉTÉ

La vie c'est un jeu, avec ses hauts et ses bas, ses succès et ses défaites, ses incompréhensions, ses détours. Vivre c'est jouer! Mais... quel est le jeu, quelles sont les règles, quel est le but, l'enjeu du jeu!?

La vie peut être un jeu complexe, rapide et incertain, dans lequel il arrive que l'on en perde le sens ou que l'on ne sache plus comment y jouer. Et pourtant, nous continuons à jouer sans relâche. Car dans ce jeu de la vie, ou plutôt dans ce jeu de société de notre monde, il s'agit aussi de réussir. Tout le monde, enfants, adolescent•e•s et adultes, ne le sait que trop bien. Discipline et performances maximales, connaissances, faire partie des plus cools dans la cour de récréation, obtenir beaucoup en peu de temps, productivité, optimisation personnelle, poster les meilleures photos sur Instagram, apprendre un métier épanouissant, bien payé et passionnant, et bien d'autres choses encore...

Mais que se passe-t-il si nous n'y parvenons pas (toujours)? Comment réagissons-nous lorsque nous ne pouvons ou ne voulons pas jouer le jeu? Et quelles seraient les alternatives?

Pion, pète pas les plombs se penche sur ces grandes questions, est un hommage aux personnes qui ne veulent pas jouer et à celles qui essaient de comprendre le jeu.

LANGUES : JOUER AVEC LE MULTILINGUISME, LA COMPRÉHENSION ET L'INCOMPRÉHENSION

Les comédiennes jouent en allemand, en français et en suisse-allemand.

La pièce est jouée en deux versions linguistiques: selon le public, le français ou l'allemand est la langue principale de cette mise en scène bilingue. Le dialecte est délibérément utilisé comme une langue à part entière. Les questions d'identité et d'appartenance sont ainsi également traitées au niveau de la création linguistique. Les « Pions » jouent ainsi avec des thèmes liés à la langue: la compréhension, l'incompréhension, l'exclusion par la langue, la langue comme compétence et le multilinguisme comme avantage social. Comment séduire le public si j'ai des désavantages linguistiques, par exemple en parlant avec un accent ou en utilisant moins de vocabulaire? L'objectif est de permettre au public d'aborder avec plaisir et décontraction la langue nationale à laquelle il est moins habitué et de développer de l'empathie pour les personnages qui luttent également avec leurs compétences linguistiques.

SCÉNOGRAPHIE : ÉLÉMENTS DE JEU ET TRANSFORMATION

Le décor sur scène se compose d'éléments de jeux de société: cases de jeu, quiz, cases d'action. Le langage visuel rappelle le jeu de l'oie, les échecs et le Monopoly. Grâce à la dramaturgie de la lumière, ce bric-à-brac donne naissance à un monde de jeux visuellement déroutant. Les cases sont praticables, s'ouvrent, contiennent des accessoires ou sont habitées par un « monstre ».

La case de départ du jeu des « Pions » prend la forme d'une piscine gonflable sur l'avant-scène. Tous les accessoires sont des références trash à la culture pop et à l'univers des jeux, qui transforment la scène au fil de la pièce.



3. AVANT LA VISITE AU THÉÂTRE

La préparation doit en premier lieu éveiller la curiosité, introduire les thèmes de la mise en scène et faciliter la visite au théâtre. Pour que l'expérience théâtrale soit passionnante il est recommandé de discuter avec les élèves de ce qui les attend au théâtre. Les exercices et les apports suivants peuvent être utilisés pour la préparation.

3.1 THÉÂTRE – QU'EST-CE QUE C'EST ?

VISITE AU THÉÂTRE ET RÔLE DU PUBLIC | DISCUSSION ET RÉDACTION

Objectifs

- Discussion sur la visite au théâtre
- Réflexion sur le rôle du public
- Élaboration de ses propres règles au théâtre

Durée: 20-30 minutes

Matériel: Stylos et papier

Instruction

Engagez la discussion sur la base de questions et échangez vos points de vue. L'enseignant•e dirige la discussion et peut, si nécessaire, attirer l'attention sur des informations importantes qui n'ont pas encore été mentionnées.

- Qui est déjà allé au théâtre ? De quoi vous souvenez-vous ? Avec qui êtes-vous allés au théâtre ?
À quoi ressemblait ce théâtre ?
- Que se passe-t-il pendant une représentation ? Comment se déroule-t-elle ?
 - *Entrez, trouvez une place, installez-vous et soyez prêt pour le spectacle.*
 - *La salle devient noire. La scène est éclairée par des projecteurs*
 - *Les personnes sur scène jouent une histoire, incarnent des rôles et interagissent avec le public*
- Qu'y a-t-il dans une pièce de théâtre ? Qui est nécessaire à la création d'une pièce de théâtre ?
Qui travaille sur une pièce de théâtre ?
 - *L'histoire/le texte, le jeu d'acteur, le décor, les accessoires, les costumes, la musique/ le son et la lumière.*
 - *Tous ces éléments sont délibérément choisis et composés. C'est ainsi que les situations et les histoires se racontent sur scène.*
 - *Métiers du théâtre : auteur•e, metteur•e en scène, scénographe, costumier•ière, technicien•ne musique et son, comédien•ne, dramaturge, pédagogue de théâtre, graphiste, administrateur•ice, chargé•e de communication et chargé•e de production*
- La pièce Pion, pète pas les plombs est une création. Qu'entend-on par « création » ?
Dans le cadre d'une création, il n'y a pas de pièce de théâtre terminée au début de la période de répétition, mais un thème et quelques idées non finalisées. L'équipe artistique commence alors à répéter et à faire des essais et développe ainsi progressivement la pièce. Les nombreuses idées sont sans cesse triées, modifiées et écrites. Toute l'équipe artistique participe ainsi à la création de la pièce.
- Quelles sont les différences entre le film et le théâtre ?
Dans un film, le jeu des acteur•ice•s est enregistré par une caméra. Le film peut être visionné et arrêté à un moment donné. Au théâtre, les acteur•ice•s sont dans la même pièce que vous, c'est une expérience unique et en direct.



→ Quel est ton rôle en tant que spectateur·ice, en tant que public ?
 Pourquoi le public applaudit-il à la fin ?

- *Un théâtre sans public ne fonctionne pas. Les comédien·ne·s ont besoin du public et le public a besoin des comédien·ne·s.*
- *Les comédien·ne·s sont dans la salle avec nous, il·elle·s entendent et voient le public et il·elle·s ressentent l'énergie des spectateurs·trices. Il·elle·s peuvent mieux se concentrer et raconter l'histoire lorsque le public est avec eux·elles et leurs prête attention.*
- *Au théâtre, le public peut vivre une histoire. Certaines parties seront drôles ou tristes, vous serez peut-être touché·e·s ou vous aurez soudain une question. Tout cela est merveilleux ! Mais veuillez garder ces idées et ces questions pour vous pendant la représentation et ne pas échanger directement avec les élèves à côté, car la pièce se poursuit et a besoin du soutien total du public.*

→ Comment se comporter au théâtre ? Y a-t-il des choses qu'on n'ose pas faire et d'autres qu'on peut ?

- *Il n'y a pas une seule règle correcte. Pour les artistes, il est important que tout le monde se sente à l'aise et puisse s'immerger dans l'expérience théâtrale. Il est interdit de boire, de manger et d'aller aux toilettes pendant la représentation.*
- *Au théâtre, on peut ressentir de l'empathie, rire, se laisser surprendre et s'immerger totalement dans un autre monde. Vivre le théâtre de très près, comme une expérience en direct.*

Après la discussion, rassemblez les principales conclusions sous forme de règles. Vous pouvez en faire une grande affiche ou un collage et l'afficher dans la salle de classe. Notez les règles, mais aussi et surtout ce qui vous attend au théâtre et ce que vous pouvez y vivre.

Exemple : au théâtre, je vis une situation/une histoire avec de la musique et des comédien·ne·s. Au théâtre, on peut applaudir à la fin. En tant que spectateur·ice, je suis important·e pour la représentation, sinon ce ne serait pas du théâtre. Les comédien·ne·s jouent spécialement pour nous et en direct. Au théâtre, je peux vivre des émotions, rire et ressentir de l'empathie.



3.2 JE PENSE QUE ÇA VA ARRIVER...

ENTRER DANS L'HISTOIRE | STIMULATION DE L'IMAGINATION
ET MISE EN PLACE DANS L'ESPACE

Objectifs

- Introduction à la pièce de théâtre par le titre et le texte du flyer
- Partager les attentes concernant la visite au théâtre
- Éveiller la curiosité en activant sa propre imagination

Durée: 20-30 minutes

Matériel: Titre et sous-titre ou partie du texte du flyer (voir ci-dessous dans les instructions)

Instruction

Écrivez le titre et le sous-titre de manière bien visible sur le tableau mural et/ou lisez ensemble la première partie du texte du flyer.

PION, PÊTE PAS LES PLOMBS– Un jeu de société qui dégénère

Trois pions bien vivants se retrouvent sur un plateau de jeu qu'ils ne connaissent pas, et ça devant un public! Quelle chance! C'est l'occasion de se montrer, de donner le meilleur de soi. Voilà le signal de départ qui retentit, le jeu commence! Les pions tentent par tous les moyens d'avancer sur ce jeu qui mettra à l'épreuve leurs talents, sur ce grand huit fait de petites victoires et d'échecs fracassants.

- Que pensez-vous qu'il pourrait se passer dans cette pièce de théâtre ?
Quelles images et scènes vous viennent à l'esprit ?
Quels sont les personnages et les situations ?
Y a-t-il des sons ou des atmosphères que vous imaginez ?

Si quelqu'un a une idée, cette personne peut se placer dans un coin de la salle de classe et formuler l'idée à haute voix: « Je pense que dans Pion, pète pas les plombs... »

Exemples: « Je pense que dans la Pion, pète pas les plombs, les trois pions perdent à la fin du jeu ». / « Je pense que dans la pièce, il y a un grand dé sur la scène ». / « Je pense que dans la pièce, quelqu'un pète complètement les plombs ».

L'enseignant·e compte alors de 10 à 0 et vous pouvez réfléchir brièvement à ce que vous pensez de l'idée. Si vous êtes d'accord avec l'idée, placez-vous dans le même coin que l'élève qui a fait la proposition. Si vous n'êtes pas d'accord, placez-vous dans le coin opposé de la pièce. Regardez brièvement autour de vous pour voir comment les autres élèves se sont placés. Ensuite, une nouvelle idée est formulée.

Options

- **Formulation spécifique:**
Vous pouvez également choisir une formulation plus spécifique, qui aborde l'action, la scène, les sons, la musique ou les costumes. « Je pense que dans la pièce Pion, pète pas les plombs, les actrices font... ». / « Je pense que le décor de la pièce est... » / « Je pense que nous allons entendre tel ou tel son ». / etc.
- **Avant - après:**
Écrivez vos idées sur une grande feuille de papier et affichez-la dans la salle de classe. Revenez dessus après la représentation. Qu'est-ce qui s'est confirmé et qu'est-ce qui était très différent ?

3.3 QUAND LES ÉMOTIONS BOUILLONNENT DANS LE JEU...

JEU DE SOCIÉTÉ, GAGNER ET PERDRE | EXPRIMER SES ÉMOTIONS DE MANIÈRE ARTISTIQUE

Objectifs

- Se confronter aux jeux de société et à ses propres expériences de gagner et perdre
- Expérimenter des formes d'expression ludiques et musicales

Durée: environ 25 minutes

Matériel: pour option ordinateur ou smartphone avec accès à Spotify ou YouTube

Instruction

Dans Pion, pète pas les plombs – un jeu de société qui dégénère, il s'agit, comme le titre l'indique, d'un jeu de société avec tous ses mécanismes, ses règles, ses injustices, ses perdant•e•s, ses gagnant•e•s et les autres.

Nous faisons un «speed dating». Placez-vous face à une personne et répondez à la question l'un après l'autre. Chaque personne dispose de 30 à 40 secondes, l'enseignant•e chronomètre le temps. Après deux questions, vous changez de partenaire afin de créer de nouvelles situations.

- À quels jeux de société aimes-tu jouer et pourquoi ?
- Avec qui préfères-tu jouer aux jeux de société ?
- Qu'est-ce qui fait que le jeu n'est plus amusant ?
- Qu'est-ce qui t'énerves le plus quand tu joues ?
- Es-tu bon•ne perdant•e ? Quel est ta réaction quand tu perds ?
- Est-ce que tu veux absolument gagner ? Comment te sens-tu quand tu gagnes ?
- Est-ce qu'on doit respecter les règles du jeu ? Qu'en penses-tu ?
- Est-ce que tu te considères plutôt comme quelqu'un qui respecte les règles ou comme quelqu'un qui aime enfreindre les règles de temps en temps ? Pourquoi ?

Rassemblez en classe les émotions qui ont été abordées lors des discussions.

Exemples: être énervé•e, gagner avec joie, gagner en ayant mauvaise conscience, perdre en étant triste à mourir, se mettre en colère ou devenir agressif•ve, le plaisir d'enfreindre les règles, être indigné•e, injuste, méchant•e, contre une personne, etc.

Représentez maintenant trois à cinq de ces émotions ensemble en photo (les élèves jouent l'émotion et se figent). Vous pouvez essayer différentes versions, l'émotion peut aussi être plus ou moins forte et visible. Vous pouvez jouer des personnes avec cette émotion ou l'émotion elle-même. Les photos sont accompagnées de nombreuses options amusantes qui peuvent être testées.

→ Exercice préliminaire pour les photos : Définissez un endroit dans votre salle de classe où la photo doit être réalisée. La moitié de la classe est le public et peut s'asseoir. L'autre groupe choisit un lieu imaginaire. Par exemple la jungle, la piscine, la cour de récréation, Paris, etc. l'enseignant•e compte à rebours de 10 à 0 et les élèves se placent. On peut se placer comme un animal ou un être humain, mais aussi comme un objet ou un sentiment. A 0, tous se figent dans leur position et la gardent pendant environ 20 secondes. Le public observe l'image fixe, décrit ce qu'il voit. Ensuite, on change de groupe.

Partagez ensuite vos impressions. Comment était-ce d'incarner ces sentiments? Qu'avez-vous observé en tant que public? Avez-vous un sentiment préféré? Quel sentiment aimeriez-vous parfois montrer, mais vous n'osez pas? etc.

Options

- **Les photos ont un son**

Lorsque la photo est figée, l'enseignant·e tape dans ses mains et la photo commence à émettre un son. Cela signifie que les élèves font ensemble un son qu'ils trouvent le plus approprié. Il est possible de baisser ou d'augmenter le volume de ce son en montant ou descendant la main. Il est également possible de chercher en petits groupes une chanson sur Youtube ou Spotify que vous trouvez appropriée pour la photo.

- **Les photos se mettent en mouvement**

Dès que la photo est figée et que l'enseignant·e applaudit, vous pouvez commencer à vous déplacer. Le mouvement est au ralenti, c'est-à-dire aussi lent que possible. Sur un signe convenu, il est possible de varier entre un rythme normal et le ralenti.

- **Les photos commencent à parler**

La photo est figée, un élève du public se promène dans la photo et touche une fois toutes les choses et tous les êtres de l'image. Lorsqu'on te touche, tu peux dire à haute voix ce que tu penses ou veux dire en tant que chose ou être à ce moment-là. Au théâtre, les choses ont aussi des pensées ou des choses à dire.



3.4 SCÉNOGRAPHIE PLEINE DE SURPRISES

ÉTUDE DE L'ESPACE SCÉNIQUE | CRÉER UN MODÈLE DE SCÉNOGRAPHIE

Objectifs

- Connaître la fonction de l'espace scénique
- Imaginer et créer soi-même un décor pour la pièce de théâtre

Durée: 45 minutes

Matériel: Cartons de chaussures, différents matériaux de bricolage, ciseaux, colle, scotch, feutres. Pour une réalisation moins complexe, le carton à chaussures peut être remplacée par une feuille noire (A4 ou A3) et les matériaux de bricolage par des feuilles de différentes couleurs.

Instruction

La scène est en soi un espace vide, généralement noir et sombre. Le scénographe réfléchit avec l'équipe de production à ce que l'on doit voir sur la scène, à ce qui aide les comédiennes et comédiens à jouer et à ce qui apporte quelque chose à la pièce. Il peut s'agir d'une construction fixe en bois ou en métal, mais aussi de matériaux qui peuvent être déplacés. Quelque chose qui repose sur le sol ou qui est suspendu dans les airs. En principe, tout est possible, pour autant que cela rentre dans l'espace scénique.

Dans la pièce **Pion, pète pas les plombs** les points suivants sont important pour le décor :

- Nous nous trouvons dans un jeu, pour ainsi dire sur un plateau de jeu. Mais il n'est pas très clair lequel, c'est plutôt un mélange de différents jeux...
- Il y a différentes cases de jeu, des cartes d'action, des choses qui permettent de passer au niveau suivant, des ouvertures, des endroits où les pions se font dévorer, une prison, et bien d'autres choses encore...
- Le décor réserve quelques surprises et effets spéciaux...

Vous jouez le rôle du scénographe et créez le décor de la pièce. Le carton à chaussures (ou la feuille noire) est la scène et vous pouvez y construire votre décor en toute liberté. Essayez de créer avec les différents matériaux.

Options

- Le matériel de jeu devient du matériel de bricolage
Ici, vous pouvez faire preuve de créativité. Vous avez peut-être de vieux jeux (de société ou de cartes) à la maison dont vous n'avez plus besoin et que vous pouvez utiliser pour la création.



4. APRÈS LA VISITE AU THÉÂTRE

Jeux, exercices et suggestions pour le suivi de la sortie au théâtre de **Pion, pète pas les plombs**. Il ne s'agit pas, lors de l'analyse ultérieure, de comprendre correctement la pièce ou de se mettre d'accord sur ce qui a été vu, mais d'échanger les différents vécus et points de vue. L'expérience doit résonner et certains contenus doivent pouvoir être mis en relation avec le vécu de chacune et chacun.

4.1 APRÈS LA VISITE AU THÉÂTRE

SE SOUVENIR ET ÉCHANGER À PROPOS DU SPECTACLE | REJOUER ET RÉFLÉCHIR

Objectifs

- Se souvenir (physiquement) de ce que l'on a vu
- Recueil et partage de moments marquants

Durée: 15-20 minutes

Matériel: -

Instruction

Faites des groupes de trois (ou plus si vous le souhaitez) et rappelez-vous la pièce **Pion, pète pas les plombs**. Quels sont les trois premiers moments de la pièce qui vous viennent à l'esprit ?

Reproduisez ces moments sous forme de photo et montrez-les aux autres. Laissez la classe découvrir de quel moment il s'agit. Essayez de vous souvenir d'un maximum de détails :

- Qui était sur la scène ? Que faisaient les personnages ? Ont-ils dit quelque chose ? Quels sentiments ont-ils éprouvés ?
- Où se trouvaient les objets/accessoires sur la scène ? Comment était la lumière à ce moment-là ?
- Qu'a-t-on entendu ?
- De quoi s'agissait-il ? Qu'est-ce qui a été raconté à ce moment-là ?

Par groupe, qui a présenté les trois photos, racontez pourquoi ce sont ces moments dont vous vous souvenez.

→ Exercice préliminaire pour les photos : Définissez un endroit dans votre salle de classe où la photo doit être réalisée. La moitié de la classe est le public et peut s'asseoir. L'autre groupe choisit un lieu imaginaire. Par exemple la jungle, la piscine, la cour de récréation, Paris, etc. l'enseignant•e compte à rebours de 10 à 0 et les élèves se placent. On peut se placer comme un animal ou un être humain, mais aussi comme un objet ou un sentiment. A 0, tous se figent dans leur position et la gardent pendant environ 20 secondes. Le public observe l'image fixe, décrit ce qu'il voit. Ensuite, on change de groupe.

Options

- **Jouer entre les images**
Rejouez les moments dont vous vous souvenez le plus. Pour ce faire, placez-vous dans une photo, puis commencez à jouer le moment ou la scène. A la fin de la scène, figez-vous à nouveau dans une photo.
- **Accent sur le jeu (de société)**
Quels sont les jeux et les actions que vous avez vus et qui vous rappelle d'autres jeux (société ou vidéo) auquel vous jouez ? Souvenez-vous du plus grand nombre possible de ces moments et montrez-les en photos. *Exemples: se faire dévorer par un monstre/avancer d'un niveau/ musique gagnante et médailles/carte prison et de libération/devoir retourner à la case départ/ avancer avec la fusée/recevoir une nouvelle mission ou un nouvel objectif / etc.*

4.2 FIN DU JEU: PERDU, GAGNÉ OU ABANDONNÉ ?

LA QUESTION DE LA FIN DU JEU | LETTRES OU DESSINS ADRESSÉS AUX ARTISTES

Objectifs

- Étude de la fin de la pièce, de l'arrêt et de l'abandon
- Exprimer ses propres pensées sur le thème par le dessin ou l'écriture
- Retour aux artistes

Durée: environ 20 minutes

Matériel: papier et crayons

Instruction

Les trois pions qui se présentent et commencent ensuite à jouer ensemble bouleversent pas mal de choses au cours du jeu. Ils commencent à se demander s'ils veulent encore jouer et si oui, avec quelles règles. Mais qui fixe les règles? Et pourraient-ils tout simplement ne pas jouer de temps en temps?

Finalement, les pions se laissent dévorer les uns après les autres par le monstre vert. Ils se retrouvent en dehors du plateau de jeu et quittent la salle.

Que pensez-vous du jeu, des différentes missions et de la fin? Qu'est-ce qui vous a fasciné? Qu'est-ce que vous feriez, vous? Et comment feriez-vous pour terminer le jeu?

Partagez vos idées en petits groupes à l'aide des questions suivantes

- Quelles missions, tâches et choses qui sont arrivées aux pions dans le jeu t'ont particulièrement plu? Quelle est la mission à laquelle tu aurais aimé participer?
- Comprends-tu pourquoi les pions se sont fait dévorer à la fin pour quitter le jeu? Si oui, pourquoi? Si non, qu'aurais-tu fait différemment?
- Penses-tu qu'ils ont perdu ou gagné la partie? Qu'est-ce qui parle en faveur de quoi?
- Que penses-tu que les trois pions font maintenant? Ils vont dans un autre jeu ou ne veulent-ils plus jouer du tout? Pourquoi?
- Si tu compares avec ta vie, qu'as-tu arrêté de faire? Est-ce que c'était facile ou difficile? Est-ce que c'était un bon ou un mauvais sentiment?

Prenez une feuille de papier et un stylo et écrivez une lettre à Pion, Météopion ou Powerpion ou aux trois. Tu peux écrire ce que tu penses de la fin et ce que tu leur conseille de faire maintenant. Si tu le souhaites, tu peux aussi partager un exemple de ta vie, où tu as gagné, perdu, arrêté ou abandonné. Bien sûr, tu peux aussi dessiner quelque chose ou leur écrire ce que tu veux.

L'enseignant·e recueillera les lettres et les enverra à l'équipe, qui se réjouit de recevoir vos idées et vos réactions.

Adresse postale

La Grenouille - Centre théâtre jeune public | Rennweg 26 | 2504 Biel/Bienne

Contact et e-mail

Olivia Stauffer | médiatrice culturelle | mediation@lagrenouille.ch

Options

- **Un nouveau jeu pour les Pions**

À quoi ressemblerait ton jeu parfait ? Quelles missions contiendrait-il ? Quels mécanismes de jeu, tels que les monstres, les missiles, la chute, la progression, etc. seraient importants dans ton jeu ? Comment ton jeu se terminerait-il ? Dessine ou décris dans ta lettre le jeu que tu viens d'inventer et pourquoi tu le proposes ainsi.

- **Lettres à ...**

Tu peux bien sûr aussi écrire à d'autres personnes de l'équipe de production. Par exemple à la metteuse en scène, au technicien (quel était son nom pendant la représentation ? vous vous en souvenez ?), à la costumière, à l'éclairagiste, au musicien, au scénographe, etc. Ils et elles seront tous heureux et heureuses de recevoir tes réactions sur la manière dont tu as vécu la pièce de théâtre, sur ce qui t'a particulièrement plu. Si tu souhaites t'adresser à eux par leur nom, tu les trouveras sur le site Internet ou dans ce dossier sous 2. *mise en scène – l'équipe artistique.*



4.3 PERSONNAGES: QUI JOUE QUEL RÔLE ? QUELLE EST TA PLACE DANS LE JEU DU MONDE ?

RÉFLEXION SUR LES PERSONNAGES ET SUR SON PROPRE RÔLE DANS LA SOCIÉTÉ | JOUER ENSEMBLE

Objectifs

- S'approprier les personnages de la pièce
- Entrer dans le jeu et interpréter individuellement les personnages
- Faire le lien entre les personnages et sa propre réalité
- Description de sa propre place dans le « monde ».

Durée: environ 30 minutes

Matériel: description des personnages (voir instructions ci-dessous)

Instruction

Au début de la pièce, les trois personnages se présentent au public, présentent leurs qualités et parlent un peu d'eux. Ils s'appellent Pions, qui se traduit en allemand par Spielfigur, Töggu en dialecte bernois. Mais le mot Pion est tellement génial, qu'il reste le même dans les deux versions linguistiques. En accord avec leur caractère, ils ont choisi leurs propres noms et se nomment: Powerpion, Météopion et Pion.



POWERPION signifie « pion de force » ou « pion de puissance ». La langue maternelle de Powerpion est le français, mais pour s'améliorer, elle a appris l'allemand avec beaucoup d'efforts et de succès. Le mot Töggu ne correspondrait jamais à son caractère. En effet, elle est sûre de sa victoire et veut gagner à tout prix. Elle travaille dur pour gagner. Sa devise: you can do it!



METEOPION est un personnage légèrement nerveux, qui a besoin d'harmonie. Elle s'appelle Météo parce qu'elle aime faire un baromètre de l'humeur, c'est un peu comme une émission météo de ses propres sentiments. Tout le monde peut dire ce qu'il ressent et comment il se sent. C'est très important pour Météopion. Elle sert également d'intermédiaire entre les différents Pions, parle les deux langues et traduit si nécessaire. Elle veut faire plaisir à tout le monde et gagner avec tout le groupe.



PION est issu d'une famille suisse alémanique et s'est longtemps appelé Töggu. Mais ensuite, la famille s'est séparée et Pion-Töggu est arrivé dans une famille romande qu'ils ont appelée Pion, ce que Pion trouvait beaucoup plus cool que Töggu. C'est pourquoi Pion s'appelle maintenant Pion, c'est-à-dire « Piiyon ». Pion comprend donc les deux langues, mais ne parle pas aussi bien le français que Météopion et Powerpion. Pion aime jouer, mais elle ne veut pas vraiment gagner, elle veut s'amuser. Elle remet en question le jeu et donc les convictions des deux autres Pions.

Tu peux maintenant te glisser dans la peau de ces personnages, c'est-à-dire les jouer. En tant que classe, prenez un personnage à la fois. Commencez par traverser la salle en marchant comme le personnage. Lorsque l'enseignant·e tape dans ses mains, mettez-vous dans une position typique du personnage et figez-vous. Regardez autour de vous et inspirez-vous des poses des autres élèves. Au deuxième claquement de mains, continuez à marcher dans la pièce. Vous pouvez répéter cela aussi longtemps que vous le souhaitez. Une fois que vous avez joué les trois figures, vous pouvez passer à l'exercice suivant. Pour développer l'exercice et en jouer plus, voir l'option décrite ci-après.

Approfondir le jeu en commun

Faites des groupes de trois et décidez qui veut jouer quel personnage. Réfléchissez à une situation que vous connaissez (dans la cour de récréation, à la maison pendant le repas, dans le bus, en cours de sport). Imaginez et jouez ensuite une courte scène avec Météopion, Powerpion et Pion dans la situation choisie.

Exemple: Météopion, Powerpion et Pion sont en cours de sport. Powerpion fait déjà des pompes avant le début du cours et s'en vante. Météopion veut faire des groupes équitables pour que le jeu puisse commencer et Pion est occupé à tout autre chose.

Montrez les scènes aux autres, en faisant un tonnerre d'applaudissements après chaque scène. Le public peut nommer trois situations de la scène qu'il a trouvées particulièrement passionnantes.

Bien que chaque personne ait certainement des caractères de base, nous jouons dans la vie des rôles différents tout dépend des situations. Par exemple, à l'école, tu joues le rôle de l'élève, à la maison celui de l'enfant, au club de sport, tu es peut-être timide et avec tes frères et sœurs, tu es très bruyant et sauvage. Réfléchissez à deux aux situations dans lesquelles vous êtes Powerpion, Météopion et Pion. Pour une réflexion plus approfondie sur son propre rôle dans la société, voir l'option Inventer son propre Pion.

Exemple: à la maison, je suis comme Météopion, au foot je suis plutôt comme Pion, avec les amis je suis Powerpion.

Options

• Approfondir le jeu en commun

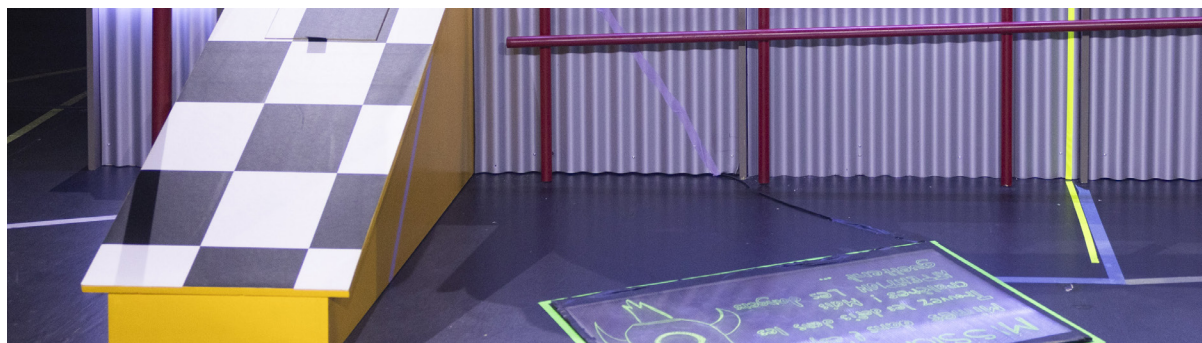
Vous pouvez élargir le jeu, dans lequel vous jouez tous en même temps un personnage, en intégrant d'autres questions/instructions et en les mettant directement en pratique, c'est-à-dire en jouant.

- Comment le pion se lève-t-il le matin ? Que fait-il en premier ?
- Comment le pion se comporte-t-il lorsqu'il ne réussit pas quelque chose ?
- Que fait/comment se comporte le pion lorsqu'il gagne ?
- Que fait/comment se comporte le pion lorsqu'il perd ?
- Comment court ce pion pour attraper le bus quand il est en retard ?
- Comment ce pion dit-il « bonjour » aux autres ?
- Laissez libre cours à votre imagination...

• Inventer son propre pion

Réfléchis au nom que tu donnerais à ton Pion. Quel nom de Pion décrit le mieux tes compétences et tes traits de caractère ? Tu peux le définir pour toi-même ou en discuter avec tes ami•e•s. Crée une fiche de présentation de ton Pion.

Exemples: Fêtepion, aime être avec les gens, fait des blagues et peut parler très fort. Dans les jeux de société, Fêtepion est apprécié et assure le divertissement. / Dorpion, aime dormir jusqu'à 11 heures, a peu d'ami•e•s, mais des bon•ne•s, joue bien de la guitare. Dans le jeu de société, Dorpion est le pilier de la convivialité et le•la créateur•ice de musique de fond.



4.4 RÉINVENTONS LES RÈGLES (DU JEU)!

REMETTRE EN QUESTION LES RÈGLES SOCIALES | INVENTER ET DÉBATTRE DE NOUVELLES RÈGLES

Objectifs

- Reconnaître, nommer et remettre en question les règles sociales
- Inventer de nouvelles règles pour notre société/communauté
- Débattre de manière ludique de la justice et du sens des règles

Durée: 20-30 minutes

Matériel: -

Instruction

Dans la pièce de théâtre, les trois Pions jouent selon les règles du jeu. Ils doivent retourner sur la case départ ou être avalés par le monstre vert, il y a de nouveaux défis et ils reçoivent des médailles lorsqu'ils les gagnent. Ils suivent les règles, s'y opposent plus tard et en inventent même de nouvelles. Dans la vie, au quotidien, à l'école et dans la société, ces règles existent bien sûr tout autant.

Réunissez-vous par groupes de 3 à 5 et rassemblez le plus grand nombre possible de règles que vous connaissez dans votre vie.

- Quelles sont les règles que tu dois suivre ? Cela peut être à la maison, à l'école, au quotidien, au club de sport, dans notre société, en Suisse, etc.
Exemples : être à l'heure à l'école / ne pas regarder la télévision plus d'une heure par jour / mettre des pantoufles / gagner de l'argent à un moment donné / apprendre quelque chose / avoir de bonnes notes / ne pas voler / etc.
- Quelle(s) règle(s) trouves-tu la plus énervante(s) ?
- Quelle(s) règle(s) trouves-tu judicieuse(s) et compréhensible(s) ?
- Selon toi, qui fixe les règles ? Trouves-tu que c'est bien ainsi ou que cela devrait être différent ?
Exemples : Mes parents décident de l'heure à laquelle nous devons aller nous coucher, je trouve cela stupide. / La Suisse décide qu'on ne peut pas fumer avant 18 ans, je trouve ça bien.

Imaginez que votre classe peut redéfinir les règles de notre société. Asseyez-vous en cercle afin de bien vous voir et de pouvoir vous concerter et débattre comme dans un conseil. Chacun•e peut réfléchir à une nouvelle règle qu'il•elle aimerait introduire. Chacun•e son tour peut présenter la nouvelle règle. Ensuite, on vote sans faire de commentaires. Celles et ceux qui lèvent la main sont pour la nouvelle règle, celles et ceux qui ne le font pas sont contre.

Exemple : Au supermarché, tout est gratuit.

Débattez maintenant de la proposition de règle. Veillez à ce que tout le monde puisse s'exprimer.

- Quels seraient les avantages de la nouvelle règle ?
- Qu'est-ce qui vous semble critique dans cette règle ?
- Cette règle rend-elle le monde un peu plus juste ? Ou conduit-elle plutôt à l'injustice ?
Exemple : Super, tout le monde, riche ou pauvre, pourrait faire ses courses / Oui, mais qui paiera les gens qui travaillent à la Coop si tout est gratuit ? / Quand est-ce que ce serait le moment où tout deviendrait gratuit ? Qui le déciderait ? / Je trouverais ça bien quand même, parce que c'est un besoin de base. / etc.

Options

- **Écrire un ensemble de règles**

Mettez-vous d'accord sur cinq nouvelles règles que vous trouvez les plus passionnantes et les plus utiles et qui amélioreraient la société et/ou votre vie quotidienne.

- **Des règles pour différents contextes**

Si vous souhaitez approfondir la question, vous pouvez vous réunir en petits groupes et réfléchir à des règles pour un contexte donné. Un contexte est ici une partie de la société, comme l'école, la vie quotidienne de la famille, le monde, la classe, les mineurs, etc. Vous pouvez également distinguer les règles qui sont obligatoires de celles qui ne doivent être suivies que parfois ou au choix, par exemple. Laissez libre cours à votre créativité et pensez à ce contexte avec les nouvelles règles dans toute sa cohérence.



5. LA GRENOUILLE : INFORMATIONS & CONTACT

La Grenouille – Theaterzentrum junges Publikum / Centre théâtre jeune public Biel/Bienne met en scène ses propres productions pour jeune public, invite des spectacles d'accueils à Bienne et dispose d'un programme de médiation très varié en constante évolution pour le jeune public.

La Grenouille réalise chaque année une ou deux **nouvelles productions**, qui peuvent être bilingues, ou dans deux versions linguistiques distinctes, en français ou en allemand. Celles-ci jouent à Bienne et en tournée. La Grenouille est connue pour ses mises en scènes mêlant musique, images, langues et jeu physique afin de tisser un ensemble scénique singulier. Des **spectacles d'accueils** dans les deux langues, venant de Suisse ou de l'étranger, sont également invités et constituent, avec les créations de La Grenouille, une saison théâtrale attrayante pour le jeune public de Bienne et de sa région au Théâtre BIOTOP. Sous **La Grenouille participatif-participatif**, la participation artistique des enfants, des jeunes, des familles et des classes est rendue possible et encouragée. Cette offre fait partie intégrante de la saison théâtrale et est dirigée par des professionnel•le•s.

La Grenouille a été distinguée à plusieurs reprises: en 2010 par le Prix de la Ville de Bienne, en 2011 pour son travail innovant avec le plurilinguisme et la création artistique avec le Prix d'encouragement de la Fondation Oertli, et en 2017 par le Prix de la culture du canton de Berne. **Direction artistique**: Charlotte Huldi. Charlotte Huldi est nommée pour le Prix Assitej Schweiz/Suisse/Svizzera/Svizra 2024.

Plus d'informations sur le programme et nos offres: <https://biotop-theatre.ch/lagrenouille/>

Retours à l'équipe de production et à La Grenouille

L'équipe de production et celle de La Grenouille se réjouit de vos retours, lettres, dessins par courriers postaux ou électroniques

La Grenouille – Centre théâtre jeune public | Rennweg 26 | 2504 Biel/Bienne
mediation@lagrenouille.ch

Sur notre site internet, vous pouvez télécharger des photos, le dossier pédagogique tout comme le dossier de production <https://biotop-theatre.ch/fr/productions/pion-pete-pas-les-plombs/>

IMPRESSUM

Dossier pédagogique

Auteure : Olivia Stauffer ; collaboration textes sur la pièce : Clea Eden, Charlotte Huldi, Hanna Röhrich.
Traduction : Amandine Thévenon. Graphisme : Atelyeah & Sifon ; Photos : Guy Perrenoud
La médiation culturelle de La Grenouille est spécialement soutenue par
la Ville de Bienne, le canton de Berne et BSJB Culture Kultur Biel-Seeland-Jura Bernois.

Merci beaucoup!

