

Bienvenue à la maison

LIVRET PÉDAGOGIQUE

DESSCRIPTIF ET FICHES POUR CHAQUE MATIÈRE

FRANÇAIS

ARTS
PLASTIQUES

MUSIQUE

ENSEIGNEMENT
MORAL ET
CIVIQUE

SCIENCES ET
TECHNOLOGIE

LIVRET PÉDAGOGIQUE

Autour du spectacle « Bienvenue à la maison »

compagnie haïkus numériques

compagnie
haïkus
numériques

PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU SPECTACLE

Durée : 1h15 de spectacle + 15 à 45 min d'échange et d'exposition interactive

Public visé : cycle 3 et cycle 4 (jusqu'à 90 élèves par représentation)

Le projet : "Bienvenue à la maison" est un spectacle immersif pluridisciplinaire où se croisent poésie, musique originale, dispositifs technologiques et objets connectés. Conçu comme un parcours sensoriel et réflexif, il place les élèves au cœur de l'action, les invitant à lire, ressentir, interagir et questionner.

Chaque représentation est suivie d'une exposition interactive (présentation d'objets connectés, prototypes, mini-théâtres, applications) et d'une rencontre avec les artistes autour de la création, de la technique et des messages portés par le spectacle.

BUTS DE CE LIVRET

- donner des pistes de réflexion pour **préparer la venue** des élèves
- insérer la **participation au spectacle** dans une continuité pédagogique
- esquisser des idées pour **prolonger le travail** en classe



Français

Cycle 3 : Les 12 poèmes du spectacle sont présentés de façon visuelle et sonore. Les élèves sont invités à les lire silencieusement et à en saisir le sens à travers leur interaction avec la musique, les images et les installations. Ce travail renforce la lecture autonome, l'interprétation et la compréhension globale.

Lien programme : création poétique, récits d'expérience, enrichissement du lexique, manières de dire le monde.

Cycle 4 : L'analyse des textes demande une réelle mobilisation de l'esprit critique. Elle permet d'aborder la poésie contemporaine dans toute sa richesse, en interrogeant la langue, le rythme, les registres et le sens implicite. Le spectacle offre également un support pour l'expression écrite et orale.

Lien programme : écriture poétique moderne, débat interprétatif, analyse d'effets de style, image et langage.

Arts plastiques

Cycle 3 : Le dispositif scénique propose une immersion artistique totale. Il stimule la sensibilité et la créativité des élèves en les confrontant à des installations hybrides, entre installation, image projetée, sons et performance visuelle.

Lien programme : représentation et espace, matérialité des objets, pratiques contemporaines.

Cycle 4 : Le spectacle permet de développer une analyse critique des dispositifs visuels, en mettant en lien les intentions des artistes, les choix techniques et l'impact esthétique.

Lien programme : analyse d'une production plastique, ouverture à la diversité des langages artistiques.

Éducation musicale

Cycle 3 : Les élèves découvrent des univers sonores variés (folk, électro, jazz, chiptune...) créés pour accompagner chaque poème. L'écoute active est stimulée par l'interaction et par l'analyse de la relation texte/son.

Lien programme : écouter et commenter, construire une culture musicale commune.

Cycle 4 : Le spectacle offre un exemple concret de musique créée pour un dispositif immersif. Il permet d'approfondir la compréhension des fonctions expressives de la musique dans une production artistique.

Lien programme : perception, création sonore, lien image/son/texte.

Enseignement moral et civique

Cycle 3 : Le spectacle pose les bases d'une réflexion sur les règles du vivre ensemble et leur remise en question constructive. Il montre un collectif artistique fondé sur l'égalité, l'écoute et le partage.

Cycle 4 : Les élèves observent une organisation non hiérarchique, un fonctionnement paritaire, une co-construction. Cela permet d'interroger les modèles de gouvernance et les valeurs citoyennes.

Compétences visées :

- Respect des règles et sens du droit
- Engagement, responsabilité et coopération
- Égalité filles/garçons, inclusion, dialogue

Sciences et technologie

Cycle 3 : Le spectacle initie les élèves à des notions de base en programmation et électronique à travers des objets interactifs. Il les invite à comprendre comment la technique peut s'intégrer à une démarche artistique.

Lien programme : algorithmes simples, circuits électriques, usages des outils numériques.

Cycle 4 : Il s'agit d'un espace de réflexion sur l'usage des technologies, entre passivité et création, dans une approche éthique et responsable. Le spectacle permet d'aborder l'évolution des objets techniques et leurs enjeux sociétaux.

Compétences :

- Mobilisation d'outils numériques
- Analyse d'objets techniques et de leurs usages
- Démarche scientifique, comportement responsable

CONTACT

Alessandro Vuillermin

06 88 11 56 63

compagnie@haikusnumeriques.fr

Plus d'information

et une vidéo du spectacle :

<http://haikusnumeriques.fr/bienvenue>