



Le
Théâtre

CENTRE NATIONAL
DE LA MARIONNETTE
LAVAL

THÉÂTRE

5 & 6
AVR

DAS PLATEAU

Le Petit Chaperon rouge

de Céleste Germe

Le Spectacle.

C'est le conte des Frères Grimm que *Das Plateau* décide d'adapter, venant d'une version plus positive et aux messages moins moralisateur que le conte d'origine par Charles Perrault. Ici, le Petit Chaperon Rouge est présenté comme une jeune fille courageuse, contrastant avec la naïveté et l'ignorance avec laquelle elle était dépeinte auparavant.

Les évènements restent cependant similaires; il s'agit de l'histoire d'une jeune fille du nom de Petit Chaperon Rouge qui apprend un beau jour que sa mère-grand est malade. Sous la demande de sa mère, la jeune fille part seule dans la forêt afin de lui apporter une part de gâteau et une bouteille de vin. Le Petit Chaperon Rouge, pleine de curiosité se promène dans la forêt, rencontrant un loup sournois qui cache bien son jeu...

Mode d'emploi de ce dossier d'accompagnement.

Ces activités peuvent être réalisées en amont ou en aval du spectacle, autant pour préparer les élèves au spectacle, que pour leur permettre d'approfondir leur réflexion autour de "*Le Petit Chaperon Rouge*" de Das Plateau.

Chaque création artistique fait écho à des propositions pédagogiques, permettant d'accompagner les spectateurs durant le spectacle. D'autant plus pour les jeunes spectateurs qui viennent en voir un pour la première fois. Le spectacle de Das Plateau nous plonge dans l'univers du conte du Petit Chaperon Rouge jusque dans ses aspects les plus sombres. **Il est donc recommandé de préparer ce spectacle afin qu'il puisse être reçu sereinement par tous les spectateurs.**

Le récit :

1. Les différentes versions de l'histoire.

Nous vous proposons un réseau d'albums sur le Petit Chaperon Rouge et ses reprises. Vous pourrez ainsi discuter de leurs différences ainsi que de leurs ressemblances.

Ouvrages possibles pour les GS/CP: "Le Petit Chaperon Rouge" de Anne-Lise Boutin / "Le Petit Chaperon Rouge" de Régis Delpeuch et Marie Baudrier / "Le Petit Chaperon Rouge" de Virginie Martins-B

Ouvrages possibles pour les CE1/CE2/CM1/CM2 : "Mademoiselle Sauve qui Peut" de Philippe Corentin / "Chapeau Rond Rouge" de Geoffroy de Pennart / "Le Petit Chaperon qui n'était pas rouge" de Beau Sandrine / "Le Petit Lapin Rouge" de Rascal et Claude K. Dubois.

2. Refaire l'histoire.

Pour cette activité, le but est de raconter l'histoire du Petit Chaperon Rouge. Vous pouvez choisir la version que vous préférez.

- *Consigne pour les GS/CP:* Avec des marottes, les élèves refont l'histoire. Ils peuvent être par binôme pour discuter de l'histoire afin de ne rien oublier. Il est également plus facile d'être deux pour manipuler toutes les marottes.
- *Consigne pour les CE1/CE2/CM1/CM2 :* Avec les illustrations d'un album, les élèves refont l'histoire. Dans un premier temps, les élèves remettent les illustrations dans l'ordre chronologique. Puis, par groupe, ils écrivent ou racontent ce qu'il se passe dans une des illustrations. Une fois que chaque groupe a effectué son travail de son côté, tous les groupes mettent en commun afin de raconter l'histoire en entier.

Voir l'annexe 1.

3. Se remémorer le spectacle par le corps.

Activité à faire après le spectacle.

Pour cette activité, il faut commencer par faire une liste des scènes du spectacle qui ont marqué les élèves. L'enseignant crée ensuite plusieurs groupes d'élèves (entre 5 et 6 élèves). Chaque groupe reçoit une scène mise en évidence plus tôt. Par groupe, les élèves doivent reconstituer la scène en se figeant comme des statues. Cela crée alors une photo de la scène qu'ils devaient représenter.

Une fois que tous les groupes ont créé leur image, la classe peut les mettre par ordre chronologique afin de jouer une bande annonce du spectacle. Si besoin, il est possible de s'aider de photos du spectacle afin de restituer les scènes.

Astuce : Même si la scène ne met en scène que deux personnages, les élèves doivent trouver des solutions pour que tout le groupe soit dans l'image (ils peuvent devenir des éléments du décor, des figurants ou ils peuvent être plusieurs à faire le même personnage).

4. Le panier du Petit Chaperon Rouge.

Les élèves s'assoient en cercle. Chaque élève doit dire à tour de rôle "Je vais voir ma grand-mère, et dans mon panier je mets ..." puis il faut rappeler tous les objets cités par les joueurs précédents avant d'ajouter le sien. Il s'agit si possible d'énoncer en priorité les éléments que le Petit Chaperon Rouge récolte au cours du spectacle ou dans les différentes versions du conte (une galette/un gâteau, du vin, une motte de beurre...).

Les personnages du conte :

1. Loups gentils ? Loups méchants ?

Proposez aux élèves différents loups et recueillez leurs représentations de cette figure. Les élèves doivent définir si les loups des différentes images sont gentils ou méchants et expliquer leurs choix. Comment reconnaît-on un loup gentil d'un loup méchant ?

Voir l'annexe 2.

Tableau des réponses :

Les loups gentils	Les loups méchants
1- Le Peuple Loup	2- Les 3 Petits Cochons
3- Monsieur Loup	4- Les Romans de Renart
6- Patatras	5- Pierre et le Loup
8- Mademoiselle Sauve qui Peut	7- L'enfant qui criait au Loup
	9 - Le Loup et les Sept Cabris

2. Créer votre loup.

L'objectif de cette activité est que les élèves inventent leur propre loup.

Pour les GS/CP : Les élèves dessinent leur loup. Ils peuvent choisir si leur loup est méchant ou gentil, et expliquer quelles caractéristiques physiques font de lui un gentil ou un méchant.

Pour les CE1/CE2/CM1/CM2 : Les élèves doivent dessiner une bête monstrueuse inspirée de la bête du Gévaudan. Une fois leur loup dessiné, ils décrivent leur bête en expliquant quelles caractéristiques font de lui un loup méchant.

Voir l'annexe 3.

3. Jeu de mots mêlés.

Dans cette activité, il faut retrouver les mots cachés dans la grille. Il y a deux niveaux de difficulté.

Voir l'annexe 4.

4. Jeu des Grands Méchants Loups.

Ce jeu est inspiré du "Loup-Garou". Il se joue avec 8 personnes minimum.

Les règles du jeu :

Tout le monde est assis en cercle, à l'exception du Narrateur. C'est au Narrateur de distribuer les différentes cartes de rôles à tous les élèves. Chaque élève regarde discrètement son rôle puis repose sa carte face cachée devant lui.

Le but des loups est de ne pas se faire repérer par les villageois tandis que chaque nuit, ils mangent une personne de leur choix. Le but des villageois est de découvrir l'identité de tous les loups et de les tuer. S'il reste un loup en vie à la fin de la partie, les villageois ont perdu.

Les rôles sont les suivants :

Les Mères-Grands : Les Mères-Grands ont pour objectif de survivre à la nuit, elles n'ont aucun pouvoir particulier. Cependant, le jour, les Mères-Grands participent avec le reste des joueurs à un vote, permettant d'éliminer un villageois au choix afin d'essayer de se débarrasser une fois pour toute des loups qui terrorisent le village.

Les Grands Méchants Loups : Ennemis du village, les Grands Méchants Loups se font passer pour de simples Mères-Grands aux yeux du village. Cependant, à la nuit tombée, ils enlèvent leur costume et se regroupent. Ensemble, ils choisissent une proie à dévorer...

Le Petit Chaperon Rouge : Le Petit Chaperon Rouge a le droit d'ouvrir discrètement les yeux pendant la nuit, pour essayer de déterminer qui sont les loups, et les rôles des autres joueurs. Mais attention à ne pas se faire remarquer, sous peine de se faire croquer !

La Maman : La Maman du Petit Chaperon Rouge a préparé 2 galettes ! Une "galette qui tue" et une "galette qui fait revivre". Pendant la nuit, la Maman a le droit d'utiliser une de ses galettes, soit pour sauver une victime des loups avec sa "galette qui fait revivre", soit pour essayer de se débarrasser d'un des loups elle-même avec sa "galette qui tue". Attention, la Maman ne possède qu'une seule galette de chaque.

La Tante : La Tante du Petit Chaperon Rouge a les oreilles baladeuses, et elle sait beaucoup de choses sur tout le monde... Toutes les nuits, la Tante a la possibilité de découvrir le rôle du joueur de son choix.

Le Chasseur : Le Chasseur possède une seule et unique balle dans son fusil. Il ne peut s'en servir que lorsqu'il meurt. Si le Chasseur s'est fait manger ou si les villageois ont voté contre lui, il aura alors le droit de tirer sa seule balle sur le joueur de son choix.

Le Narrateur : Rôle essentiel, toutes les parties ont besoin d'un Narrateur. C'est lui qui annoncera les différentes étapes de la nuit, demandant à chaque joueur de se réveiller les uns après les autres. C'est également lui qui annonce les personnes mortes pendant la nuit, et qui compte les résultats du vote le jour.

En fonction du nombre d'élèves à jouer, les rôles diffèrent. Voici la répartition des rôles pour une partie amusante en fonction du nombre de joueurs.

Nombre de Joueurs (hors narrateur)	Grands Méchants Loups	Mères-Grands	Petit Chaperon Rouge	Chasseur	Maman	Tante
7	2	3	1	0	0	1
9	2	4	1	1	0	1
11	3	5	1	1	0	1
13	3	6	1	1	1	1
15	4	8	1	1	1	1

Voir l'annexe 5.

5. La petite fille, le loup, et le chasseur.

Ce jeu est inspiré du jeu "Poules, renards, vipères".

Les règles du jeu :

Les joueurs sont répartis en 3 équipes de 6 à 10 joueurs : les petites filles, les loups et les chasseurs. Chaque joueur est équipé d'un dossard ou d'un foulard qui identifie son équipe. Chaque équipe bénéficie d'un camp dans lequel ses membres sont à l'abri.

Les petites filles doivent attraper les chasseurs, les chasseurs doivent tuer les loups, les loups doivent croquer les petites filles.

Les prises sont faites en touchant l'adversaire ou en décrochant le foulard pris dans sa ceinture. Un joueur est éliminé s'il est pris par son prédateur.

La partie s'arrête à la fin du temps imparti (10 à 15 min) ou lorsque tous les membres d'une équipe sont éliminés.

Variante : Lorsqu'un joueur est pris, il est conduit dans le camp de son prédateur où il est retenu prisonnier. Pour le libérer, un autre membre de son équipe doit venir le toucher. Lorsqu'un joueur conduit son prisonnier dans son camp, il ne peut pas être touché. Dans la prison, les prisonniers peuvent faire une chaîne, ce qui permet à certains d'évoluer hors du camp et de faciliter leur libération. Seul celui situé en bout de chaîne est contraint de ne pas sortir du camp.

Les images :

1. Inventer une histoire à partir d'images.

Les élèves doivent inventer une petite histoire à partir d'au moins deux contraintes : un paysage et un personnage. Les contraintes sont tirées au sort en faisant tourner la roue des paysages et la roue des personnages.

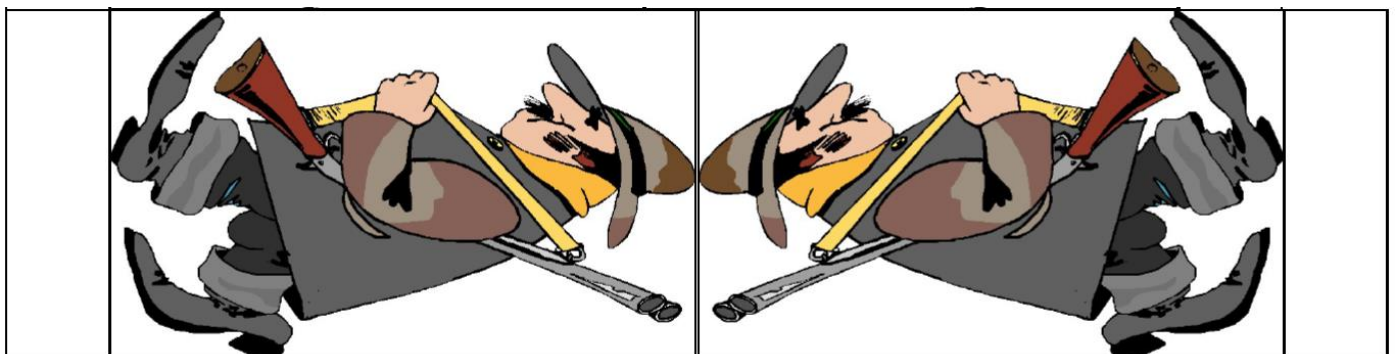
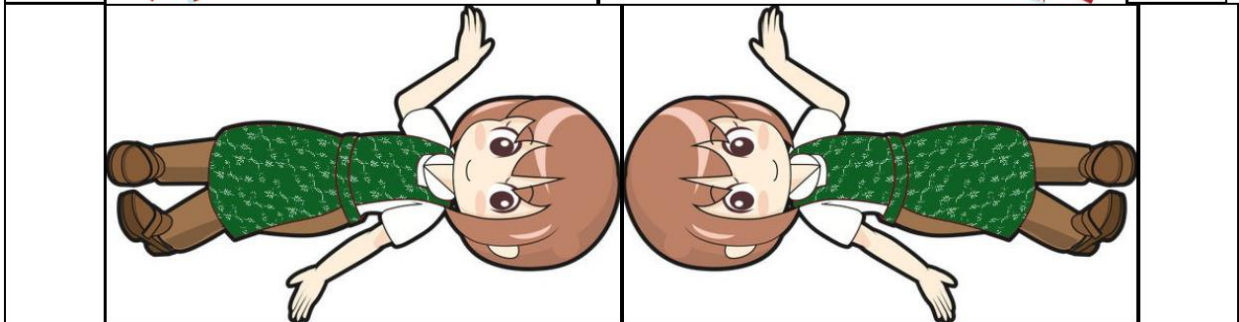
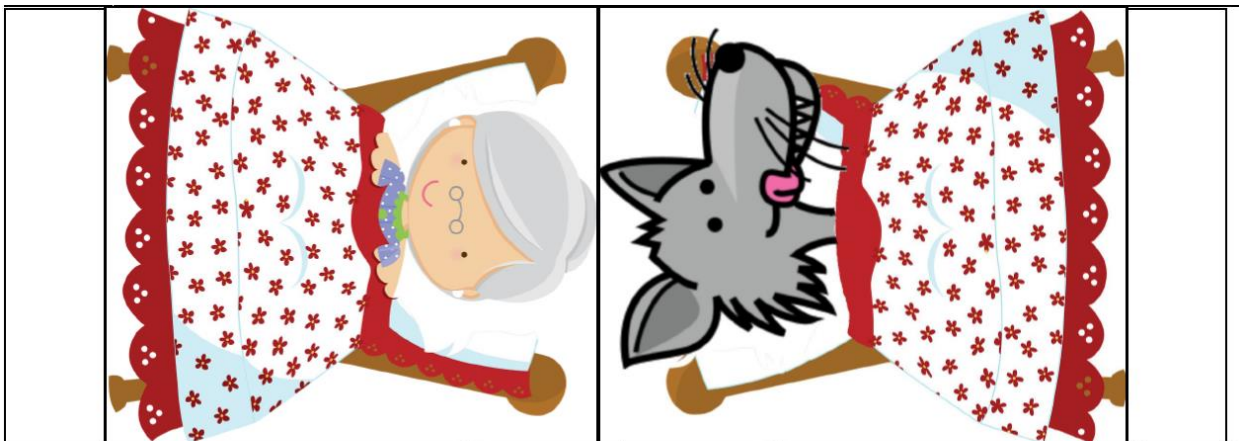
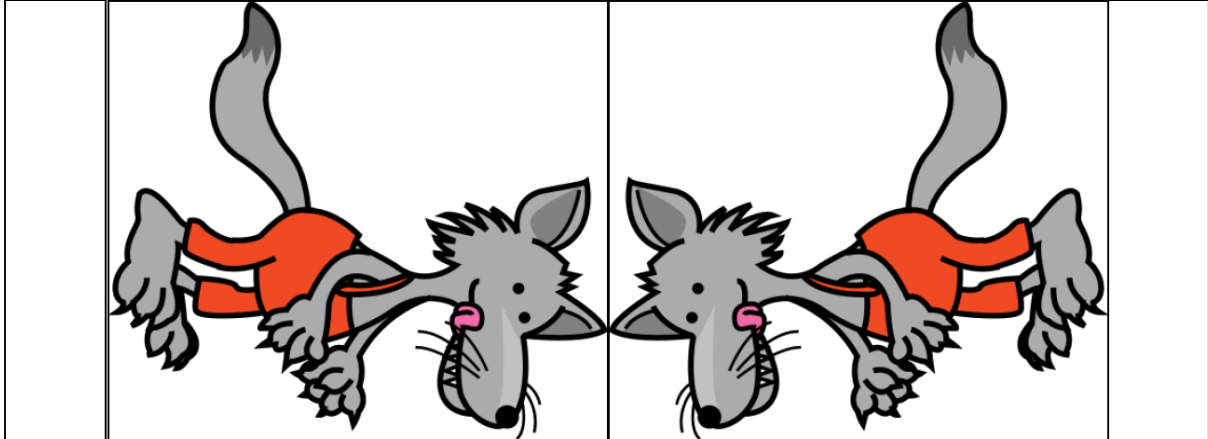
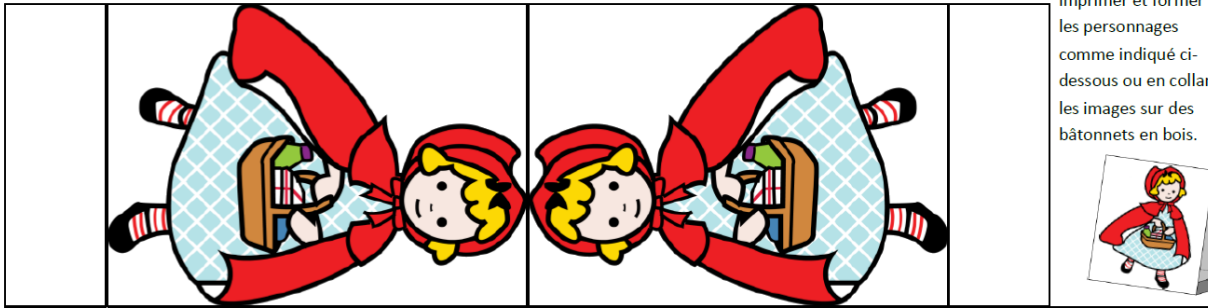
Avec leurs contraintes, les élèves doivent écrire une histoire de 3 phrases ou un peu plus.

Variante : En fonction des élèves, vous pouvez ajouter plus de contraintes. Par exemple, en tirant un autre lieu les personnages peuvent voyager ou encore en tirant plusieurs personnages des dialogues peuvent être ajoutés.

Voir l'annexe 6.

Annexe 1 pour les GS/CP. Refaire l'histoire du Petit Chaperon Rouge avec les marottes.

imprimer et former
les personnages
comme indiqué ci-
dessous ou en collant
les images sur des
bâtonnets en bois.



Annexe 1 pour les CE1-CM2. Refaire l'histoire du Petit Chaperon Rouge avec les scènes suivantes !

Découpez les illustrations, remettez les dans l'ordre chronologique, puis racontez ce qu'il se passe dans l'illustration donnée.





Annexe 2. Loups gentils ? Loups méchants ?

Découpez les images ci-dessous, et collez-les dans la bonne colonne.



Les loups gentils	Les loups méchants

Annexe 3. Créer ton Loup !

Pour les GS-CP

Dessine ton loup.



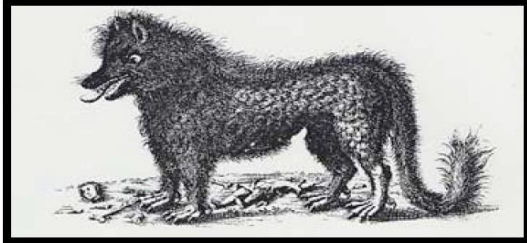
Comment s'appelle ton loup ?

.....

Pour les CE1 au CM2

Une bête monstrueuse terrorisa la région du Gévaudan entre 1764 et 1767. Durant cette période, ce loup terrifiant attaqua plusieurs personnes avant de disparaître mystérieusement. Légende ou réalité, personne ne put en tout cas dire à quoi ressemblait la bête ...

Dessine et décris ta bête monstrueuse, puis donne-lui un nom afin que les chasseurs du roi puissent la retrouver et l'éliminer.



Décris-la :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Comment s'appelle ton loup ?

.....

Annexe 4. Mots mêlés.

Dans la grille de mots ci-dessous, trouve les différents mots cachés.

Niveau 1

E	K	F	T	M	E	R	E	H	Q	T	Y
M	B	I	C	H	A	P	E	R	O	N	E
Ç	L	L	W	M	R	Z	N	C	T	W	U
E	H	L	Q	C	H	M	G	E	P	Q	X
X	C	E	F	H	N	S	R	K	A	T	U
F	O	L	R	A	B	O	A	F	N	L	G
O	N	H	O	S	F	Z	N	E	I	O	A
J	T	F	U	S	P	T	D	N	E	U	L
R	E	K	G	E	M	S	M	M	R	P	E
A	K	T	E	U	S	M	E	W	L	G	T
Y	H	I	J	R	V	B	R	W	I	B	T
G	O	R	E	I	L	L	E	S	Ç	Z	E

CHAPERON	LIT
FILLE	OREILLES
MERE	YEUX
GRANDMERE	
LOUP	
CHASSEUR	
PANIER	
FORET	
ROUGE	
CONTE	
GALETTE	
DENT	

Niveau 2

B	Z	P	F	F	I	L	L	E	P	N	H	U	K	M	I	Z	X	B	Q
Z	Q	A	L	R	E	K	T	M	R	E	X	M	X	Q	X	Q	F	S	P
M	W	N	P	S	K	G	B	T	C	G	Y	L	K	L	F	S	Ç	S	P
T	S	I	H	O	H	H	E	N	C	H	U	Y	E	U	X	L	Z	L	B
G	M	E	Y	F	M	K	X	Y	V	E	A	M	I	S	R	J	E	X	P
D	R	R	O	A	K	L	X	Y	X	I	P	P	E	U	K	R	E	U	O
P	I	A	S	V	I	N	Z	H	H	A	L	Z	E	R	B	I	O	T	K
G	K	U	N	R	W	O	L	S	A	F	Y	L	J	R	E	L	N	X	M
F	P	Z	G	D	L	B	S	I	O	N	F	V	A	R	O	U	G	E	E
K	N	P	A	O	M	J	F	P	R	R	L	V	G	G	H	N	D	C	C
S	A	S	F	K	J	E	W	G	E	E	H	Ç	C	N	E	Y	H	M	H
G	Y	W	M	L	I	C	R	G	I	T	Q	A	H	O	V	D	T	F	A
D	H	X	A	P	F	O	G	E	L	W	I	V	A	S	A	I	M	T	N
Y	L	C	N	A	W	N	T	W	L	I	U	T	S	E	N	L	B	T	T
S	R	B	G	E	X	T	V	G	E	H	T	N	S	N	P	Q	B	N	Q
Y	A	I	E	W	E	E	Q	E	S	A	O	W	E	T	F	K	Z	Y	D
E	U	B	R	L	W	E	I	C	N	S	T	S	U	I	O	B	T	F	E
C	S	A	A	R	Q	J	R	E	I	T	T	O	R	E	R	N	E	N	P
Q	T	G	Ç	Ç	U	D	X	A	E	A	R	X	A	R	E	B	T	Q	H
P	Z	U	U	Y	D	I	M	J	T	E	O	E	Ç	D	T	J	I	I	M

CHAPERON	MECHANT
FILLE	VIN
MERE	ARBRE
GRANDMERE	VENTRE
LOUP	MANGER
CHASSEUR	
PANIER	
FORET	
ROUGE	
CONTE	
GALETTE	
DENT	
LIT	
OREILLES	
YEUX	
VILLAGE	
MAISON	
SENTIER	
PETIT	
FLEUR	

Annexe 5. Jeu des Grands Méchants Loups.

Le but des loups est de ne pas se faire repérer par les villageois tandis que chaque nuit, ils mangent une personne de leur choix. Le but des villageois est de découvrir l'identité de tous les loups, et de les tuer. S'il reste un loup en vie à la fin de la partie, les villageois ont perdu.

La nuit se déroule impérativement dans cet ordre :

1- Le village s'endort. Tout le monde ferme les yeux.

2- La Tante se réveille. Elle pointe du doigt le joueur dont elle veut connaître le rôle. Le Narrateur lui montre, puis elle se rendort.

3- Les Grands Méchants Loups se réveillent. Ils choisissent une personne à dévorer, puis se rendorment le ventre plein.

4- La Maman se réveille. Le Narrateur lui indique la personne qui s'est faite croquer. Elle peut choisir d'utiliser sa "galette qui fait revivre" sur ce joueur si elle le souhaite. Sinon, elle peut utiliser sa "galette qui tue" sur quelqu'un d'autre, ou alors elle peut ne rien faire et simplement se rendormir.

5- Le village se réveille avec possiblement une victime à déplorer. Le village vote pour éliminer un villageois suspect.

Les cartes de jeu à imprimer :



Annexe 6. Inventer une histoire à partir d'images.

Contrainte de lieux :

La maison de mère-grand



La forêt



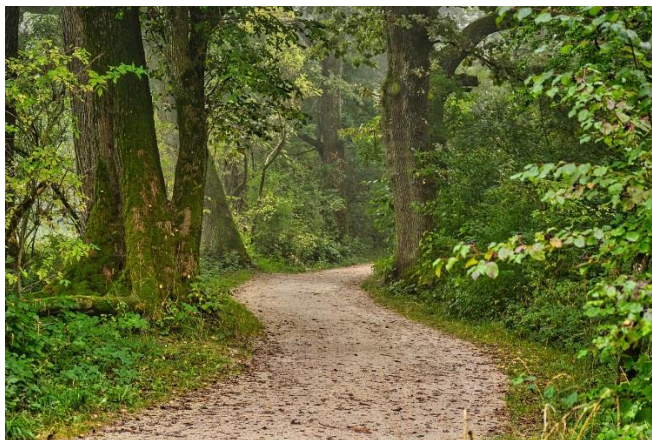
Le village



La tanière du loup



Le sentier



Contrainte de personnages :

Le Petit Chaperon Rouge



Le loup



La mère-grand



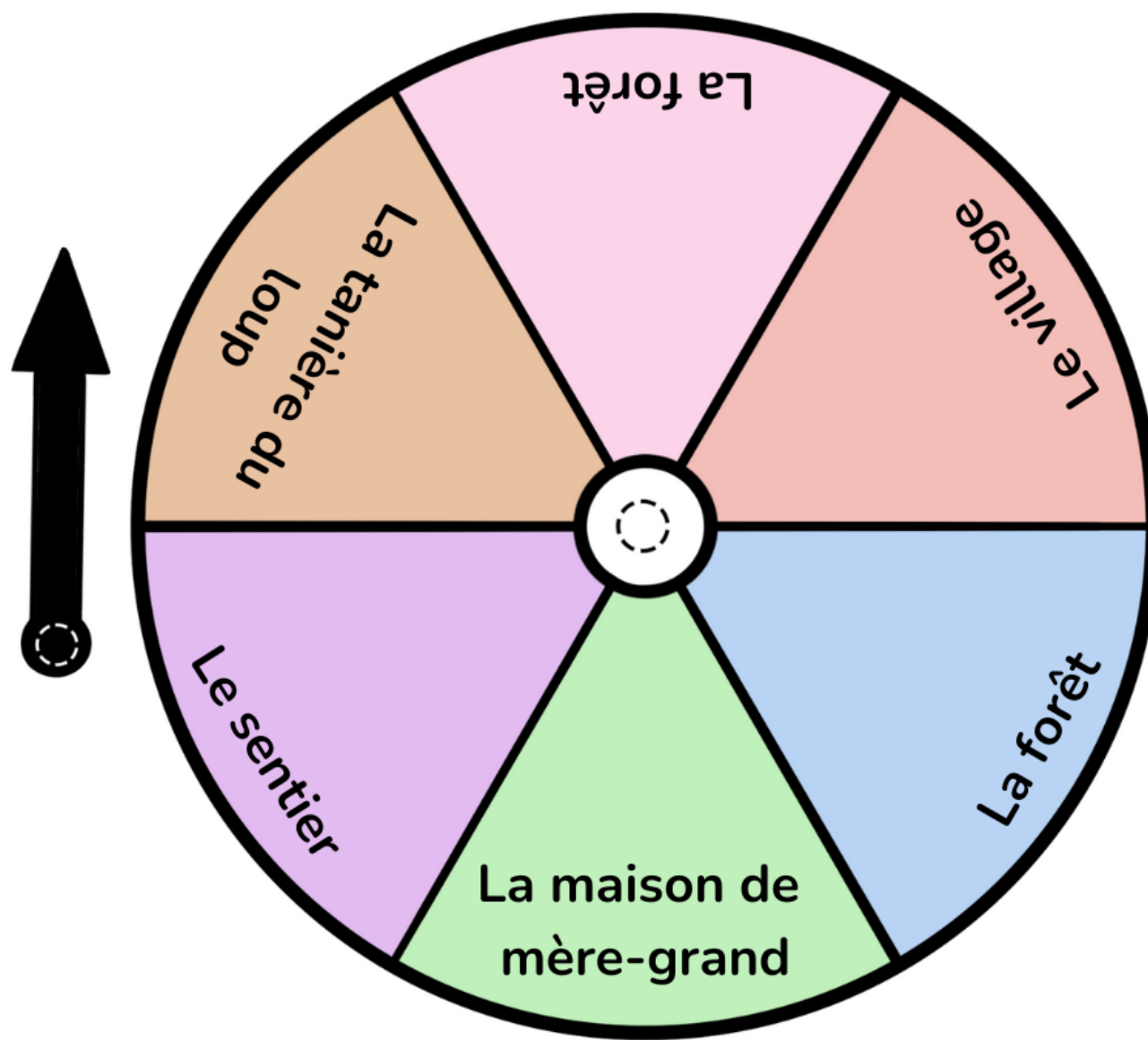
Le chasseur



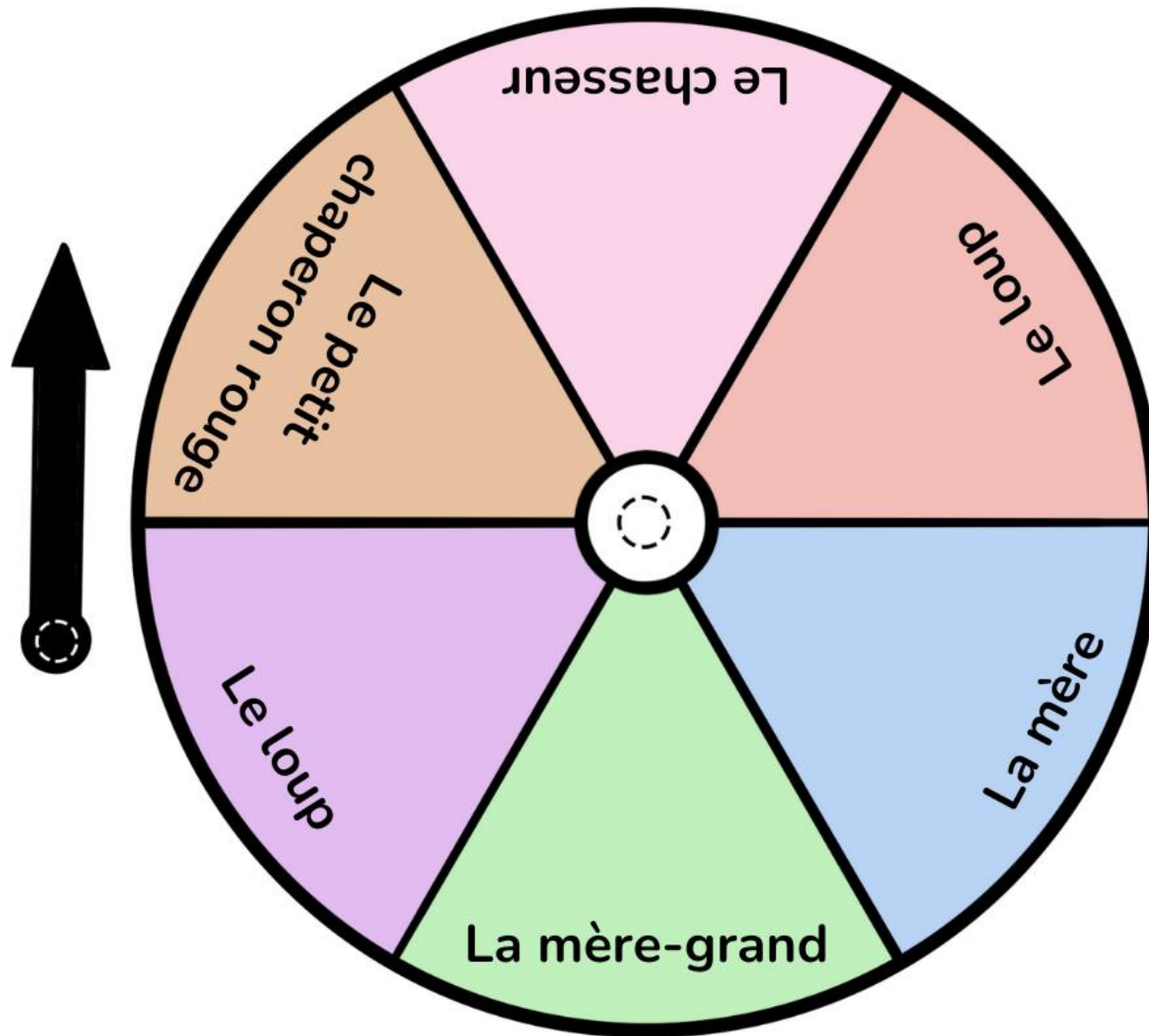
La mère



La roue pour la contrainte des lieux :



La roue pour la contrainte des personnages :



Le Théâtre

CENTRE NATIONAL
DE LA MARIONNETTE
(EN PRÉPARATION)

34 rue de la Paix
CS 71327
53013 Laval Cedex

Accueil-billetterie :
02 43 49 86 30
letheatre@laval.fr

letheatre.laval.fr

Les informations présentes dans ce dossier ont été fournies par la compagnie.

Contactez le secteur public et médiation :

Pour toute information plus précise sur les spectacles, ou pour élaborer ensemble votre projet...

Virginie Basset

Petite enfance, jeunesse de 13 à 25 ans (collèges, lycées, étudiants), pratiques amateurs.

 02 43 49 86 87

 virginie.basset@laval.fr

Emmanuelle Breton

Enfance de 3 à 12 ans, publics spécifiques (santé, cohésion sociale, justice) et autres groupes constitués.

 02 43 49 86 94

 emmanuelle.breton@laval.fr

→ Accompagnées de deux volontaires en service civique

 02 43 49 86 43

Julie Letort

Léony Massé- -Burgaud

 servicecivique.mediation.jeunesse@laval.fr

 servicecivique.mediation.enfance@laval.fr

