MA FICHE THÉÂTRE

A(E)NTRE

THÉÂTRE / ARCHITECTURE
DÈS 8 ANS / LABORATOIRE SPONTANÉ
COMPAGNIE LA DISTILLERIE

Texte : Yann Verburgh
Mise en scène et jeu : Emilie Blaser - Alexandra Bellon - Yann Verburgh
Création sonore : Alexandra Bellon

FICHE ÉLABORÉE PAR MICHÈLE CHARDON

AM STRAM GRAM
THÉÂTRE ENFANCE JEUNESSE

Tu vas venir au théâtre. Cette fiche est pour toi. Tu y trouveras des exercices amusants à faire seul/e, en famille ou avec tes ami/e/s, avant et après le spectacle.

PRÉSENTATION
En visitant le théâtre Am Stram Gram, tu vas entrer dans les secrets de sa construction, dans le dédale de son histoire. Sous la terre. Pour que grâce à toi se transmette sa mémoire, et que vive le théâtre !

AVANT LE SPECTACLE

Pour comprendre le titre : Antre + Entre = A(E)ntre
Antre et Entre sont des **homophones**, c'est-à-dire des mots qui se prononcent de la même façon.

1. Sais-tu ce qu'est un antre ?

Réponse 1 : Une grotte, caverne, servant de demeure ou de cachette aux animaux sauvages, personnages fabuleux de la mythologie ou de la littérature : antres du Minotaure, de la Sibylle de Cumes, du Cyclope, de la bête du Gévaudan, d'Ali-Baba.

Réponse 2 : Une cavité naturelle des organes du corps humain (les poumons, le cœur, le foie…).

Note : L'antre, c'est aussi un lieu de création dès la préhistoire : il y a 36 000 ans, dans la Caverne du Pont d'Arc, des hommes ont peint à l'ocre rouge, gravé au silex, tracé au doigt ou au fusain un prodigieux bestiaire !

2. Que peut vouloir dire le mot Entre ?

Réponse 1 : Réponse 1 : Il indique un intervalle d'espace ou de temps, une approximation (entre 12h et 14h ; entre toi et moi ; entre homme et bête, entre réel et imaginaire).

Réponse 2 : Il invite quelqu'un à une action quand c'est un verbe la 2ème personne du singulier : Entre !

Écris ci-dessous un message en lien avec le théâtre Am Stram Gram en choisissant 2 homophones : Voie / voix ; Vers / verre / ver ; Encre / ancre ; Chœur / cœur.

3. Écris ci-dessous un message en lien avec le théâtre Am Stram Gram

en choisissant 2 homophones : Voie / voix ; Vers / verre / ver ; Encre / ancre ; Chœur / cœur.

.....
.....
.....
.....
.....

APRÈS LE SPECTACLE

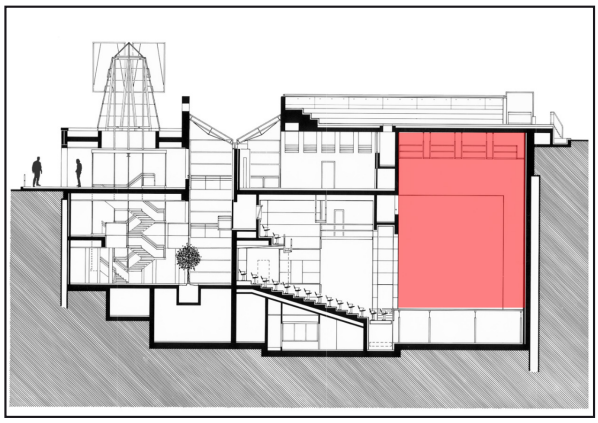
Souviens-toi de ta visite

1. Le Théâtre Am Stram Gram, un antre vraiment ?
Peut-être bien ! Prends une photo ou dessine un endroit du théâtre qui te fait penser à la caverne mystérieuse où la Sybille de Cumes, prophétesse d'Apollon, proférait des textes obscurs, souvent incompréhensibles (*sybillins*).

2. Observe ce plan de coupe du théâtre et retrouves-y les lieux que tu as explorés.

Crée une légende en indiquant :
- **l'entrée principale**
- **le foyer**
- **la salle de spectacle**
- **les loges**
- **les bureaux**

Entoure le rond correspondant à ton lieu préféré.



Dans le livre de saison

1. À faire à 2 ou plusieurs: Le mot de passe. Choisissez séparément et recopiez 2 phrases ou expressions écrites en bleu dans le livre de saison, qui vous intriguent, vous amusent, vous émeuvent. Elles vous serviront de mot de passe pour entrer dans ta chambre par exemple.

.....
.....

2. Trouve 2 titres de spectacles qui te font penser à un élément du décor du foyer. Notes-les ici :

.....
.....

3. Dans le foyer, une marionnette représente un monstre suspendu. Qui est-ce, selon toi ? Trouve dans le livre de saison, une image de monstre. À quel spectacle correspond-elle ?

.....
.....

4. Sélectionne dans le programme le spectacle qui te fait le plus envie. Qu'est-ce qui t'a poussé.e à le choisir? L'image ? Le titre ? Le texte qui l'accompagne ?

.....
.....
.....
.....

5. Laisse ton empreinte pour que le théâtre garde de toi la mémoire vive de ton passage : écris sur un papier un message adressé au théâtre et glisse-le dans la boite aux lettres du théâtre.