

MYRTILLA

l'apprentie sorcière



Une comédie magique et gourmande
écrite par Marie-France Fouquet

la ele
DUKREOL

www.dukreol.com

DOSSIER PÉDAGOGIQUE & D'ACCOMPAGNEMENT

À destination des équipes éducatives — Cycles 1 & 2

« Myrtila, l'apprentie Sorcière ! »

Une création de Marie-France Fouquet

Spectacle jeune public dès 4 ans

Maternelle (PS, MS, GS) & Élémentaire (CP, CE1, CE2)

1. Fiche Artistique & Technique

Caractéristiques	Informations
Titre du spectacle	<i>Myrtila, l'apprentie Sorcière !</i>
Texte & Mise en scène	Marie-France Fouquet
Compagnie	La Compagnie Dukréol (Saint-Bandry / Saint-Quentin, Aisne)
Genre théâtral	Comédie magique, burlesque, sonore et interactive
Niveaux scolaires	Cycle 1 : Maternelle (dès 4 ans / MS-GS) Cycle 2 : Élémentaire (CP, CE1, CE2)
Durée	45 minutes + 15 minutes d'échange pédagogique en bord de scène
Distribution	2 comédiens au plateau (<i>Myrtila & Monsieur Réglisse</i>)
Technique & Espace	100 % autonome en sonorisation et éclairage (adaptable en salle polyvalente, préau équipé, salle de motricité ou théâtre)
Dispositifs éducatifs	Éligible aux projets EAC d'écoles, financements municipaux et référencement ADAGE / Pass Culture Pro

2. Note d'Intention & Démarche Artistique

Myrtille, l'apprentie Sorcière ! est une fable théâtrale rythmée et généreuse, pensée pour désacraliser l'autorité et dédramatiser la peur de l'erreur chez le jeune enfant.

Le parti-pris scénique : L'univers sonore en direct (Le LaunchPad au plateau)

La création sonore ne constitue pas un simple arrière-plan, mais un **véritable partenaire de jeu**. Manipulé de façon visible et complice, le système sonore de bruitages en direct plonge la salle dans une esthétique « cartoon » où chaque geste produit un son (chocs de vaisselle, feulements de chat, dégonflements de ballons, tonnerre, cloches d'école). Ce dispositif éveille l'élève à une écoute active et aiguisée, en associant en temps réel le geste physique à l'événement acoustique.

L'inversion des postures : Quand l'enfant éveille l'adulte

La pièce met en scène la confrontation archétypale entre deux figures :

- **Myrtille** : L'apprentie indisciplinée, espiègle, impulsive et réfractaire aux règles rigides, dans laquelle l'élève s'identifie immédiatement.
- **Monsieur Réglisse** : L'adulte / inspecteur à moustaches guindé, drapé dans ses règlements et ses carnets de notes, mais rongé par la peur du noir et en manque d'amusement.

L'intrigue démontre avec tendresse que la sévérité cache souvent de la vulnérabilité, et que la coopération, l'audace et l'amitié permettent de surmonter toutes les épreuves d'apprentissage.

3. Le Triptyque de l'Éducation Artistique et Culturelle (EAC)

Le spectacle répond aux trois piliers fondamentaux préconisés par le Ministère de l'Éducation Nationale :

- **1. Rencontrer** : Découvrir une œuvre théâtrale vivante, appréhender le travail des comédiens et partager un temps d'échange privilégié en bord de scène à l'issue de la représentation.
- **2. Pratiquer** : Expérimenter le jeu dramatique, le mime corporel, l'exploration des bruitages sonores et la production d'écrits poétiques en classe.
- **3. Connaître** : S'approprier un lexique théâtral (coulisses, répliques, bruitage, régie), comprendre les ressorts du conte et analyser les émotions des personnages.

4. Le Fond & Les Enjeux Implicites du Spectacle

Sous ses allures de comédie gourmande et récréative, la pièce tisse trois réflexions philosophiques et citoyennes majeures :

A. La dédramatisation de l'échec et de l'autorité

Myrtille revendique ses 14 redoublements sans honte et transforme chaque erreur de dosage en opportunité joyeuse. La pièce transmet un message fondamental pour les élèves : **l'apprentissage passe par l'erreur, la curiosité et l'expérimentation**, et non par la récitation froide de règlements.

B. La chute des masques et l'expression des émotions

Monsieur Régisse démarre la pièce comme un bureaucrate coincé, obsédé par les sanctions et le protocole. Au fil de l'histoire, ses failles éclatent : il est secrètement amoureux (*Pomponnette*), il a une peur panique du noir et des monstres du placard, et il meurt d'envie de s'amuser. La pièce montre aux enfants que **la sévérité cache souvent de la timidité ou de la peur**, et qu'il n'y a aucune honte à exprimer sa sensibilité.

C. L'amitié improbable (La réconciliation des contraires)

Une sorcière indisciplinée et un chat inspecteur du Ministère ne sont pas censés être amis. Pourtant, en s'entraînant pour réussir la recette, ils découvrent le plaisir du « faire-ensemble » (**le zeste d'amitié** et le serment du petit doigt).

5. Ancrage dans les Programmes Officiels

Cycle 1 : École Maternelle (PS - MS – GS)

- **Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**
 - Découvrir le texte prescriptif : la recette magique et la chronologie des étapes.
 - Enrichir le vocabulaire des émotions : la peur, la honte, la joie, la surprise.
 - Raconter la trame narrative et décrire les attitudes physiques des personnages.

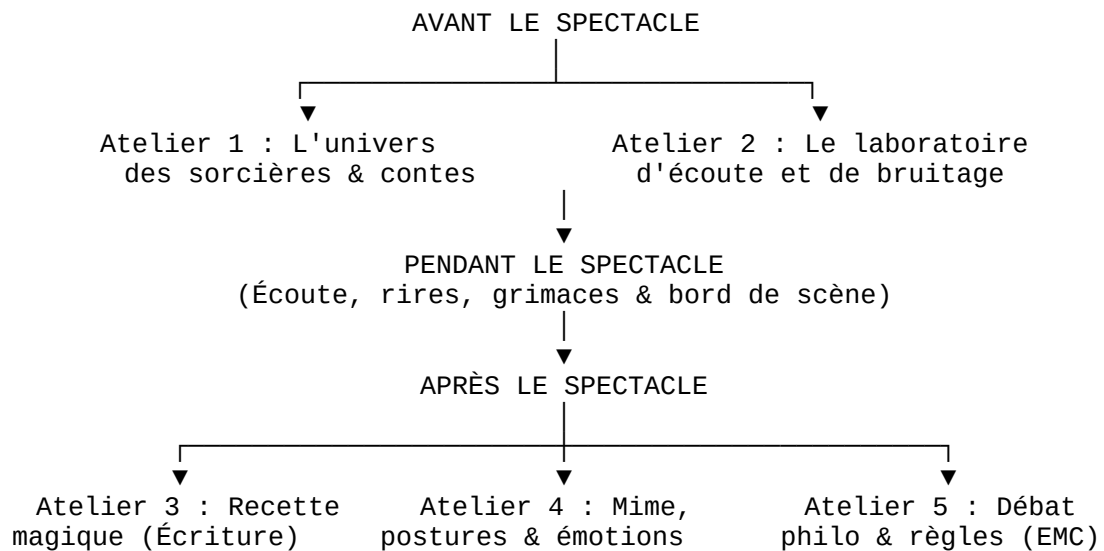
- **Domaine 2 : Apprendre ensemble et vivre ensemble**
 - Identifier les règles collectives et leur sens (le protocole vs l'amitié).
 - Développer l'empathie : comprendre les sentiments et les besoins de l'autre.
- **Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques**
 - L'univers sonore & le bruitage : associer un son à un geste (découverte du rôle du bruiteur).
 - L'expression corporelle : grand concours de grimaces, mimes du chat et du chien.

Cycle 2 : École Élémentaire (CP - CE1 – CE2)

- **Français / Langage oral & Écriture :**
 - Écrire sa propre recette de potion magique avec ingrédients poétiques et verbes à l'infinitif.
 - Participer à des échanges constructifs : argumenter, écouter et justifier son point de vue.
- **Éducation musicale & Enseignements artistiques :**
 - Repérer les bruitages cartoon et comprendre leur rôle narratif et rythmique au plateau.
 - Découvrir le jeu d'acteur, le comique de situation et l'art du burlesque.
- **Enseignement Moral et Civique (EMC) :**
 - Le respect des différences, l'empathie et la déconstruction des préjugés.
 - Dédramatiser l'erreur et développer la persévérance dans le travail d'équipe.

6. Pistes d'Ateliers & Activités en Classe (Propositions Ouvertes)

Ces propositions constituent des pistes modulables. Chaque enseignant reste entièrement libre de sélectionner, d'adapter ou de réinventer ces activités selon la dynamique de sa classe.



Phase 1 : Avant la Représentation (Préparer l'imaginaire)

Atelier 1 : « Découvrir l'univers des sorcières et déconstruire les stéréotypes »

- **Objectif** : Éveiller la curiosité et confronter les représentations initiales.
- **En Maternelle (Cycle 1)** : Séance de langage oral autour d'albums jeunesse. À quoi ressemble une sorcière traditionnelle (balai, chapeau pointu, nez crochu) ? Myrtille est différente : c'est une élève qui va à l'école !
- **En Élémentaire (Cycle 2)** : Portrait comparatif écrit et dessiné entre la sorcière classique des contes de fées et la jeune apprentie moderne.

Atelier 2 : « Le Laboratoire des Sons et du Bruitage »

- **Objectif** : Développer la discrimination auditive et préparer l'écoute du LaunchPad.
- **Pratique en classe** : Les élèves ferment les yeux. L'enseignant ou un élève volontaire produit un son derrière un paravent (froissement de papier, deux cuillères entrechoquées, eau versée, règle qui vibre). Les élèves nomment le son et imaginent une action théâtrale associée.

Phase 2 : Pendant la Représentation (L'expérience du spectateur)

- **L'immersion participative** : Les élèves fournissent physiquement deux ingrédients indispensables au chaudron : **leurs éclats de rire** (ingrédient n°5) et **leurs plus belles grimaces** (ingrédient n°6).

- **Le bord de scène (10-15 minutes)** : Échange direct avec les comédiens autour des costumes, des effets de lumière, des secrets du chaudron et démonstration du LaunchPad.

Phase 3 : Après la Représentation (Exploitation pédagogique)

Atelier 3 : Domaine du Langage & Écrit — « La Recette de Potion Magique »

- **En Maternelle (Dictée à l'adulte)** : Créer collectivement la recette de bonbons magiques de la classe :
Exemple : « 1 cuillère de courage, 3 gouttes de rire, 1 plume d'oiseau doré, un zeste de gentillesse... »
- **En Élémentaire (Production d'écrits autonome)** : Rédiger la fiche recette complète : titre, liste des ustensiles (*chaudron, fioles, balance*), ingrédients fantastiques, verbes d'action à l'infinitif (*saupoudrer, touiller, faire mousser, réciter*) et formule magique finale en rimes.

Atelier 4 : Éducation Artistique — « Le Jeu des Postures & des Émotions »

- **Le travail sur les postures contrastées** :
 1. *L'attitude guindée* : Marcher comme Monsieur Régisse (colonne vertébrale très droite, lunettes remontées sur le nez, carnet sous le bras, démarche solennelle).
 2. *L'attitude espiègle* : Marcher comme Myrtille (souple, bondissante, prête à faire une farce).
 3. *Le mime animalier* : Jouer la métamorphose du chat austère qui devient un petit chien fofou (abolements, langue pendante, recherche de la balle).
- **Le grand concours officiel de grimaces** : Explorer les mimiques faciales pour exprimer la peur comique, la surprise, le dégoût (manger des brocolis) ou la joie.

Atelier 5 : Enseignement Moral & Civique (EMC) — « Débat Philo : Règles, Erreurs et Amitié »

- **À quoi servent les règles ?** Pourquoi Monsieur Régisse s'accroche-t-il autant à ses carnets et à son règlement ? Est-ce que les règles empêchent de s'amuser ?
- **Le droit à l'erreur** : Pourquoi les 14 redoublements de Myrtille ne l'empêchent-ils pas de réussir son épreuve finale ? Que veut dire « persévérer » ?

- **Dépasser les apparences** : Pourquoi Réglisse et Myrtille deviennent-ils amis à la fin alors qu'ils semblaient totalement opposés ?

7. Fiche Pratique : Questionnaire de Compréhension & Débat Oral

Support de questions ouvertes à poser en classe après la séance :

1. Quel est l'examen que Myrtille doit réussir pour obtenir son diplôme officiel ?
2. Pourquoi Monsieur Réglisse arrive-t-il avec une pile de carnets et un gros crayon ?
3. Quel secret personnel Myrtille découvre-t-elle dans le carnet de Réglisse ?
4. Que se passe-t-il lorsque Réglisse renifle la fiole de « Toutou tout fou » ?
5. Pourquoi la lumière s'éteint-elle soudainement sur scène ? De quoi Réglisse a-t-il très peur ?
6. Quels ingrédients magiques les enfants de la salle ont-ils donnés pour remplir le chaudron ?
7. Quel est le tout dernier ingrédient indispensable pour que la recette fonctionne ?
8. À la fin, pour quelles qualités Réglisse décide-t-il d'accorder le diplôme à Myrtille ?

8. Liens Interdisciplinaires & Réseau Littéraire

- **Arts Plastiques** : Confection du grand grimoire de la classe, fabrication de fioles magiques transparentes (eau, colorants alimentaires, paillettes), dessin du « monstre du placard ».

- **Sciences & Découverte du Monde** : L'observation des mélanges et des réactions effervescentes (vinaigre blanc et bicarbonate de soude en écho à la mousse du chaudron).
- **Mise en réseau littéraire (La figure de la sorcière)** :
 - *Ah ! les bonnes soupes* (Claude Boujon)
 - *Pélagie la sorcière* (Valérie Thomas & Korky Paul)
 - *Une sorcière au fond du placard aux balais* (Pierre Gripari)
 - *Cornebidouille* (Pierre Bertrand & Magali Bonniol)

9. Grille d'Observation des Compétences Évaluables

Domaine d'apprentissage	Compétence travaillée	Indicateurs de réussite observables chez l'élève
Langage oral	Restitution de récit	L'élève est capable de nommer les personnages et de résumer l'ordre des ingrédients de la potion.
Langage & Vocabulaire	Lexique des émotions	L'élève identifie et nomme la peur, la joie, la surprise et la colère à travers les péripéties.
Éducation musicale	Écoute et discrimination	L'élève repère le lien de cause à effet entre un geste scénique et un bruitage cartoon (LaunchPad).
Expression corporelle	Mime et jeu dramatique	L'élève adapte sa posture physique (attitude guindée vs attitude souple/espiègle).
Vivre ensemble (EMC)	Réflexion collective	L'élève exprime son avis sur le droit à l'erreur et l'importance de l'entraide.

10. Informations Pratiques & Contacts Compagnie

- **Compagnie** : La Compagnie Dukréol
- **Siège Social** : 19 Rue Maillefer, 02100 Saint-Quentin, Aisne (France)

- **Licence de Spectacle (Cat. 2) :** PLATESV-D-2022-002319 • **SIRET :** 89393994200023
- **Téléphone :** 06 82 21 44 22 • **Courriel :** ciedukreol@gmail.com
- **Site Web officiel :** <https://dukreol.com>
- **Dispositifs scolaires :** Référencement **ADAGE / Pass Culture Pro** disponible sur demande.

© La Compagnie Dukréol — Document pédagogique diffusable aux équipes éducatives.