



Lamballe-Armor
en Penthievre

Quai des Rêves

Scène de territoire – Théâtre → Lamballe-Armor

Fiche médiation

ZébrO

Cie Zapoï



Quai des rêves – Outil de médiation

ZébrO – Compagnie Zapoï

Conception, écriture et mise en scène : Stanka Pavlova

Avec Camille Dewaele ou Salomé Van Quekelberghe

À découvrir dès 6 mois

Durée : 20 minutes + 15 minutes de temps partagé

Le spectacle

ZébrO est une forme de danse et de manipulation d'objets inspirée du spectacle Zèbres de la compagnie Zapoï. Elle a été spécialement conçue pour les lieux accueillant les tout-petits : structures petite enfance, médiathèques, PMI, RAM...

Dans un dispositif scénique intimiste et enveloppant, une danseuse propose un solo nourri par le hip-hop et la danse contemporaine. Le mouvement, les objets, les sons et les formes composent peu à peu un univers imaginaire autour d'un petit zèbre et des créatures qui l'entourent.

Après le temps du spectacle, la danseuse invite progressivement les enfants à entrer dans une relation plus directe avec l'univers proposé. Ce temps partagé permet de bouger, de regarder, de toucher, de jouer et de faire ensemble.

ZébrO ne raconte pas seulement une histoire : il propose avant tout une rencontre sensible avec le mouvement, les formes, les sons et les autres.

Questions pour réfléchir et échanger

Avant le spectacle

Qu'est-ce qu'un zèbre ? (À quoi ressemble-t-il ?)

Peux-tu faire des rayures avec ton corps ?

Que peut-on imaginer derrière ce drôle de nom ?

Est-ce qu'une danseuse parle forcément ?

Est-ce qu'on peut raconter quelque chose seulement avec son corps ?

Pendant le spectacle

Que fait la danseuse avec son corps ?

Est-ce qu'elle bouge vite ou lentement ?

Quels sons entends-tu ?

Quels objets apparaissent ?

Peux-tu repérer des formes, des lignes ou des rayures ?

Comment la danseuse nous fait-elle comprendre ce qu'elle ressent sans forcément parler ?

Après le spectacle

Est-ce qu'un moment t'a fait rire, t'a surpris ou t'a donné envie de bouger ?

Quels animaux as-tu imaginés ?

Comment pourrait bouger un tout petit zèbre ?

Et toi, peux-tu inventer une danse de zèbre ?

Ressources utiles

Quelques albums et ressources

Blanc sur noir et Noir sur blanc, Tana Hoban, éditions Kaléidoscope.

Qui sont-ils ?, Tana Hoban, éditions Kaléidoscope.

Qu'est-ce que c'est ?, Tana Hoban, éditions Kaléidoscope.

Oh ! Un livre qui fait des sons, Hervé Tullet, Bayard Jeunesse.

La danse des mains, Hervé Tullet, Bayard Jeunesse.

Au galop !, Rufus Butler Seder, Playbac.

Pop-up Zoo, Martine Perrin, Seuil Jeunesse.

Liens avec les programmes

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Jouer avec les sons, les mots et les onomatopées.

Décrire ce que l'on voit et ce que l'on ressent.

Enrichir le vocabulaire autour des animaux, du corps, des mouvements et des émotions.

Exprimer une idée, un souvenir ou une impression après le spectacle.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Explorer les possibilités de son corps.

Varié les modes de déplacement et les vitesses.

Imiter puis transformer les mouvements observés.

Se déplacer dans l'espace seul ou avec les autres.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Découvrir la danse et le spectacle vivant.

Observer le travail d'une interprète.

Expérimenter le mouvement, le rythme et les sons.

Produire des formes et des compositions graphiques à partir des rayures et des contrastes.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Observer, comparer et classer des formes.

Repérer des lignes, des motifs et des répétitions.

Manipuler et associer des formes géométriques.

Créer des suites de motifs.

Explorer le monde

Découvrir le zèbre et quelques animaux de son environnement.

Observer les caractéristiques physiques des animaux.

Comparer les façons de se déplacer.

Découvrir que chaque animal possède des caractéristiques qui lui sont propres.