

THÉÂTRE AU COLLÈGE AVEC LE PASS CULTURE

Pour la rentrée 2025 et dans le cadre du **Pass Culture**, la **compagnie TSEMERYS** s'associe aux compagnies **26 rue du Coat Mez**, et **Théâtre du Lyon** et vous propose des spectacles adaptés aux programmes scolaires.

UNE PROGRAMMATION À LA CARTE

Nous proposons des spectacles pour **chaque niveau**. Ainsi, vous avez la possibilité de choisir les spectacles les plus adaptés à votre programme.

Pour chaque spectacle, il est également possible de mettre en place des **ateliers**, de quoi explorer par le jeu les oeuvres littéraires, et en apprendre davantage sur les métiers du spectacle vivant.

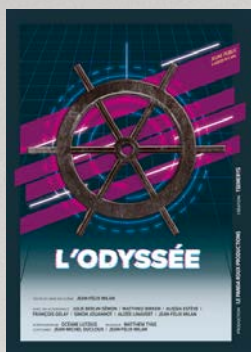
NOUS CONTACTER

contact@tsemerys.fr

04 82 31 12 79

UN SPECTACLE — UN NIVEAU —

*suivi d'un bord de scène
(rencontre avec l'équipe du spectacle)



L'ODYSSÉE 6^{ème}

L'Odyssée reprend l'épopée mythique écrite par Homère, en l'adaptant pour le jeune public. Un texte drôle et une mise en scène rythmée dans un univers cyberpunk déjanté. L'humour, la magie et l'aventure réunis en un seul spectacle pour rendre hommage à Homère, émerveiller les enfants... et raviver les souvenirs des plus grands !



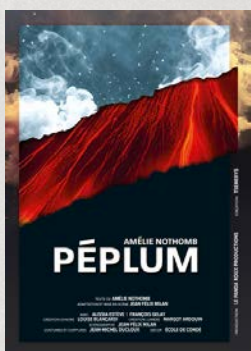
JON 5^{ème}

On pense au *Petit Prince*, de Saint-Exupéry. *Jon*, d'après *Jonathan Livingston le Goéland*, de l'aviateur américain Richard Bach, évoque de grandes questions philosophiques et existentielles. Un seul-en-scène porté de façon ludique et heureuse, à la manière des contes.



LA CONFÉRENCE FANTASTIQUE 4^{ème}

Le fantastique raconté, joué, incarné par deux faux conférenciers aux allures gothiques. Sous la forme d'un jeu participatif et théâtral, on y explore la littérature, la peinture, le cinéma et la musique, de Poe à X-Files, des contes d'Hoffmann à Magritte.



PÉPLUM 3^{ème}

Adaptation du roman d'Amélie Nothomb, *Péplum* est un récit de science-fiction fantaisiste, qui mêle réflexion écologique et politique à un humour cynique et décapant.

Durée : 50 minutes

Synopsis

L'épopée d'Ulysse dans une version post-apocalyptique.
Retenu sur l'île de la nymphe Calypso, Ulysse a perdu tout espoir de revoir un jour sa patrie : Ithaque. Seul et désespéré, il lui reste toutefois les souvenirs de ses exploits passés. Lorsque les élèves viennent écouter ses récits, il fait alors revivre devant eux les aventures qui l'ont conduites jusqu'ici : la fin de la Guerre de Troie, sa rencontre avec le cyclope Polyphème, son voyage au royaume des morts, les sirènes... Heureusement, Ulysse n'est pas seul : Euryloque l'accompagne sur les mers déchaînées par la colère de Poséïdon.



Les ateliers

La compagnie **TSEMERYS** propose des activités en lien avec la pièce afin de prolonger le spectacle et initier les élèves au spectacle vivant.

- **Jeu de l'acteur et mise en scène : travail d'une scène en classe**

Les élèves se concentreront sur un extrait du spectacle : Ulysse contre le cyclope Polyphème. Avec l'aide des intervenants, ils deviendront metteurs en scène, acteurs, scénographes, ou accessoiristes... Artistes, le temps d'une séance.

- **La découverte du cyberpunk : vision du futur, enjeux environnementaux**

Le cyberpunk est un sous genre de la science-fiction. En s'appuyant sur des exemples, nous définirons ce qu'est le cyberpunk. Les éléments du spectacle seront questionnés : le décor, fait de métal, de plexiglass et de néons, les costumes et accessoires, notamment les lunettes de lumières LEDs.

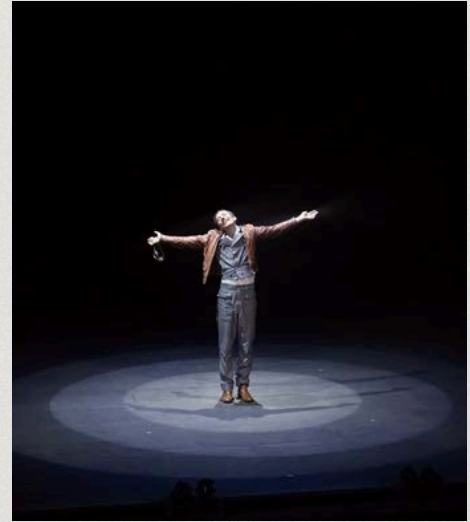
- **La cascade et les scènes de combat dans les films**

Formés à la cascade, les comédiens utilisent des techniques de combats artistiques dans le spectacle. C'est l'occasion de partager avec les élèves les mécanismes de la cascade et de chorégraphier un faux combat. Cela permet de montrer qu'un film ou un spectacle est une fiction, que tout est « truqué » et montre la différence entre le monde réel et ce qui est perçu par un spectateur.

Durée : 50 minutes

Synopsis

Jonathan Livingston n'est pas un goéland comme les autres. Ses parents et son clan ne le comprennent pas. S'ils volent, c'est uniquement pour manger. Jon, lui, se cherche. Il vole pour trouver un sens à sa vie. Il s'aventure, chute, recommence... Effrayés par une telle audace, ses semblables le rejettent. Alors, Jon, en exil, aidé par ses nombreuses rencontres, va suivre sa propre voie, assumer sa singularité, atteindre l'apothéose de lui-même... pour mieux transmettre à son tour.



Les ateliers

La compagnie **Théâtre du Lyon** propose des activités en lien avec la pièce afin de prolonger le spectacle et initier les élèves au spectacle vivant.

- **Improvisation de récit**

L'intervenant raconte le début d'une histoire... et les élèves collaborent pour inventer la suite. C'est l'occasion d'apprendre à structurer un récit tous ensemble, et de toucher du doigt l'écriture d'un conte.

- **Atelier théâtre**

Les élèves sont initiés à la pratique du monologue, accompagnés par le comédien du spectacle. Ils seront invités, à tour de rôle, à interpréter seul différents personnages, à utiliser leur corps, leur voix... pour raconter l'histoire de Jon à leur façon.

LA CONFÉRENCE — FANTASTIQUE —

Classes de 4ème

Durée : 1h20

Synopsis

Des bougies et des sons inquiétants, pour l'ambiance ; un instrument (le thérémine), un looper et deux micros, pour la performance live ; des cartes, des portraits, des énigmes, pour faire buzzer le public ! Le genre fantastique devient spectacle participatif à suspense. Avec les mots de Maupassant, *Apparition* ; les notes du *Fantôme de l'Opéra*. Mangas ? Séries ? Hier, aujourd'hui ? La Conférence prend un drôle de tournant, les élèves jouent à apprendre... et frissonnent !



Les ateliers

La compagnie **Cie 26 rue du Coat Mez** propose des activités en lien avec la pièce afin de prolonger le spectacle et initier les élèves au spectacle vivant.

- **Découverte du Thérémine**

Les élèves joueront du thérémine, premier instrument de musique électronique. Sa particularité est qu'il produit de la musique avec les ondes, sans qu'on le touche.

- **Rencontre avec les comédiens**

Les comédiens échangent avec les élèves et répondent aux questions : sur les métiers artistiques, les coulisses de la fabrication du spectacle, le genre fantastique.

- **Travail d'imagination autour de Poe**

En se basant sur la nouvelle *Le Chat Noir*, d'Edgard Allan Poe, vue dans le spectacle, les élèves et les intervenants inventent ensemble la suite de l'histoire. On décomposera les ingrédients du genre pour mieux écrire notre conte fantastique.

- **Improvisation théâtrale**

Les élèves se mettent dans la peau des comédiens et improvisent une saynète fantastique. Ils rejouent les classiques du genre : l'apparition fantomatique, la transformation monstrueuse, la peur.

Durée : 1h10

Synopsis

Adaptée pour les élèves de 3e, cette version de *Péplum*, inspirée du roman d'Amélie Nothomb, invite les jeunes à découvrir un univers futuriste captivant. L'histoire débute après une hospitalisation d'Amélie Nothomb, romancière, qui se réveille en l'an 2580. Elle rencontre Celsius, un scientifique hautain et intrigant, qui lui révèle l'avoir enlevée pour des raisons scientifiques. S'ensuit une conversation vive où l'autrice découvre un futur dystopique : pénuries d'énergie, fin de la démocratie, et une éruption volontaire du Vésuve pour préserver Pompéi.



Les ateliers

La compagnie **TSEMERYS** propose des activités en lien avec la pièce afin de prolonger le spectacle et initier les élèves au spectacle vivant.

- **Mise en scène de dialogues et improvisation**

Après la lecture et l'interprétation d'un extrait de *Péplum* où Amélie rencontre Celsius, les élèves imagineront leur propre réveil en l'an 2580. Ils improviseront un dialogue abordant leurs questions et préoccupations sur ce futur. Cet atelier favorise la créativité tout en approfondissant les thèmes du spectacle.

- **Débat guidé autour de l'écologie**

Un débat interactif sur les enjeux écologiques d'aujourd'hui. Les élèves partagent leurs points de vues sur les problèmes environnementaux de leur quotidien, leurs espoirs et inquiétudes pour l'avenir. Ce débat les encourage à réfléchir et s'exprimer sur l'impact des décisions politiques, scientifiques, et sociales sur leur futur.

- **Interview fictive**

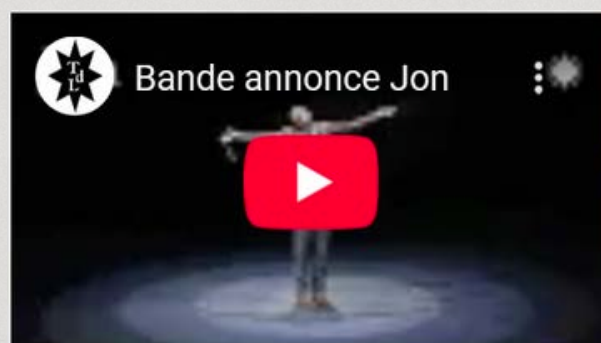
En binômes ou petits groupes, les élèves incarnent un·e écrivain·e fictif·ve interviewé·e par des journalistes. Mélangeant éléments réels et inventés, ils créent une biographie originale et fantaisiste, explorant ainsi les codes de la biographie tout en développant leur créativité et leur capacité d'improvisation.

LES SPECTACLES — EN IMAGES —

L'ODYSSÉE



JON



LA CONFÉRENCE FANTASTIQUE



PÉPLUM



NOUS CONTACTER

contact@tsemerys.fr

04 82 31 12 79