



MÉDIATION CULTURELLE

“ MARIA ET LES OISEAUX ”

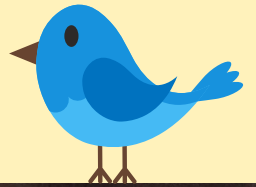


TABLE DES MATIERES

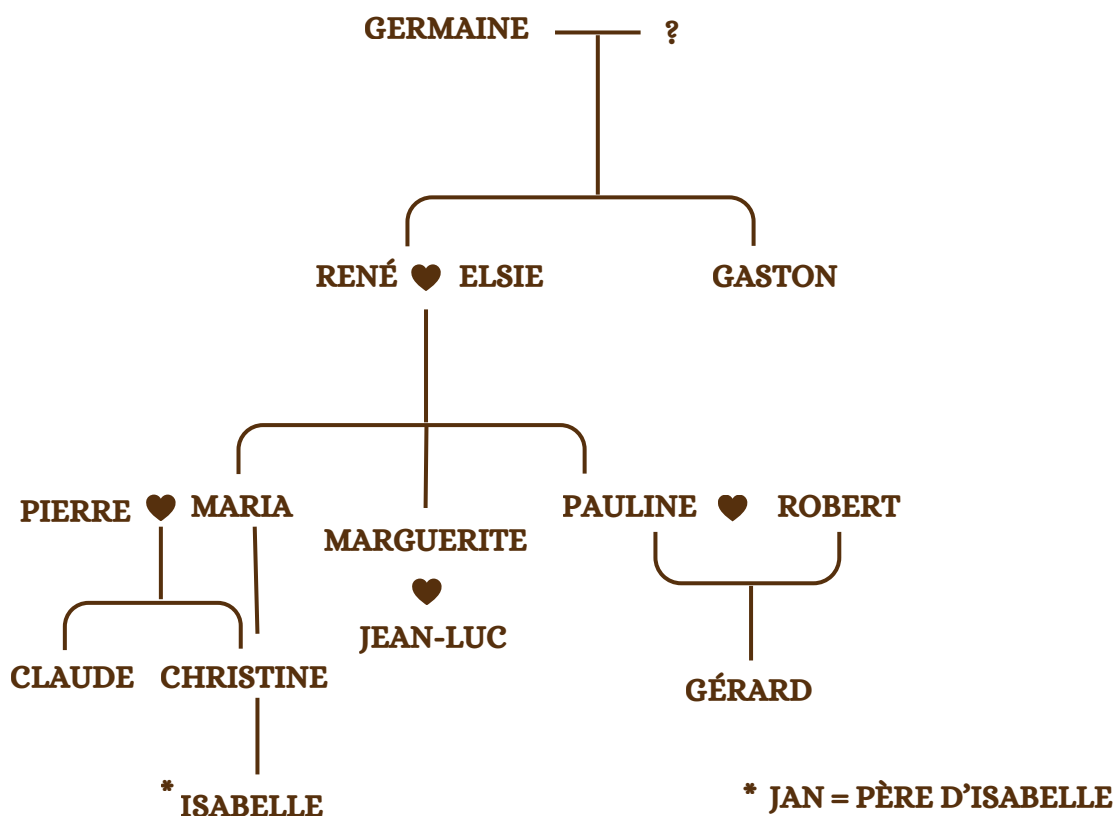
1. Présentation brève du spectacle
2. Présentation du thème et axes présentés
3. Cours associés et liens avec les programmes scolaires
4. Animations en amont et en aval
5. Durée globale et lieux d'activité
6. Grandes étapes du projet
7. Médias / outils artistiques utilisés
8. Partenaires éventuels
9. Valorisation éventuellement envisagée
10. Matériel nécessaire que l'école doit prévoir

Présentation brève du spectacle

La pièce de théâtre « Maria et les oiseaux » retrace la vie de Maria, née en 1927, mais aussi celle de ces descendants. Maria et sa famille vivent dans le petit village fictif d'Haumières. Tout au long de la pièce on y retrouve les proches de Maria et nous apprenons leur mode de vie, à travers le temps et les époques.

On peut y retrouver Agnès, la meilleure amie de Maria mais aussi sa famille (voir l'arbre généalogique ci-dessous).

MARIA ET LES OISEAUX



La pièce de théâtre dure cinq heures avec différentes entractes. Tout au long de l'intrigue on observe Maria et sa famille grandir, évoluer, vieillir mais aussi traverser des doutes et des questionnements à travers le temps. La narration de cette pièce de théâtre est qualifiée de polyphonique et chorale. C'est-à-dire que plusieurs personnages racontent l'intrigue, offrant des perspectives multiples d'un même fait raconté.

Présentation du thème et axes présentés

La pièce retrace la mémoire collective belge depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale (1945) jusqu'à nos jours. Plusieurs faits historiques sont abordés comme la question royale, les problématiques de colonisation mais aussi les querelles linguistiques et religieuses.

Les personnages de la pièce « Maria et les oiseaux » évoluent autour de plusieurs questions.

- Qu'est-ce qui façonne la mémoire collective d'un pays ?
- Existe-t-il une identité belge commune ?
- Comment les destins individuels se mêlent à la grande Histoire ?

Durant les cinq heures de spectacle, les personnages se questionnent, bousculent leurs idées et se confrontent à leurs questions et thématiques.

Cours associés et liens avec les programmes scolaires

Le spectacle "Maria et les oiseaux" peut être associé à plusieurs domaines d'enseignement :

1. Histoire

Le spectacle permet d'aborder des repères historiques, de situer des événements dans le temps et de comprendre la chronologie. Il favorise la construction de connaissances sur des périodes historiques et le développement de la culture historique des élèves.

2. Français

Il sollicite les compétences en langage oral et écrit, en particulier la compréhension d'un récit, l'expression des émotions et des idées, et la capacité à restituer des informations. Il permet également de travailler le vocabulaire lié à l'histoire et aux émotions.

3. Éducation morale et civique / Citoyenneté

Le spectacle invite à réfléchir sur des valeurs citoyennes telles que la liberté, la solidarité, le respect des différences et le courage. Il contribue au développement de l'esprit critique, de la coopération et du respect des autres.

Animations en amont et en aval

Animations en amont du spectacle :

Avant la représentation, une activité préparatoire est organisée afin d'immerger les élèves dans l'univers historique auquel renvoie Maria et les oiseaux. Cette animation prend la forme d'un jeu de cartes inspiré du principe du "Devine-tête", et se déroule en deux étapes successives.

- Première étape : jeu en groupe

Les élèves sont répartis en 5 groupes de 5. Chaque joueur porte sur son front une carte représentant un événement historique (par exemple : la chute du mur de Berlin), qu'il ne peut pas voir. Le but du jeu est que chaque joueur devine quel événement est inscrit sur sa carte en posant des questions fermées aux autres membres du groupe, auxquelles ceux-ci ne peuvent répondre que par "oui", "non" ou "je ne sais pas".

Exemples de questions possibles :

- "Est-ce que ça se passe avant 1900 ?"
- "Est-ce un événement lié à une guerre ?"
- "Cela se déroule-t-il en Europe ?"
- "Y a-t-il un personnage connu impliqué ?"

Le joueur continue à poser des questions tant qu'il reçoit des réponses "oui". Le premier joueur qui devine sa carte remporte la manche.

Cette étape permet de stimuler la réflexion, de développer la coopération et d'activer ou d'enrichir les connaissances historiques des élèves, dans une ambiance ludique et dynamique.

- Deuxième étape : préparation à l'attention pendant le spectacle

Une fois le jeu terminé, les élèves sont réorganisés en 15 groupes de 2. Chaque binôme pioche alors une carte parmi celles utilisées lors du jeu.

L'événement tiré au sort devient celui sur lequel le groupe devra porter une attention particulière pendant le spectacle. Les élèves savent dès le départ qu'ils devront être concentrés et observateurs, car cette attention leur servira ensuite pour la construction de la ligne du temps après la représentation.

Ainsi, cette animation prépare à la fois les élèves à la découverte du spectacle et à la mobilisation de leurs compétences d'observation et d'analyse, tout en favorisant le travail collaboratif.

Animations en amont et en aval

Animation en aval du spectacle :

À l'issue de la représentation, une activité de prolongement est proposée sous la forme d'une ligne du temps. Cette activité vise à aider les élèves à reconstituer collectivement la chronologie des événements présentés dans *Maria et les oiseaux*, tout en consolidant leur compréhension des moments clés du récit et du contexte historique. La ligne du temps peut être réalisée sur une grande affiche, un support mural ou même au sol, afin de permettre une manipulation concrète et visuelle des informations.

Étapes de l'activité :

1. Synthèse sur feuille
2. Chaque groupe note ses observations et idées sur une feuille. Cela peut prendre la forme de notes écrites, dessins, collage, schémas, canva imprimé,... L'objectif est de créer une synthèse claire et compréhensible par tous les autres groupes. (On demande aux élèves de réaliser leur affiche de manière créative et originale)
3. Placement sur la ligne du temps
4. Une fois les synthèses réalisées, les groupes placent leur événement sur la ligne du temps préalablement préparée. Ils accrochent également leur feuille explicative à côté, ce qui permet de visualiser l'ensemble des événements et leur chronologie, et de comprendre comment chaque fait s'inscrit dans l'histoire racontée par le spectacle.
5. Débrief et explications supplémentaires
6. Après que tous les groupes ont positionné leurs événements, Vincent Dujardin (historien) intervient pour commenter la chronologie, compléter les explications si nécessaire et répondre aux questions des élèves. Cette étape permet de corriger d'éventuelles erreurs, de clarifier les incompréhensions et d'approfondir la compréhension des événements historiques.

Cette activité favorise non seulement l'organisation et la structuration de l'information dans le temps, mais aussi la coopération, l'argumentation et l'expression orale. Elle constitue une véritable synthèse pédagogique, reliant directement le spectacle aux notions historiques étudiées et préparant les élèves à intégrer les événements dans une chronologie cohérente et visuelle.

Durée globale et lieux

- **Pour l'activité avant le spectacle :**

- La durée prévue sera d'environ 1h
- Ce temps permettra aux étudiants de participer pleinement au jeu "quel évènement suis-je ?" conçu pour un groupe de 25 à 30 personnes
- Le lieu choisi pour cette activité sera leur salle de classe

- **Pour l'activité après le spectacle :**

- Elle se déroulera sur une durée comprise entre 1h30 et 2h
- Ce temps sera nécessaire pour que chaque étudiant puisse présenter l'évènement historique qu'il aura choisi et vulgarisé
- La présentation sera suivie d'un travail collectif consistant à placer ces évènements sur une ligne du temps, ce qui permettra de visualiser la chronologie et de mieux comprendre les liens entre eux
- Cette activité se déroulera principalement dans leur salle de cours, mais il serait intéressant d'envisager une collaboration avec l'endroit du spectacle pour afficher la ligne du temps

Grandes étapes du projet

- **Première étape** : Les étudiants reçoivent une liste détaillée de tous les évènements historiques qui seront mentionnés pendant le spectacle. Cette liste constitue la base de leur préparation et leur permet d'avoir une vue d'ensemble des thématiques abordées.
- **Deuxième étape** : Les étudiants participent à un jeu collectif conçu pour les aider à comprendre et mémoriser ces évènements. Ce jeu, ludique et interactif, a pour but de rendre l'apprentissage plus dynamique et de s'assurer que chacun dispose des repères nécessaires avant d'assister au spectacle.
- **Troisième étape** : À l'issue du jeu, chaque étudiant se voit attribuer un évènement historique précis. Sa mission est de se concentrer sur cet évènement pendant le spectacle, puis de le vulgariser en le rendant accessible et compréhensible pour ses camarades.

- **Quatrième étape** : les étudiants assistent au spectacle.
- **Cinquième étape** : Après le spectacle, les étudiants présentent leur évènement historique devant la classe. Les autres étudiants doivent ensuite collaborer pour placer l'évènement sur une ligne du temps. Cette ligne comportera certains points clés pour les guider, mais nécessitera aussi une réflexion collective afin de construire une chronologie cohérente. Ce travail permettra de mettre en évidence les liens entre les différents évènements et d'ancrer les connaissances dans une perspective globale.

Médias / outils artistiques utilisés

AVANT SPECTACLE

→ Par groupe de 5 maximum

- Chaque joueur porte une carte sur son front
- Le joueur doit deviner ce quel évènement est écrit sur sa carte
- Pour deviner, il pose des questions fermées aux autres :
 - "Est-ce que ça se passe avant 1900 ?"
 - "Est-ce un événement lié à une guerre ?"
 - "Cela se déroule en Europe ?"
 - "Y a-t-il un personnage connu impliqué ?"
- Les autres répondent uniquement "oui", "non" ou "je ne sais pas".
- Le joueur continue tant qu'il reçoit des "oui".
- Le premier joueur qui devine sa carte gagne !



Médias / outils artistiques utilisés

APRÈS SPECTACLE

Ligne du temps :

- Synthèse sur feuille
 - Chaque groupe note ses idées sur une feuille (dessin, note, etc.) L'objectif est que l'information soit compréhensible par tous.
 - Placement sur la ligne du temps Les groupes vont placer leur événement sur le tableau/lignes du temps. Ils accrochent également leur feuille explicative à côté. Cela permet de visualiser l'ensemble des événements et leur chronologie.

Vincent Dujardin
Historien spécialisé de
l'histoire
contemporaine de la Belgique



Après que tous les groupes ont placé leurs événements, Vincent Dujardin (historien) intervient.

Il commente la chronologie, complète les explications si nécessaire et répond aux questions des élèves.

Cela permet de corriger d'éventuelles erreurs et d'approfondir la compréhension.

Partenaires éventuels

- **MARS - Mons arts de la scène** : MARS est une institution culturelle pluridisciplinaire en Fédération Wallonie-Bruxelles, entièrement dédiée aux arts vivants sous toutes leurs formes : théâtre, danse, musique, cirque, propositions jeune public et projets citoyens...

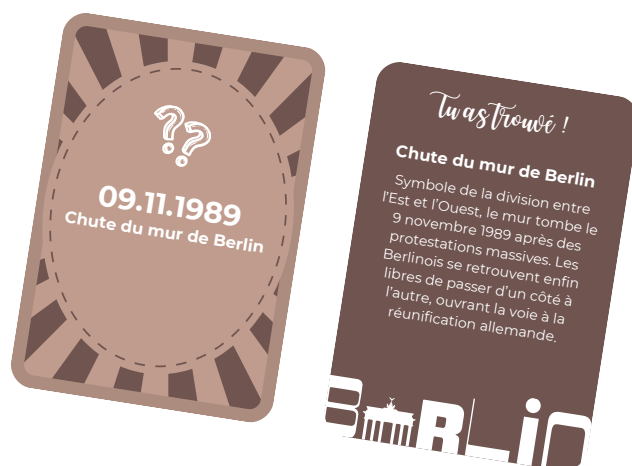
→ Nous proposerions un partenariat avec l'école afin d'exposer la ligne du temps dans les couloirs du lieu.

Valorisation éventuellement envisagée

- Appropriation de l'Histoire de la Belgique
- Recherche, esprit critique, expression écrite et visuelle
- Sentiment d'implication
- Mettre en avant l'école dans un projet culturel local
- Encourager les pédagogies et les projets culturels
- Prolonger le spectacle par un outil pédagogique visuel et interactif
- Faire vivre l'espace culturel même après la représentation
- Impliquer les jeunes

Matériel et budget nécessaire

- **Quel évènement suis-je ?**
 - Avoir des papiers plastifiés (réutilisables) avec un évènement marquant et au verso des informations complémentaires



- **Ligne du temps géant**
 - Papier cartonné
 - Colle
 - Imprimante
 - Journaux
 - Ciseaux
 - Marqueurs/bics/crayons
 - Dates en cartons reliefs

BUDGET: Budget à définir entre l'école et le partenaire MARS (Le projet coulera moins de 100 euros)