

LA GIBBEUSE

Compagnie de spectacles jeune public

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Hazardel & le Codex Sinistrus

Un spectacle dont le public est le héros !

Conte participatif · Univers médiéval fantastique · Spectacle musical

 06 79 59 78 69  contact@lagibbeuse.com
www.lagibbeuse.com

Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle (PEAC)
Cycles 2 & 3, Primaire (CP au CM2)

Sommaire

1.	Le spectacle : présentation artistique.....	3
2.	Dispositif pédagogique : vue d'ensemble.....	4
3.	Atelier 1 : Retour sur l'aventure.....	5
4.	Atelier 2 : L'instrumentarium.....	6
5.	Atelier 3 : Le Moyen Âge authentique.....	7
6.	Atelier 4 : Décider ensemble (le conseil de Grisemeer).....	8
7.	Tableau de correspondance avec les programmes.....	9
8.	Informations pratiques.....	10

1. Le spectacle

Synopsis

Hazardel, apprenti magicien du village de Grisemeer, rentre de pêche pour découvrir que tous les habitants ont été plongés dans un sommeil mystérieux. Son maître, le loufoque et puissant Malhabyl, a disparu, laissant derrière lui son grimoire, le Codex Sinistrus, dont une page a été arrachée. Pour démêler ce mystère, Hazardel part à la recherche de Malhabyl à travers un monde peuplé de créatures fantastiques, de personnages hauts en couleur, et doit faire face à de nombreux choix... Mais Hazardel ne sera pas seul car il sera guidé par le public !

Le concept participatif

« Hazardel & le Codex Sinistrus » est un seul-en-scène participatif où le public est co-acteur de l'histoire. À chaque étape du récit, les spectateurs sont invités à faire des choix collectifs qui orientent l'aventure : vote à main levée, tirage au sort, consensus, délégation... Ces mécanismes de prise de décision, directement mis en jeu dans le spectacle, constituent le cœur du projet pédagogique.

Une magie ancrée dans la musique

La singularité d'Hazardel est sa magie musicale : là où son maître Malhabyl use de sorts issus de grimoires, Hazardel fait appel à des instruments pour jeter des contre-sorts, endormir des ennemis ou soigner des créatures blessées. Le spectacle fait entendre une palette d'instruments anciens ou rares : psaltérions ténor et alto, mandoline, bouzouki, luth baroque, rebec (alto vertical), flûtes multiples, metallophone, sifflet de nez, ocarina...

Public cible	Primaire ; cycles 2 & 3 (CP au CM2) · Tout public à partir de 6 ans
Durée du spectacle	Environ 1h (variable selon les choix du public)
Format des ateliers	4 ateliers ludiques et participatifs, à prévoir après la représentation
Cadre	Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle (PEAC)
Contact	contact@lagibbeuse.com - 06 79 59 78 69

2. Dispositif pédagogique

La compagnie **La Gibbeuse** propose quatre ateliers ludiques et participatifs, conçus pour prolonger le spectacle en classe. Chaque atelier s'ancre dans les expériences vécues pendant la représentation (les créatures rencontrées, les instruments entendus, les choix effectués collectivement) pour les transformer en objets de réflexion et d'apprentissage.

Les ateliers sont à prévoir après la représentation. Leur durée est flexible et s'ajuste à l'enthousiasme du groupe.

Vue d'ensemble des quatre ateliers

Atelier	Titre	Discipline(s) mobilisée(s)
1	Retour sur l'aventure	Français (oral, récit), Arts, Cycles 2 & 3
2	L'instrumentarium	Éducation musicale, Histoire des arts, Cycles 2 & 3
3	Le Moyen Âge authentique	Histoire, EMC, Français (esprit critique), Cycle 3 (CM1)
4	Décider ensemble	EMC (vie démocratique, délibération), Cycles 2 & 3

À l'issue des ateliers, un temps de questions libres avec l'intervenant est proposé aux élèves.

3. Les ateliers en détail

ATELIER 1 : RETOUR SUR L'AVENTURE

Introduction aux ateliers. En guise de retour sur le spectacle, les participants sont invités à verbaliser autour de l'histoire et de sa mécanique. Nous explorons ensemble les chemins non empruntés et réfléchissons sur les choix effectués pendant l'aventure vécue.



Ancrage curriculaire

- Français : expression orale (cycles 2 & 3)
- Pratiques artistique : retour d'expérience (cycles 2 & 3)
- EMC : argumentation et écoute (cycle 3)



Compétences visées

- Restituer et ordonner les événements d'un récit
- Formuler à l'oral une opinion motivée
- Prendre conscience que d'autres choix étaient possibles
- Développer l'écoute active et le respect de la parole d'autrui



Déroulement indicatif

1. Retour libre sur le spectacle (impressions, surprises)
2. Reconstitution chronologique de l'aventure en groupe
3. Exploration des chemins non empruntés : et si on avait choisi autrement ?
4. Débat : quel a été le choix le plus difficile ? Le plus important ?
5. Questions libres aux élèves

ATELIER 2 : L'INSTRUMENTARIUM

Découverte et présentation des instruments utilisés dans le spectacle : psaltérions ténor & alto, mandoline, bouzouki, luth, alto vertical (rebec)... Les psaltérions, ou violons intuitifs, et le métalophone sont particulièrement adaptés aux enfants et aux non-musiciens, qui pourront les essayer.



Ancrage curriculaire

- Éducation musicale — familles d'instruments (cycles 2 & 3)
- Éducation musicale — patrimoine sonore, musique ancienne (cycles 2 & 3)
- Histoire des arts — organologie, Moyen Âge (cycle 3)



Compétences visées

- Identifier et nommer des instruments à cordes frottées et pincées
- Distinguer les familles d'instruments par leur mode de production du son
- Relier un instrument à son contexte historique et culturel
- Expérimenter la production sonore sur un instrument accessible (psaltérion)



Déroulement indicatif

6. Présentation des instruments utilisés dans le spectacle
7. Démonstration sonore de chaque instrument
8. Classement collectif par famille (cordes, frappées, soufflées)
9. Atelier pratique : essai du psaltérion et du métalophone
10. Lien avec les instruments dans le récit (la magie musicale d'Hazardel)

ATELIER 3 : LE MOYEN ÂGE AUTHENTIQUE

À travers les créatures du spectacle (Sciapode, Blemmye, Cynocéphale, Kelpie...) et les références au véritable folklore fantastique médiéval, cet atelier propose un travail de distinction entre réalité historique et imaginaire : qu'est-ce que les gens du Moyen Âge croyaient vraiment ? Que savaient-ils du monde ? Comment construisait-on la connaissance sans l'imprimerie ni le numérique ?



Ancrage curriculaire

- Histoire-géographie — société médiévale (cycle 3 — CM1)
- Français — confrontation mythe et document historique (cycle 3)
- EMC — esprit critique, construction du savoir (cycle 3)



Compétences visées

- Situer et caractériser la période médiévale
- Distinguer document historique et récit imaginaire
- Comprendre comment se construisait le savoir avant l'imprimerie
- Développer un regard critique face à une source
- Identifier les représentations médiévales du monde et des créatures



Déroulement indicatif

11. Présentation des créatures rencontrées dans le spectacle
12. Question : réelles ou inventées pour le conte ?
13. Apport documentaire : les bestiaires médiévaux (Liber Monstruorum...)
14. Débat : pourquoi croyait-on à ces créatures au Moyen Âge ?
15. Comparaison avec nos représentations actuelles du monde
16. Atelier d'écriture : inventer une créature médiévale crédible

ATELIER 4 : DÉCIDER ENSEMBLE, LE CONSEIL DE GRISEMEER

Cet atelier s'appuie sur la dimension centrale du spectacle, les choix collectifs, pour engager une réflexion sur la prise de décision en groupe. Vote, tirage au sort, délégation, consensus : les différentes formes de délibération traversées pendant le spectacle deviennent autant de sujets de débat.



Ancrage curriculaire

- EMC — vie démocratique et délibération (cycles 2 & 3)
- EMC — règles et droits, coopération (cycle 2)
- EMC — exercice du jugement moral et civique (cycle 3)
- Français — argumentation à l'oral (cycle 3)



Compétences visées

- Distinguer différentes formes de prise de décision collective
- Comprendre les avantages et limites de chaque mode de délibération
- Argumenter un point de vue et écouter celui des autres
- Expérimenter la notion de vote majoritaire et de consensus
- Développer le sens des responsabilités et de la solidarité



Déroulement indicatif

17. Rappel des moments de choix vécus pendant le spectacle
18. Identification des modes de décision utilisés (vote, tirage au sort, délégation...)
19. Mise en situation : rejouer un choix difficile du spectacle avec un autre mode de décision
20. Débat : quel mode de décision est le plus juste ? Le plus efficace ?
21. Discussion sur la responsabilité du choix collectif

7. Tableau de correspondance avec les programmes

Chaque atelier est conçu pour s'ancrer dans les programmes officiels de l'Éducation nationale. Le tableau ci-dessous récapitule les correspondances principales.

Discipline	Cycle	Thème / Compétence du programme
Français oral	C2 & C3	S'exprimer à l'oral en continu ; participer à des échanges dans des situations de communication variées
Éducation musicale	C2 & C3	Familles d'instruments ; écoute, exploration sonore ; patrimoine musical
Histoire des arts	C3	Arts du Moyen Âge ; pratiques artistiques et culturelles de l'époque médiévale
Histoire-Géo	C3 (CM1)	La société médiévale ; le rôle de l'Église et la transmission du savoir
EMC	C2 & C3	Vie collective et coopération ; exercice du jugement moral ; droits et règles ; vie démocratique
Français lecture	C3	Distinguer fiction et réalité ; confronter document et récit
Arts plastiques	C2 & C3	Expression et création à partir d'une expérience artistique vécue (prolongement possible)

Ce dossier pédagogique est transmis à chaque enseignant·e participant·e avant ou après la représentation, en fonction des préférences de l'établissement.

8. Informations pratiques

Organisation et logistique

- Les ateliers se tiennent après la représentation, dans la salle de spectacle ou en classe.
- La durée de chaque atelier est souple et s'adapte à l'enthousiasme et au niveau du groupe.
- Les ateliers peuvent être menés séparément sur plusieurs séances ou enchaînés en une session.
- Un temps de questions libres avec l'intervenant est prévu à l'issue des ateliers.

Préparation recommandée pour les enseignant·e·s

- Atelier 1 : Aucune préparation spécifique requise. L'atelier s'appuie entièrement sur le vécu du spectacle.
- Atelier 2 : Possible de préparer une écoute d'extraits de musique médiévale en amont (troubadours, musique de cour) pour enrichir la découverte.
- Atelier 3 : Un travail préalable sur la période médiévale en classe (société, croyances, géographie du monde connu) sera un plus mais n'est pas indispensable.
- Atelier 4 : Peut être préparé ou prolongé avec une séance de conseil de classe ou un débat philosophique.

Prolongements possibles en classe

- Écriture d'une suite ou d'une variante du conte en choisissant d'autres chemins
- Recherche documentaire sur les créatures fantastiques médiévales (bestiaires illustrés)
- Conseil de classe ou débat philosophique sur la prise de décision collective
- Atelier d'écoute : comparer des instruments médiévaux et modernes à partir d'extraits sonores
- Création d'une carte de l'univers d'Hazardel à partir de la carte narrative du spectacle

Contact

La Gibbeuse - Compagnie de spectacles jeune public

Julien Tombois, créateur et interprète

✉ **contact@lagibbeuse.com**

☎ **06 79 59 78 69**

🌐 **www.lagibbeuse.com**