

*Une expérience poético-ludique, physiquement
déroutante et humainement palpitante.*

GNOMES AVENTURE

Menée par le professeur

Béatrice Van Den Grind



Graphiste Flora Carréno



www.atelierdessonges.com - 92, rue Denis Gogue, 92140 Clamart - Tel 07 71 12 47 90

GNOMES AVENTURE C'EST QUOI ?

UN JEU DE PISTE INTER-GENERATIONNEL
POUR APPRENDRE A INVENTER UN CONTE PUIS LE RACONTER

*Une expérience fantaisiste unique, ludique et pédagogique,
à vivre en famille ou entre amis !*

Le cadre

Une meneuse de jeu : Une conteuse (le Pr. Béatrice Van den Grünt) experte en science comportementale des gnomes) alias, Nathalie Loizeau, raconte une légende en guise de récit cadre : Pourquoi et comment trois frères Gnomes domestiques (Upsala, Imp et Olaf), détenteurs du secret de la fabrication des histoires, sont venus s'installer avec leur communauté dans le lieu d'accueil du jeu (Médiathèque, jardin, musée, festival, centre culturel...). Elle explique que chaque frère Gnome souhaite partager le secret de la fabrication des histoires (et bien d'autres sur la vie des gnomes) avec tout humain bienveillant, à condition qu'il se prête au jeu et accepte de faire tout ce qu'il leur sera demandé durant le parcours.

Le principe du jeu

Trois équipes/ trois parcours :

Les trois parcours sont construits autour des mêmes étapes (huit au total). Ils sont conçus dans un ordre différent afin que les équipes évitent de se retrouver au même endroit au même moment.

Chaque équipe est guidée dans son parcours, par l'un des frères Gnomes, grâce à des lettres (indices cachés dans les lieux/étapes) écrites par chacun d'eux : Parcours Upsala (rouge), parcours Olaf (Bleu) et parcours Imp (vert). Sur chacune de ces lettres identifiées par des galons de couleur rouge bleue ou verte, figurent des questions auxquelles doit répondre chaque équipe. Ces questions consistent à conduire les équipes à ajouter les éléments indispensables à la construction du schéma narratif de leur histoire. L'objectif est d'avoir inventé un petit conte merveilleux au terme des huit étapes. Dans les lettres, des informations sur la vie des Gnomes distillées de manière amusante. Des contraintes de langage ou de déplacements physiques dans l'espace sont par ailleurs demandées entre les étapes

En s'appuyant sur les informations collectées au cours du jeu et la capacité d'improvisation des apprentis conteurs, les contes sont restitués oralement par les équipes en fin de parcours, devant l'ensemble des participants et le public présents.

Un vote à main levée se fait après avoir entendu les trois histoires, afin d'attribuer un « prix du public » à l'histoire qui obtient le plus grand nombre de votes.

A l'issue de la restitution, les membres de chaque équipe reçoivent au moins un lot (livre ou autre bien culturel en lien avec la lecture, l'écoute ou l'écriture d'histoires). Un lot supplémentaire est prévu pour l'équipe gagnante (Les lots sont constitués et offerts par le lieu d'accueil du jeu).

Un pot/goûter/temps d'échanges et de convivialité, clos le jeu après la racontée.

La conteuse, Nathalie Loizeau (Pr Béatrice Van den Grünt) est présente durant toute la durée du parcours pour accompagner et aider si nécessaire, les équipes dans leur quête.

Rappel logistique du jeu

- Trois équipes (intergénérationnelles de préférence)
- Une équipe bleue, une équipe rouge, une équipe verte
- Huit personnes maximum par équipe
- Présence d'un adulte obligatoire par équipe
- Age minimum requis : 8 ans
- Durée du parcours : Environ 1H30
- Prévoir 02H30 en incluant le préambule au jeu, la restitution orale et le goûter

***Avant le départ, chaque équipe reçoit un « pack Gnomes aventure »
(restitué au Pr. Van Den Gründ en fin de parcours) :***

- 1) Un bonnet de gnome (rouge ou bleu ou vert) pour le chef d'équipe
- 2) Un foulard de la même couleur pour les autres membres de l'équipe (7)
- 3) Une planche à pince + un crayon (pour le scribe)
- 4) Un plan simplifié du bâtiment où figurent les noms des étapes (à réaliser en collaboration avec la compagnie, par le lieu d'accueil du jeu)
- 5) Un bol de fraises TAGADA

A noter

Le récit cadre (légende) et les noms des étapes du jeu sont personnalisés en fonction du lieu d'accueil de la GNOMES AVENTURE.

Prévoir la réalisation de petits panneaux d'affichage pour identifier les lieux/étapes où sont cachés les indices.

Tout élément/accessoire scénographique pour signifier la présence des Gnomes est une valeur ajoutée et apporte une dimension merveilleuse supplémentaire au jeu. Surtout dans les lieux fermés.

(Ex. petites traces de pas, petits objets usuels répartis dans l'espace, traces de nourriture...).

Les questions contenues dans les lettres peuvent être conçues de manière à inventer une histoire à thème orienté (Ex. conte amoureux, conte à faire peur, conte médiéval, conte de piraterie, conte futuriste...)

TARIF

700 € TTC

Prévoir un déjeuner pour une personne

En cas de situation géographique éloignée :

Ajouter les frais de déplacement, de bouche et d'hébergement éventuels,
pour une arrivée la veille et/ou un départ le lendemain

NB : Présence de l'artiste sur les lieux, au moins 3 heures avant le lancement du jeu

Voilà ! comme on dit chez les Gnomes ...

GLUKTI BOOLT A MUJICK... GAAAL !

(si vous voulez en savoir plus contactez-nous !)



*Production - l'Atelier des songes - 92 rue Denis Logue 92140 Clamart
www.atelierdessonges.com - Tel. 07 71 12 47 90 - contact@atelierdessonges.com*