



Pistes de développement en préparation ou en exploitation du spectacle

Theatre Billenbois

1. Présentation du projet

Ce dossier propose des pistes pédagogiques associées au spectacle « La nuit inouïe ». Il organise les idées initiales en deux grands parcours : l'exploration du ciel nocturne et celle des animaux de la nuit. Les activités privilégient l'observation, l'imaginaire, la manipulation, les expériences sensorielles, le langage et les arts plastiques.

Point de départ narratif

Lili ne veut pas s'endormir. Papa Lou ouvre alors la « boîte à nuit » : la nuit devient un espace de découverte, comme un plein jour consacré aux ciels étoilés et à la vie nocturne des animaux.

2. Intentions pédagogiques

- Développer la curiosité et l'imaginaire à partir de la nuit.
- Dominer la peur du noir de la nuit par la connaissance de celle-ci.
- Enrichir le vocabulaire lié au ciel, aux sensations et aux animaux nocturnes.
- Observer, comparer, classer et formuler des hypothèses.

- Expérimenter différentes techniques plastiques : collage, projection, dripping, découpage, peinture et construction.
- Mobiliser les sens, notamment le toucher, dans des situations où la vue est volontairement réduite.
- Favoriser l'expression personnelle : inventer des formes, nommer, choisir, classer et raconter.

3. Parcours 1 — Les étoiles et le ciel nocturne

Dans le récit, une petite étoile qui s'ennuie dans l'univers veut voyager. Elle attrape la queue d'une comète et traverse différentes constellations : Lion, Pégase, Gémeaux, Petite Ourse, Grande Ourse, Petit Chien, Dragon... Chaque rencontre peut devenir le point de départ d'une histoire.



Illustration originale pour accompagner l'activité « relier les étoiles ».

3.1 Constellations à gommettes

Sur une feuille noire, les enfants disposent des gommettes pour reproduire une constellation simple ou inventer leur propre figure.

- Commencer par des formes faciles à mémoriser et à relier.
- Faire varier le nombre d'étoiles et la taille des constellations.
- Numéroté les étoiles ou le support pour travailler la reconnaissance des chiffres.
- Proposer ensuite d'inventer une constellation et de lui donner un nom.

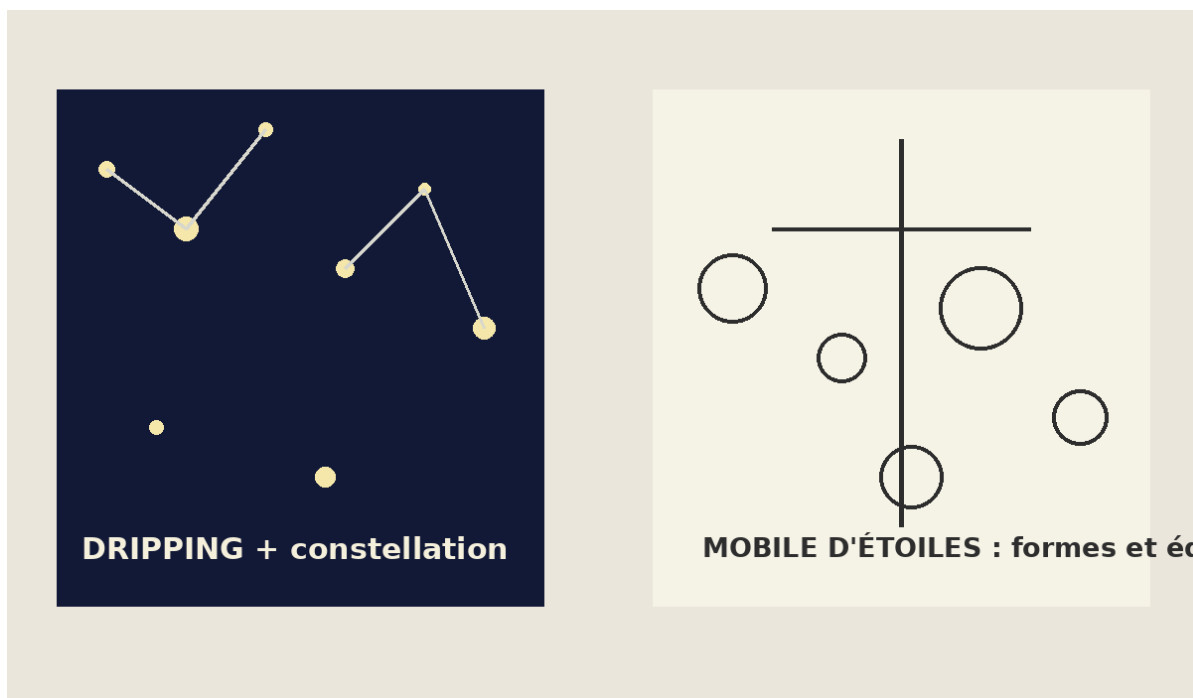
Prolongement langage

« Qu'est-ce que tu vois dans ta constellation ? » « Pourquoi lui donner ce nom ? » « Quelle histoire pourrait raconter cette forme ? »

3.2 Le dripping : fabriquer un ciel étoilé

Projeter une couleur chargée sur un pinceau ou une brosse à dents afin de créer une multitude de points. Une fois le fond sec, relier certaines taches pour faire apparaître une constellation connue ou inventée.

- Matériel : papier, peinture, pinceau ou brosse à dents, feutre fin ou pinceau pour les tracés.
- Variante : imposer un nombre de points à relier ou une forme à retrouver.
- Objectif : passer d'un hasard graphique à une organisation choisie.



Deux pistes plastiques réunies : dripping et mobile d'étoiles.

3.3 Mobile d'étoiles — à la manière d'Alexander Calder

Découper des étoiles dans des papiers colorés, les décorer puis les suspendre à des baguettes. La recherche d'équilibre devient une expérience à part entière.

- Inventer des formes d'étoiles.
- Choisir une couleur unie, un motif ou un dripping.
- Assembler plusieurs niveaux de suspension.
- Observer et corriger l'équilibre du mobile.



3.4 La nuit et les étoiles : regards d'artistes

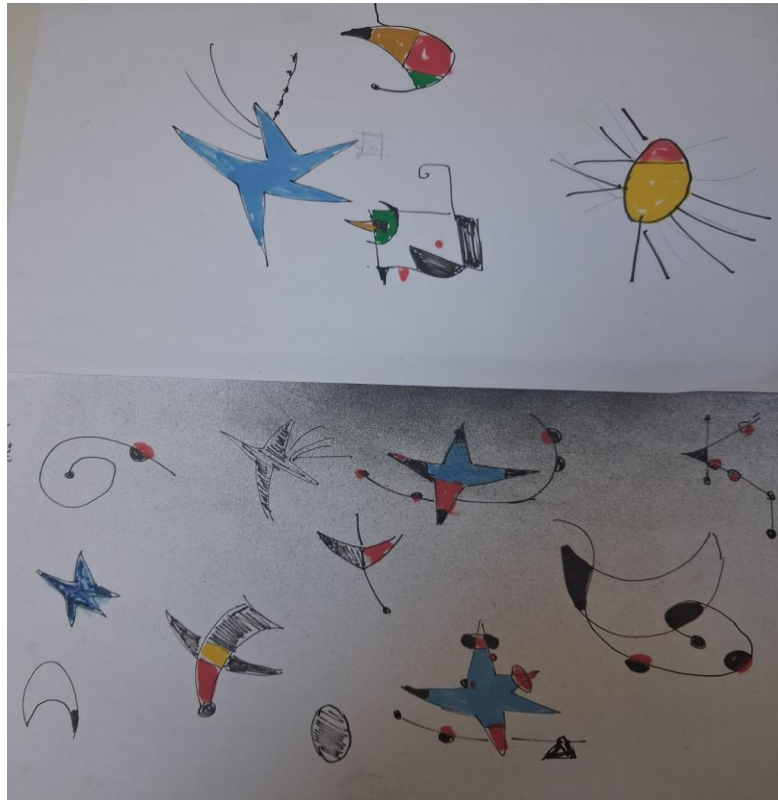
Le dossier initial propose de s'appuyer sur Joan Miró, Vincent van Gogh, René Magritte et Hans Hartung pour explorer différentes manières de représenter la nuit. L'objectif n'est pas de copier une œuvre, mais d'identifier des formes, des gestes, des contrastes et des procédés puis de les réinvestir dans une production personnelle.

- Joan Miró : repérer les signes, les formes et les couleurs de la série « Constellations » puis inventer son propre répertoire de signes.
- Vincent van Gogh : observer la dynamique des ciels nocturnes et expérimenter un geste pictural large, rapide et expressif.
- René Magritte : jouer sur le contraste entre ciel nocturne et paysage sombre, et sur l'étrangeté d'une scène où jour et nuit semblent coexister.
- Hans Hartung : explorer le geste, la vitesse, la trace et la répétition dans une peinture abstraite.

Repère documentaire

Le dossier source cite explicitement Miró, van Gogh, Magritte et Hartung comme références pour les propositions graphiques. Les reproductions d'œuvres ne sont pas toutes intégrées ici : les illustrations de ce dossier sont originales et servent de supports pédagogiques.





Repertoire d'étoiles

3.5 La projection : une constellation dans la classe

Percer de petits trous dans le fond d'un gobelet en carton en suivant une constellation, puis placer une petite lampe dans l'ouverture afin de projeter les points lumineux sur un mur. Cette activité permet de passer de la représentation sur papier à une expérience de lumière dans l'espace.

3.6 Construire une fusée

Construire une fusée à partir d'une bouteille et prolonger l'imaginaire du voyage de la petite étoile vers les constellations.

3.7 Le vocabulaire de la nuit

Lune • étoiles • constellations • Voie lactée • comètes • satellites • astéroïdes

Petite activité de langage

Choisir un mot, le faire définir ou dessiner, puis l'utiliser dans une phrase ou une courte histoire collective.

3.8 L'enfant de la nuit — explorer sans voir

Les yeux bandés, reconnaître des objets au toucher ou tenter d'identifier le visage d'un camarade dans une activité inspirée du colin-maillard. L'adulte veille à installer un cadre sécurisé et à ne proposer que des objets sans danger.

- Décrire les sensations : lisse, doux, mou, dur, rugueux, chaud, froid.
- Nommer les contacts : caresse, pression, effleurement, tapotement.
- Comparer deux objets et expliquer ce qui permet de les distinguer.

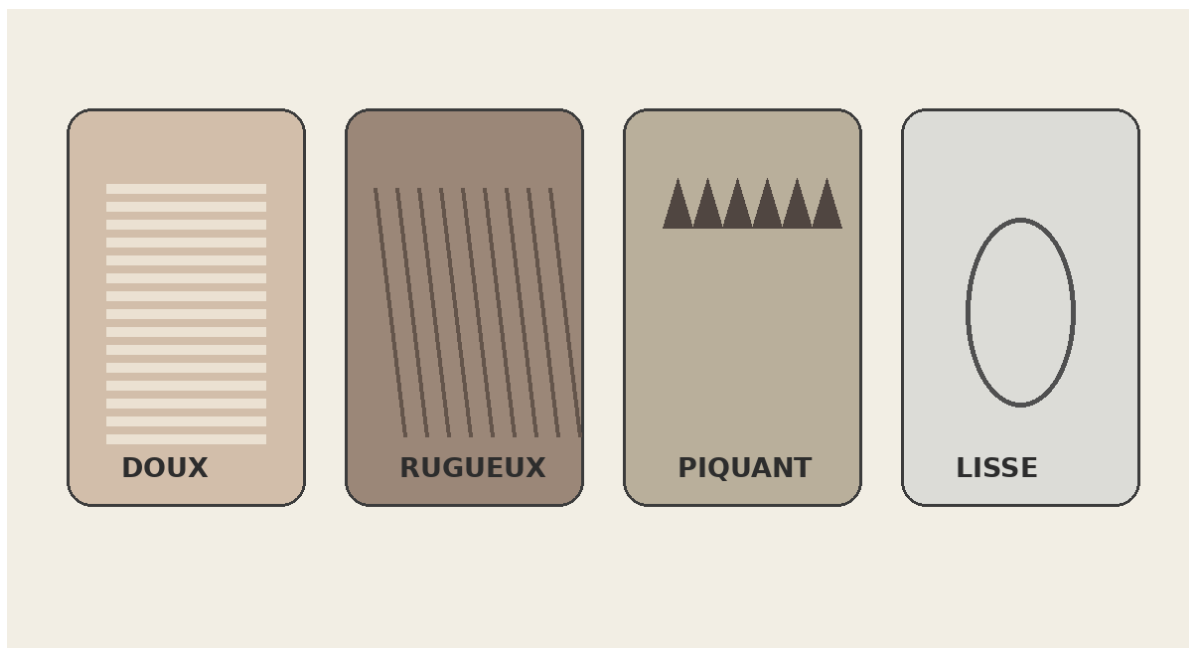


Illustration originale des contrastes de textures à faire explorer par le toucher.

4. Parcours 2 — Les animaux de la nuit

Après la rencontre avec l'astéroïde, la petite étoile se brise en éclats brillants. L'un d'eux tombe près de Lili. Papa Lou en fait une veilleuse, mais un lérot noctambule la vole. L'éclat passe alors de pattes en pattes et de bec à bec parmi les animaux de la nuit avant de revenir auprès de Lili, qui finit par s'endormir.



Illustration originale : quelques animaux nocturnes du parcours.

4.1 Les animaux du spectacle

Lérot • ver luisant • hibou • renard • chauve-souris • hérisson • papillons de nuit

4.2 Observer, reconnaître et classer

- Associer le nom à une photographie ou à une illustration.
- Classer selon le déplacement : rampe, marche, vole.
- Comparer les enveloppes corporelles : pelage, plumage, piquants, ailes.
- Associer chaque animal à un type d'alimentation, en restant au niveau d'information adapté au groupe.

4.3 Les régimes alimentaires

- Chauve-souris : insectivore.
- Renard : carnivore.
- Lérot : principalement frugivore.
- Hérisson : insectivore, avec une alimentation également diversifiée.

Manipuler pour comprendre

Pour les sensations, utiliser des objets ou matières variés : pinceau, brosse à dents, tissu, papier de verre, métal, cuillère... Pour les régimes alimentaires, utiliser des dessins, des images ou des objets représentant les aliments.

4.4 Pourquoi certains animaux vivent-ils la nuit ?

Le dossier initial propose d'explorer plusieurs avantages de la vie nocturne : utiliser des perceptions adaptées à l'obscurité, rechercher de la nourriture avec moins de concurrence ou de visibilité, se dissimuler face aux prédateurs et limiter l'exposition à la chaleur.

5. Le noir de la nuit — recherches graphiques

5.1 Peindre le noir

À partir de la démarche de Pierre Soulages, expérimenter le noir comme matière et comme surface. Réaliser plusieurs recherches graphiques sur des feuilles A4 puis les réunir pour comparer les effets obtenus.

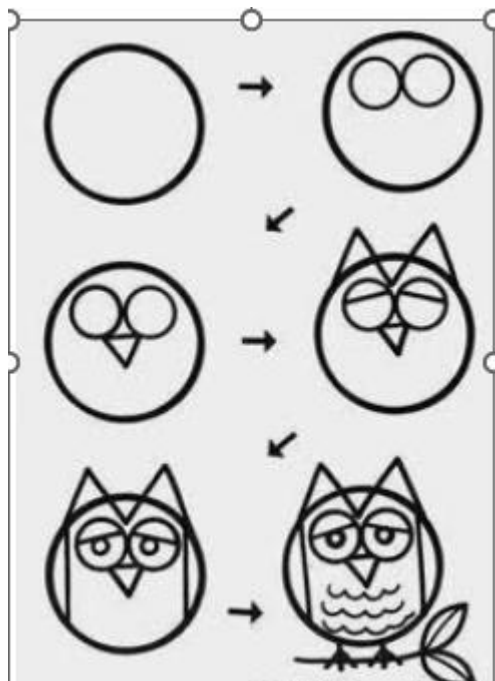
5.2 L'abstraction et le choix personnel

Chaque enfant réalise plusieurs gribouillages. Une fenêtre en papier, légèrement plus petite que chaque dessin, permet de cadrer successivement différentes zones. L'enfant choisit celle qu'il préfère, puis renouvelle l'expérience avec les productions des autres.

- Développer la curiosité pour des formes non figuratives.
- Accepter la diversité des choix.
- Mettre des mots sur une préférence sans chercher une « bonne réponse ».
- Observer comment le cadrage transforme la perception d'un même dessin.

5.3 Dessiner des animaux à partir de ronds

Découper au préalable trois ronds de tailles différentes (par exemple 10 cm, 6 cm et 12 cm de diamètre). Les enfants les combinent pour construire des silhouettes d'animaux nocturnes, puis ajoutent quelques détails : oreilles, ailes, pattes, yeux, museau, piquants...



Principe plastique

Partir de formes géométriques simples aide à décomposer un animal en volumes et encourage l'invention plutôt que la recherche d'un dessin réaliste.

6. Proposition de progression

Étape	Expérience	Production	Compétences mobilisées
1. Entrer dans la nuit	Lecture/rappel de l'histoire, vocabulaire	Carte de mots	Langage, écoute, imagination
2. Regarder le ciel	Constellations, gommettes, dripping	Ciel étoilé	Observation, motricité fine, organisation
3. Mettre en mouvement	Mobile d'étoiles	Mobile collectif ou individuel	Équilibre, choix plastiques
4. Jouer avec la lumière	Projection de constellation	Gobo lumineux	Espace, lumière, coopération
5. Explorer sans voir	Toucher et reconnaissance	Classement de textures	Perception, vocabulaire sensoriel
6. Rencontrer les animaux	Reconnaissance et classement	Imagier ou tableau de tri	Observation, catégorisation
7. Inventer la nuit	Peinture noire, abstraction	Série graphique	Expression, esthétique, choix

7. Matériel à prévoir

- Papier noir et papiers colorés, gommettes, feutres et crayons.
- Peinture, pinceaux, brosses à dents, protections de table.
- Baguettes, fils et éléments légers pour les mobiles.
- Gobelets en carton et petites lampes pour les projections.
- Bouteilles propres et matériel de récupération pour la fusée.
- Objets et matières variés pour les explorations tactiles.
- Photographies ou cartes d'animaux nocturnes.
- Ronds en carton de différents diamètres.

8. Lexique de référence

Nuit • lune • étoile • constellation • Voie lactée • comète • astéroïde • satellite • ciel • lumière • ombre • obscurité • veilleuse • lérot • hibou • renard • chauve-souris • hérisson • papillon de nuit • ver luisant • pelage • plumage • piquant • insectivore • carnivore • frugivore • ramper • marcher • voler

9. Sources et repères visuels

Le contenu pédagogique a été composé à partir de ses deux axes narratifs — étoiles puis animaux nocturnes — et ses principales propositions d'activités.

Pour préparer des séances autour des références artistiques, on peut consulter les pages documentaires de Wikimedia Commons consacrées à la Grande Ourse et à La Nuit étoilée de Vincent van Gogh.

[☐cite☐turn0search0☐turn0search1☐](#)

Repère complémentaire : Wikimedia Commons documente également la série « Constellations » de Joan Miró et les œuvres de René Magritte mentionnées dans le dossier. [☐cite☐turn1search5☐turn1search2☐](#)