

Elvett & Nicolas Frey

SINUS & DISTO

Un conte électro-pop dès 4 ans

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



Le spectacle

Sinus est un jeune lapin toujours enrhumé qui rêve d'être la star de la forêt. Disto est un vieux loup, producteur déchu en quête d'une renommée perdue. Tous deux solitaires et rejetés, ils traversent ensemble la forêt peuplée de sons étranges et tentent d'attendre la célébrité. Mais c'est avant tout une complicité une amitié qu'ils gagneront au bout du chemin.

Sinus et Disto fait découvrir l'univers de la musique électronique au travers d'un théâtre musical original. Partant d'un conte aussi classique que déjanté, il s'agit d'accompagner enfants et adultes vers l'infini possible des nouvelles technologies, ses curiosités, ses surprises et sa poésie, mais surtout de les sensibiliser à l'impact du son sur notre perception de la réalité.

Équipe de création

Conception, jeu & musique : Céline Frey, Alain Frey, Simon Aeschmann

Texte : Nicolas Frey

Mise en jeu : Madeleine Raykov

Création éclairages : Thierry Van Osselt

Régie : Benjamin Deferne

Coproduction Barbarella Records & Théâtre Am Stram Gram - Genève.

Avec le soutien de la Loterie Romande, une fondation privée genevoise, la fondation Ernst Göhner et de la fondation SUISA.

www.sinusetdisto.com

ACTIVITÉS PROPOSÉES AVANT LA REPRÉSENTATION

1. ECOUTER



Illustration de Pauline Kerleroux tirée de Sinus et Disto, © éditions La Joie de lire Genève 2020

a. Proposer aux élèves : « Fermez les yeux et restez silencieux, ça durera 30 seconde ».

Dresser ensuite la liste de tout ce que les élèves auront entendu.

b. Refaire l'exercice en mettant toute son attention sur l'écoute des sons environnants.

Demander aux élèves la différence entre les deux écoutes. En quoi leur perception a été différente.

2. LA FABRIQUE A SONS DE DJ RISSON

A l'origine, un DJ est une personne qui modifiait une chanson en tournant les disques avec ses doigts.

De nos jours, le DJ utilise des samplers pour créer de la musique. Un sampler est un instrument de musique électronique qui enregistre des sons. On les reproduit en appuyant sur des boutons.



Proposition d'activité

a. Première étape : « les élèves sampler »

Un premier élève produit un son et le répète en boucle. Il peut utiliser son corps ou des objets environnants. Quatre autres élèves ajoutent leur son à tour de rôle.

Règles du jeu : chaque son ne dépasse pas le volume des précédents; chaque élève invente son propre son.

b. Deuxième étape : « l'élève DJ »

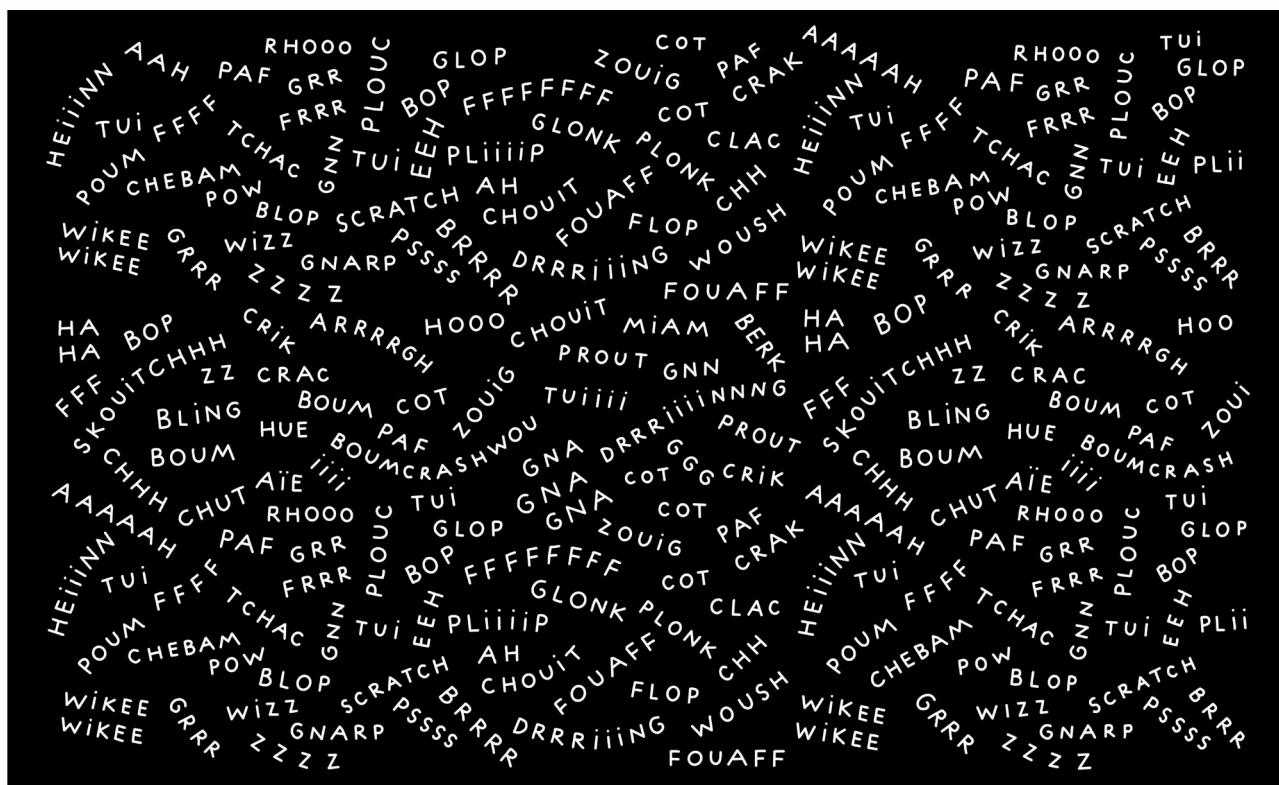
Un sixième élève devient le DJ. C'est lui qui décidera quel(s) son(s) il veut entendre.

Pour ce faire, il appuie sur l'épaule d'un élève-sampler pour entendre le son. L'élève sampler produit son son en boucle.

Pour couper le son, l'élève DJ appuie sur la tête de l'élève-sampler.

S'il le désire, le DJ peut faire jouer plusieurs élèves-sampler en même temps.

3. LES ONOMATOPEES



Une onomatopée est un petit mot souvent rigolo qu'on ne trouve pas toujours dans le dictionnaire. Du grec onoma (mot) et poia (fabrication), l'onomatopée est un mot qui traduit un son par une imitation. Ce son est celui d'une personne, d'un animal, d'un objet. Certaines onomatopées sont improvisées par celui qui la prononce, d'autres sont conventionnelles (tout le monde utilise la même).

Par exemple, les expressions « cui-cui » et « piou-piou » sont les onomatopées désignant le chant de l'oiseau, et « crac » évoque le bris d'une branche d'un arbre.

Les onomatopées conventionnelles ne sont pas les mêmes selon les langues et les pays.

Proposition d'activités

- a. Lister avec les élèves toutes les onomatopées connues et les écrire au tableau.
- b. Imaginer une onomatopée pour traduire les actions suivantes :
- manger un brocoli
 - souffler avec une paille dans un verre de sirop à la menthe
 - marcher sur deux vers de terre
 - dessiner avec son doigt sur la buée du miroir de la salle de bains
 - glisser sur une peau de banane et tomber sur ses fesses
- c. Un élève sonorise une onomatopée sans faire aucun geste, les autres doivent deviner ce qu'elle représente.

4. APPRENDRE UNE CHANSON DE SINUS ET DISTO

DANSE, DANSE

Paroles & musique de Elvett & Simon Aeschimann, © Barbarella Records

Danse, danse
Écoute, écoute
Chante, chante sur la route
On veut des sons ! On veut des sons !
[2 fois]

Au son des oiseaux
Deux héros
Au fil du vent, de l'eau
Dans la forêt
Les buissons
Chuchotent leurs prénoms :
C'est Sinus et Disto ! Hey ! Hey !

Danse, danse
Écoute, écoute
Chante, chante sur la route

Au son des oiseaux
Deux héros
Au fil du vent, de l'eau

Dans la forêt
Les buissons
Chuchotent leur prénom

Les papillons volent
Et décolle
Là-haut un rossignol

Chantent les roses
L'air impose
Le début de quelque chose...



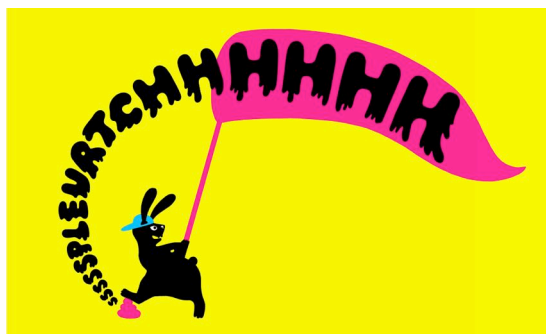
Le morceau peut être écouté et téléchargé sur la page internet www.sinusetdisto.com/enseignants

ACTIVITÉS APRES LA REPRÉSENTATION

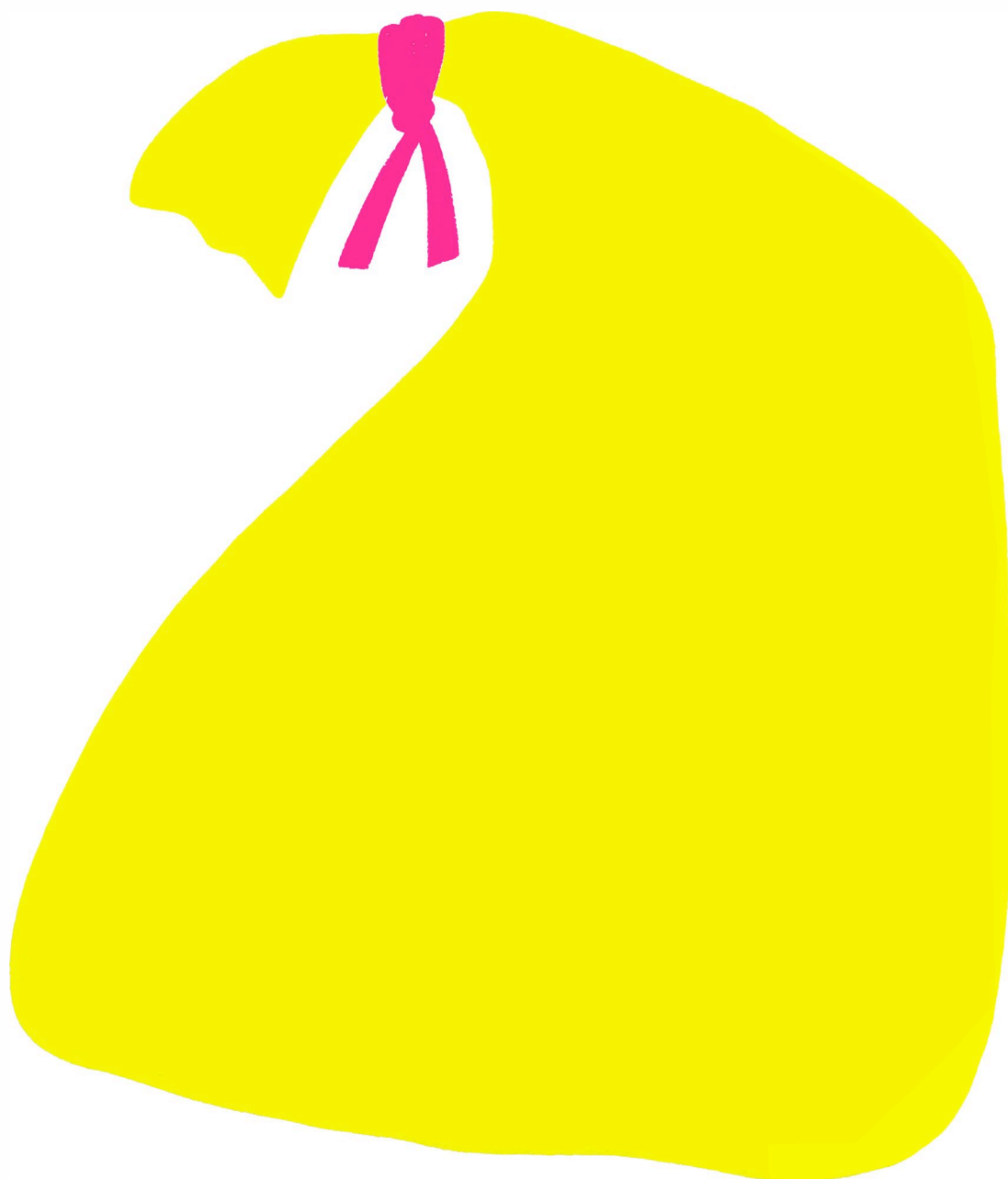
1. Dessine ton personnage préféré

2. La fabrique à sons de DJ Risson

Reprendre le jeu après le spectacle permettra aux élèves de s'en inspirer pour proposer une nouvelle version musicale...



3. Voici le sac à sons de Sinus, vide. Remplis-le avec tes sons préférés du spectacle



Vous pouvez retrouver l'histoire de Sinus et Disto dans le livre disque « Sinus et Disto » avec des illustrations de Pauline Kerleroux et les musiques de Elvett aux éditions La Joie de Lire.



Plus d'infos sur

sinusetdisto.com

lajoiedelire.ch



Les illustrations de ce dossier sont issues du livre. Elles ont été réalisées par Pauline Kerleroux, © Editions La Joie de Lire.

Les photos sont issues du spectacle. Elles ont été prises par Ariane Catton Balabeau, © A. Catton-Balabeau.

Remerciements à Catherine Tinivella Aeschimann pour sa participation à ce dossier pédagogique.