

## **PROG.HB.ZérO**

### **Compagnie Ormone**

Coneption : Aurore Gruel

Artistes chorégraphiques : Julie Barthélémy, Lucile Guin, Alexandre Lipaux, Aurore Gruel

Création musicale : Hervé Birolini

Viseul, mapping, lumière vidéo : David Verlet

#### LE PROPOS - PROG.HB.Zéro

Les Hommes Boîtes - nos "Héros-Zéro"- vivent dans un dispositif où opère l'illusion entre réel et virtuel. Avec leurs têtes cubes, ils lancent une nouvelle partie et plongent dans le jeu des paradoxes : Libres / Enfermés ? Addiction / Évasion ? Corps Mécanique / Corps sensible ? Mode solo / Mode Multi-joueurs ? Dans cet univers la stimulation sensorielle est malmenée, le schéma corporel est à reconstruire, être coupés de nos sens nous oblige à revenir à l'instinct, Humains plus Humains. Dessiner des chemins, effacer nos traces, en écrire d'autres, passer des niveaux, recommencer le jeu, avoir plusieurs vies, inventer un monde tenable... La question du système est une histoire sans fin... Mettre une boîte sur la tête et plonger dans nos imaginaires.

#### PARMI NOS RÉFÉRENCES – INSPIRATIONS

Jeux vidéo : Minecraft

Livres/BD : Le cube des mondes (Deryckere et Bofington) ; L'Enfant penchée (Schuiten et Peeters) ; La petite fille qui marchait sur les lignes (Beigel-Korkos) ; Le guide du voyageur galactique (Douglas Adams)

#### **PISTES PEDAGOGIQUES pour le cycle 1 :**

**Mathématiques** : <https://www.lecoledemesreves.com/les-tours-une-activite-mathematique-complexe>

Les tours : une activité mathématique complexe : cette situation d'apprentissage est issue du livre « Découvrir le monde avec les mathématiques » de Dominique Valentin. Elle s'adresse, avant tout, aux élèves de Moyenne Section (5 tours : phases 1 à 5) et de Grande Section de maternelle et se déroule en petits groupes.

Elle a deux principaux atouts. D'une part, elle permet de travailler à la fois le nombre, les relations spatiales, avec la notion de point de vue, et la logique. D'autre part, elle est évolutive et permet de passer progressivement du concret vers l'abstrait.

#### **Mathématiques et arts visuels :**

- A fond les formes : [https://pedagogie.ac-rennes.fr/sites/pedagogie.ac-rennes.fr/IMG/pdf/maths\\_et\\_arts\\_visuels\\_cycle\\_1.pdf](https://pedagogie.ac-rennes.fr/sites/pedagogie.ac-rennes.fr/IMG/pdf/maths_et_arts_visuels_cycle_1.pdf)

-Éveiller de l'intérêt et de la curiosité pour les mathématiques

-Connaître le nom des formes géométriques : carré, rectangle, triangle, cercle

## **PROG.HB.ZérO** **Compagnie Ormone**

- Découper, coller, appairer deux formes différentes pour réaliser une composition collective

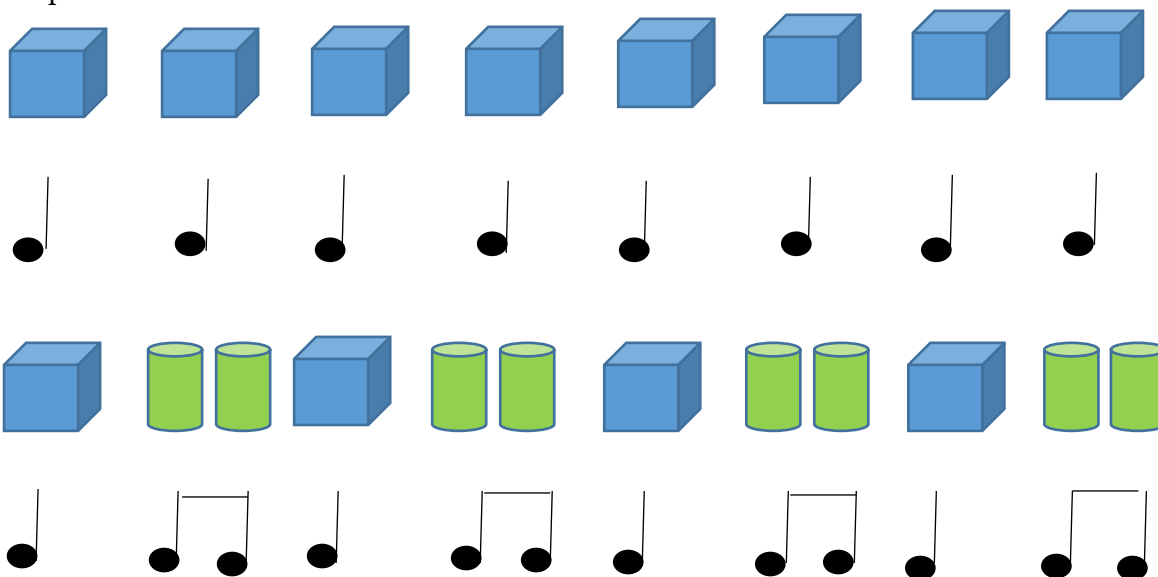
- Formes et grandeurs par les arts visuels : [http://maternelle27.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/formes\\_et\\_grandeurs\\_dans\\_les\\_arts\\_plastiques.pdf](http://maternelle27.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/formes_et_grandeurs_dans_les_arts_plastiques.pdf)

**Motricité et langage** : activités autour d'un matériel simple : les cubes : [http://ien21-chatillon.ac-dijon.fr/IMG/pdf/jeux\\_construction-cubes.pdf](http://ien21-chatillon.ac-dijon.fr/IMG/pdf/jeux_construction-cubes.pdf)

**Education musicale et mathématiques** : activités fondée sur un algorithme apparié au rythme musicale

*Langage et maths en musique* de Alice Dormoy : <https://extranet.editis.com/it-yonixweb/images/322/art/doc/7/73306e0a87313536343635393338343138353538.pdf>

Exemples :



Changer la durée, la hauteur, le timbre et l'intensité en utilisant le codage (formes et couleurs)

Faire des exercices de reconnaissance.