

# THÉÂTRE DUNOIS

UN THÉÂTRE À PARIS  
POUR L'ENFANCE ET LA JEUNESSE

THEATRE



## JOHN TAMMET

Teatro delle Briciole  
Conception Davide Giordano

### DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT



©Jacopo Niccoli

## AUTOUR DU SPECTACLE

---

« Qu'est-ce qui fait que les personnes se sentent si :-? », c'est-à-dire perplexes, désemparées ... C'est ce que dit un adulte à John Tammet, un garçon capable d'élaborer des calculs mentaux très compliqués mais incapable de vivre avec les autres, rêvant de devenir astronaute, d'aller dans l'espace, là où on peut être seul à contempler les planètes et les étoiles.

Autoportrait d'un adolescent difficile, «John Tammet» est un spectacle où s'entrecroisent les rêves de fuite d'une réalité qu'il ne comprend pas, des dialogues chaleureux avec son ami imaginaire et l'interaction directe avec les spectateurs.

Cette confrontation émotionnelle directe amène les spectateurs, à la découverte de la complexité, et de l'altérité. Mais dans le même temps, le spectacle dépasse le portrait de quelqu'un atteint du syndrome d'Asperger, pour venir explorer en profondeur les relations humaines et l'ambiguïté qui les gouverne. Ce point de vue alternatif sur le monde nous ouvre à une réflexion nouvelle sur la condition humaine.

L'incompréhension du monde, vu à travers les yeux de John, est avant tout, incompréhension du langage humain. La manière de penser de John révèle la nature double des mots, tout comme leur capacité à être utilisés de manière trompeuse.

Sa manière de voir les choses, sa prospective singulière, nous fait donc sentir si « :-? », mais cette perplexité se transforme en moteur pour de nouvelles réflexions, un instrument précieux capable de dévoiler les fêlures, les plis cachés dans l'ordre normal des événements.

### Distribution

Mise en scène **Davide Giordano** et **Federico Brugnones**  
Jeu **Matthieu Pastore**

### La compagnie

Le Teatro delle Briciole, avec plus de 30 ans de vie, fait partie du «patrimoine» du théâtre italien organisant des tournées dans toute l'Europe avec des spectacles d'artistes qui ont fait l'histoire du théâtre jeune public en Italie.

En parallèle des productions de la compagnie, ils mènent des projets spéciaux comme «Notti curiose», des initiatives alliant art et engagement social comme la collaboration avec l'Amref et Marco Baliani pour le soutien aux enfants des rues de Nairobi, des laboratoires et des projets de formation, un festival d'été qui permet aux citoyens de se réapproprier des espaces historiques du Giardino Ducale. Ce théâtre italien rassemble un public qui embrasse toutes les tranches d'âge, de la première enfance à l'âge adulte, des écoles aux familles, des jeunes aux plus grands, et propose des saisons et une programmation audacieuse et contemporaine. Le Teatro delle Briciole souhaite s'adresser à une «citoyenneté pensante». Pour la compagnie, le théâtre est un initiateur, un «concentré de vie», l'enfance est vue comme le champ privilégié de l'expérience humaine, là où tout se découvre, où tout s'expérimente, où tout s'imagine. D'où cette volonté de créer des spectacles à la dimension politique et historique, pour raconter aux plus jeunes générations la relation entre l'individu et la

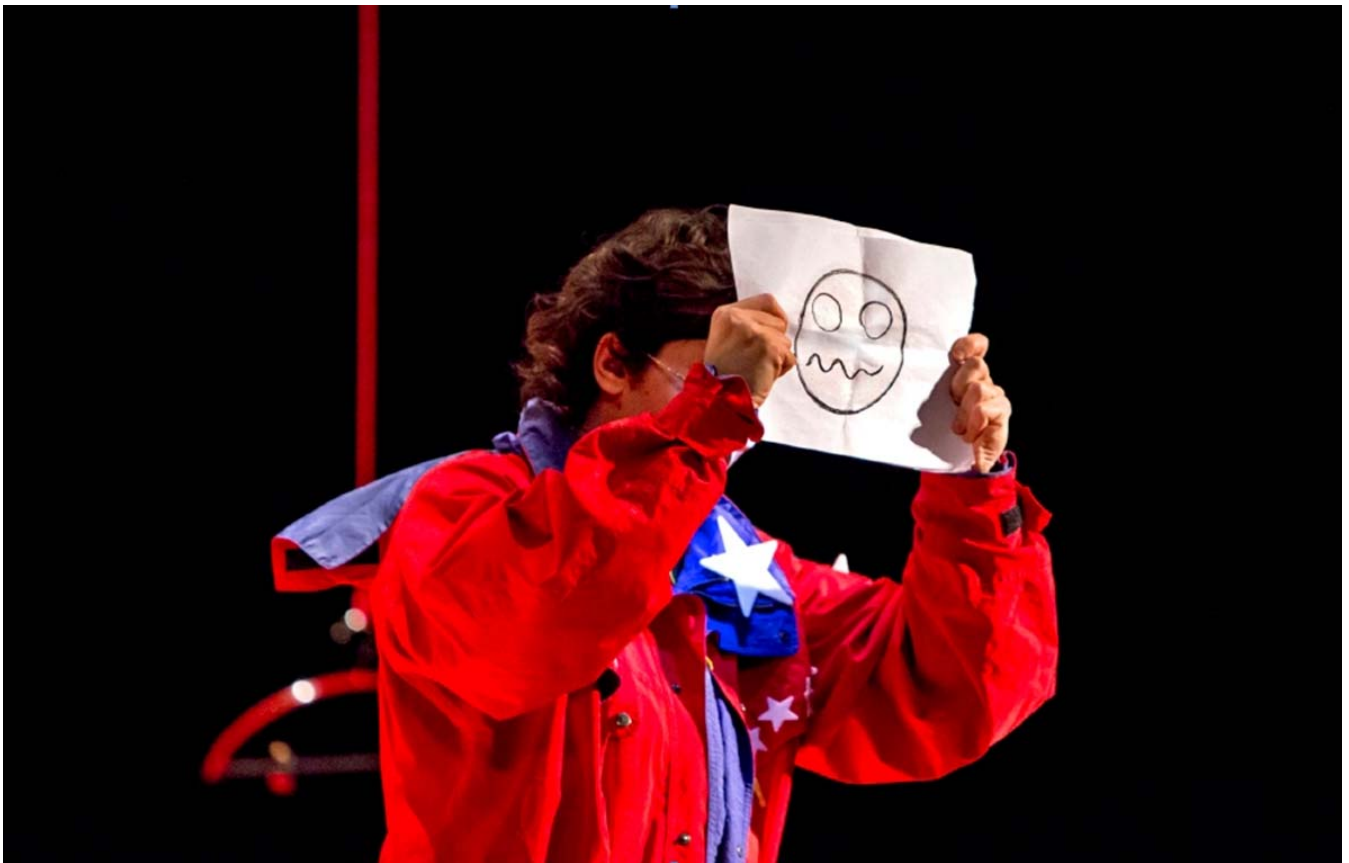
collectivité, que ce soit dans les dictatures et les sociétés démocratiques, ou dans la manière de transmettre le savoir et la culture.

**Matthieu Pastore**, comédien

Il est né en 1989 à Lyon. Après des études en dramaturgie et en traduction, dans sa ville natale, il décide d'entreprendre un parcours de formation à l'école du Piccolo Teatro de Milan, dirigée par Luca Ronconi. Il obtient son diplôme en art dramatique en 2011. Il a travaillé entre autres avec Elio de Capitani (*Morte di un commesso viaggiatore*), Aldo Cassano (*La Moda e la Morte*), Bruno Fornasari (*Il Processo di K, Mattia*), Laura Curino (*Streghe*), Renato Sarti (*The Great Disaster, Gorla*), Andrea de Rosa (*Studio sul Simposio di Platone*), Filippo Renda (*Shitz, Il Marito Smarrito*).

En ce qui concerne la traduction, il a travaillé avec Fadhel Jaibi et il a traduit en italien *Les vingt-quatre heures de Tina Pools* à la recherche de son bonheur de Marie Henry, *The Great Disaster* de Patrick Kermann, et en français *Des Murs* de Renato Sarti. En 2012, il a remporté le Premio Hystrio du meilleur comédien émergent.

Selon certains, sa tarte au citron serait incontournable.



# UN SPECTACLE INSPIRÉ D'UNE RÉALITÉ : L'AUTISME

.....

« L'important n'est pas de vivre comme les autres, mais parmi les autres », Daniel Tammet

La fiction que raconte le spectacle « John Tammet » semble inspiré de la vie de l'écrivain Daniel Tammet.

## DANIEL TAMMET



Daniel Tammet, né Daniel Paul Corney le 31 janvier 1979 à Londres, est un écrivain et polyglotte anglais atteint du syndrome d'Asperger. Le 14 mars 2004, il récita les 22 514 premières décimales de Pi en 5 heures, 9 minutes et 24 secondes.

Daniel Tammet fait partie d'une fratrie de neuf enfants et vit une enfance très modeste dans le sud de l'Angleterre. Il souffre de crises d'épilepsie à l'âge de 4 ans (crises aujourd'hui définitivement guéries) qui sont sans doute à l'origine de sa synesthésie. Il est diagnostiqué autiste Asperger à l'âge de 25 ans au centre de Recherche sur l'Autisme de l'université de Cambridge par Simon Baron-Cohen.

Il a la particularité d'avoir à la fois développé des capacités de communication proches de la norme, ce qui différencie le syndrome d'Asperger des autres formes d'autisme, ainsi que des aptitudes singulières dans les domaines des nombres et des langues.

Les nombres vont l'aider d'abord à surmonter les épreuves qu'il rencontre à cause de sa différence - rejet des autres, incompréhension du monde qui l'entoure et des règles sociales, hypersensibilité au bruit --. Il s'exprime ainsi au sujet des nombres : « ils me calment et me rassurent. Enfant, mon esprit se promenait en paix dans ce paysage numérique où il n'y avait ni tristesse, ni douleur. »

Jeune garçon, il est fasciné par la magie des nombres premiers, puis à l'adolescence, il s'adonne au calcul calendaire, qui permet de trouver en un instant le jour de la semaine correspondant à n'importe quelle date de naissance.

Il développe également une passion et des facultés extraordinaires pour les langues étrangères, qu'il assimile très rapidement : il en maîtrise couramment douze : l'anglais, le néerlandais, l'allemand, l'espagnol, l'espéranto, l'estonien, le finnois, le français, le gallois, le lituanien, le roumain et l'islandais. Daniel Tammet s'invente une langue personnelle appelée Mänti. Il devient professeur d'anglais à l'âge de dix-neuf ans en Lituanie, puis crée en 2002 son propre site Internet d'apprentissage des langues (français et espagnol) appelé Optimnem qui connaît un beau succès.

Le 14 mars 2004, au Musée de l'histoire des sciences d'Oxford, il récite en 5 heures, 9 minutes et 24 secondes 22 514 décimales de Pi, apprises au cours des trois mois précédant l'événement. C'est un record européen qui le propulse sur la scène

médiatique : il fait l'objet d'un documentaire qui lui est entièrement consacré : « L'homme ordinateur », version française du documentaire britannique, dans lequel il relève un nouveau défi, linguistique cette fois : apprendre l'islandais en une semaine et répondre à une interview en direct à la TV dans cette langue. Le défi est relevé haut la main. On y voit aussi sa rencontre avec un autre autiste, Kim Peek, doté d'une mémoire eidétique.

SOURCE I [https://fr.wikipedia.org/wiki/Daniel\\_Tammet](https://fr.wikipedia.org/wiki/Daniel_Tammet)

### 🔴 A faire en classe

Si vous souhaitez montrer à vos élèves, la vie du « vrai » Daniel Tammet et faire des comparaisons (point de vue, narration, informations mise en avant, frontière entre fiction et réalité, subjectivité/objectivité...) entre un film documentaire et une pièce de théâtre, vous pouvez regarder en classe avec vos élèves le documentaire « Daniel Tammet - L'homme ordinateur »

[https://www.youtube.com/watch?v=epWqP\\_JpLb4](https://www.youtube.com/watch?v=epWqP_JpLb4)

### Bibliographie complémentaire pour l'enseignant

« Je suis né un jour bleu » (2007)

« Embrasser le ciel immense » (2009)

« L'Éternité dans une heure » (2013)

## L'AUTISME

Le syndrome d'Asperger est une forme d'autisme.

L'autisme est une pathologie due à une anomalie du développement neurologique. Ce syndrome, qui appartient à la famille des troubles envahissants du développement (classification de l'OMS 1993), apparaît au début de la vie et touche au minimum 1 personne sur 1000 dans une proportion de 4 garçons pour 1 fille. Si l'on considère l'ensemble des troubles apparentés, certaines recherches vont jusqu'à 6 cas sur 1000. La sévérité et la forme des troubles varient d'une personne à l'autre. Ce handicap, qui dure toute la vie, peut être associée à d'autres comme : une déficience intellectuelle, des troubles sensoriels ou moteurs, des maladies génétiques, de l'épilepsie etc. Les personnes avec autisme présentent donc, sous des aspects différents, des difficultés dans certains domaines :

- La communication verbale ou non verbale
- Les interactions sociales
- L'imagination (intérêts restreints, comportements stéréotypés)

Elles ont aussi une perception très spécifique du monde qui les entoure. Leur indifférence à l'égard des autres n'est qu'apparente : elle résulte en réalité de grande difficulté à comprendre les interactions sociales et à s'y conformer, d'où peut-être le besoin de s'accrocher à des schémas répétitifs et donc rassurants.

SOURCE I [http://www.autisme42.org/autisme\\_files/file/pdf\\_BD-Sessad-Goelettes-2008.pdf](http://www.autisme42.org/autisme_files/file/pdf_BD-Sessad-Goelettes-2008.pdf)

## PISTES PEDAGOGIQUES

---



### LE SYNDROME D'ASPERGER : UNE AUTRE PERCEPTION DU MONDE

« John Tammet » est une pièce écrite selon le point de vue d'un autiste dit de « haut-niveau », souffrant du syndrome d'Asperger.

Ce spectacle propose aux élèves de « rentrer » dans le monde de John Tammet et d'approcher ainsi le rapport que les autistes souffrant du syndrome d'Asperger entretiennent avec notre réalité.

#### **Le syndrome d'Asperger**

Trouble envahissant du développement qui se caractérise, comme les autres formes d'autisme, par des difficultés significatives dans les interactions sociales, associées à des intérêts restreints et/ou des comportements répétitifs. Il n'y a pas de retard dans l'apparition du langage ni de déficit intellectuel. Bien qu'elles ne soient pas retenues pour le diagnostic, une maladresse physique et une utilisation atypique du langage sont souvent rapportées.

Ce syndrome a été nommé d'après les travaux du pédiatre autrichien Hans Asperger en 1944. Ces travaux ne sont révélés qu'en 1981 par la psychiatre britannique Lorna Wing, puis traduits en anglais par la psychologue allemande Uta Frith en 1991. Ils connaissent depuis une médiatisation importante.

La cause ou les causes exactes du syndrome d'Asperger restent inconnues. Comme pour les autres troubles du spectre autistique, des composantes génétiques sont suggérées. Les recherches neurologiques ont révélé des particularités dans le fonctionnement cérébral, à l'origine de déficits sélectifs de l'empathie. Lorsque le diagnostic est établi, une prise en charge pluridisciplinaire peut être proposée. L'efficacité de certaines interventions est difficile à estimer car les données sont limitées. Les thérapies comportementales se concentrent sur des déficits spécifiques : capacités de communication faibles, routines obsessionnelles et répétées, maladresse physique. La plupart des enfants s'améliorent quand ils deviennent adultes, mais les difficultés sociales et de communication persistent. De plus, les personnes atteintes sont vulnérables à de nombreux troubles de l'humeur, particulièrement à l'anxiété et à la dépression. En 2013, environ 31 millions de personnes dans le monde auraient ce syndrome.

Certains chercheurs comme Simon Baron-Cohen, et des personnes atteintes du syndrome ont posé la question de savoir s'il doit être considéré comme une différence plutôt que comme un handicap qu'il faudrait traiter ou guérir. Les limitations handicapantes, socialement en particulier, sont associées à une singularité qui se révèle parfois une compétence exceptionnelle. La fascination pour ce syndrome se traduit par de nombreuses représentations dans la culture populaire.

SOURCE | [https://fr.wikipedia.org/wiki/Syndrome\\_d%27Asperger#Dans\\_la\\_culture\\_populaire](https://fr.wikipedia.org/wiki/Syndrome_d%27Asperger#Dans_la_culture_populaire)

### 🔴 A faire en classe

#### Regarder le film « Rain Man »

Cette activité permet une compréhension plus vive de la notion de point de vue puisque les élèves pourront être témoins du même genre de situation que dans la pièce, mais à partir d'une perspective extérieure.

Tout au long du visionnage du film, les élèves sont invités à prendre des notes sur ce qu'ils remarquent et ressentent, en lien avec la perspective différente qu'ils ont sur le trouble d'Asperger. Après, en équipes de quatre, ils doivent en discuter. Cette discussion vise à faire réaliser aux élèves qu'après avoir vu la maladie de l'extérieur, leur perspective sur la pièce a (probablement) changé, surtout en ce qui concerne les réactions de l'entourage, les manifestations du trouble, etc. L'enseignant peut fournir des pistes de réflexion telles que :

-Ta vision de l'autisme a-t-elle changé? Pourquoi? Comment?

-Que peux-tu dire à propos des personnages qui entourent Raymond et de leurs réactions face à son trouble?

#### Écriture d'un pastiche

Les élèves devront choisir une scène de « Rainman » pour l'écrire selon la perspective du personnage principal, Raymond. Pour ce faire, la compréhension du rapport au monde des autistes, la compréhension des enjeux du point de vue ainsi que la capacité à interpréter seront sollicitées. Voici la consigne d'écriture :

« La pièce John Tammet t'a permis de voir le syndrome d'Asperger de l'intérieur. Ensuite, après avoir visionné le film Rain Man, tu as pu te faire ton idée de l'autisme, vu de l'extérieur. Maintenant, tu devras te mettre dans la peau de Raymond, le personnage autiste du film. Pour ce faire, raconte une partie de son histoire (une scène

du film) comme si elle était vue et vécue par lui. En 400 mots, décris un événement du point de vue de Raymond en rendant bien son rapport particulier au monde. D'après ce que tu as pu comprendre de la scène que tu as choisie, interprète ses agissements en imaginant ses pensées, ses réflexions. »

SOURCE | <http://www.portail-litterature.fse.ulaval.ca/objet/index.php?act=seq&obj=383>

### Accepter les différences

« **La différence.** Garcia Joëlle », Fijalkow Jacques. Magnard, 1999.

Ce livre présente aux enfants la différence : différence dans la langue, dans les coutumes, dans les arts, dans les religions mais aussi au point de vue du racisme, du handicap ou de la pauvreté. Ce volume, qui permet à l'enfant de faire des activités de lecture et d'écriture, requiert un encadrement.

## LE MONOLOGUE AU THEATRE

### ♥ A faire en classe : des ateliers de pratique théâtrale

Objectifs :

- Connaître son corps, ce qu'il peut exprimer, l'importance du non verbal.
- Connaître son corps, sa motricité fine.
- Connaître son corps, sa place physique dans l'espace, dans sa relation à l'autre.

Objectifs spécifiques :

- Moteur : les mouvements de son corps, ses déplacements dans l'espace.
- Cognitif : Mobiliser l'imaginaire, les représentations du vécu.
- Affectif : Prendre en compte la présence et le regard d'autrui.

### Échauffement spécifique

Décontraction et respiration au sol : les élèves s'installent en cercle et s'allongent sur le dos. Ils ferment leurs yeux afin de s'isoler du reste de la classe. Ils sont seuls et ne s'intéressent qu'à leur respiration, la plus lente et longue possible. Leurs membres sont détendus au maximum, seul leur ventre se gonfle et se dégonfle. Possibilité de rythmer la respiration collectivement en marquant des retenues de souffle de quelques secondes avant d'expirer.

- On se relève tout doucement, pour que la tête ne tourne pas. On frotte (ou tapote) d'abord ses mains puis toutes les parties de son corps (bras, mollets, cou, ventre, visage) les unes après les autres.

- On chauffe les muscles du visage : On sourit en étirant au maximum, on fronce les sourcils, on tapote ses joues, on fait claquer sa langue, on écarquille les yeux, on fait la moue, on mâche un immense chewing-gum invisible, ...

### Mise en route collective

Les élèves sont répartis dans la salle, ils se déplacent : marche neutre, sans se bousculer, sans toucher ses camarades. (Cette première étape peut déjà prendre du temps). Au cours des différentes séances, différentes consignes sont apportées :



- modification physique (pointe des pieds, talons, bords extérieur, intérieur, jambes demi pliées...)
  - variation de rythmes (très lent, lent, rapide, très rapide, en alternance, petits pas, grands pas)
  - variation sur les sentiments (peur, joie, mépris, colère, fatigue, alcool, petite douleur, grande douleur, réveil, retard, vieux)
  - variation sur l'environnement (froid, pluie, vent, les pieds dans l'eau, chaud...)
  - Stade final - histoire à vivre : l'enseignant raconte une histoire et les élèves vivent cette histoire à la première personne, sans bruit, en marchant.
- Exemple d'histoire à jouer : « *Vous vous baladez en ville, il fait beau, vous n'êtes pas pressés. Soudain, le ciel s'assombrit et le vent se lève. Les premières gouttes de pluies tombent, vous essayez de vous abriter, mais c'est impossible, le vent devient très fort et la pluie redouble, vous êtes pressés de rentrer, alors vous cherchez à vous abriter, vous courez. Là, une grotte, vous entrez. Une fois à l'intérieur, vous vous reposez. Puis vous décidez d'explorer cette grotte. Plus vous avancez dans la grotte, plus il fait sombre. Bientôt, vous ne voyez absolument plus rien. Vous avancez à tâtons, de plus en plus lentement. Une lumière lointaine vous interpelle, vous vous dirigez vers elle. Les parois de la grotte semblent plus étroites, vous devez vous baisser. Au fur et à mesure, le conduit se réduit, encore, et encore. Vous devez ramper pour les derniers mètres... vous y êtes presque. Ouf, sauvé !* »
- Possibilité de demander en fin de séquence à des élèves d'écrire en classe des histoires à jouer.

### **Activités individuelles**

Ces premières activités sont faites seules afin que chacun prenne conscience de son corps, de son expressivité, de chaque muscle et de chaque membre. Quelques activités en vrac :

Ouvert / Fermé : les élèves passent d'une position fermée (tout est replié sur soi : corps, bras, coude, main, doigt, jambe, tête...) à une position ouverte (toutes les parties du corps doivent s'étendre au maximum).

- Soit le plus rapidement possible (taper des mains).
- Soit le plus lentement possible.
- Statue : chacun se fige dans une attitude demandée par le maître (peur, joie, colère, surprise, fierté, timidité, vieillesse...)
- La boîte : Chacun est enfermé dans une boîte de 1m<sup>2</sup> et essaye d'en sortir en poussant sur les parois avec tous ces membres.
- L'objet : (peut-être faire en duo) l'élève doit tirer / pousser / soulever un objet plus ou moins lourd, plus ou moins encombrant, mais toujours imaginaire.

### **En duo**

Ces activités en binôme sont une première approche du corps de l'autre. Important pour travailler sur l'écoute (ici visuelle), l'attention portée à son camarade, notion très importante au théâtre. Quelques activités en vrac :

- Marionnette : un pantin et un marionnettiste. Le marionnettiste doit faire bouger les membres de son camarade en attrapant les fils imaginaires. Le pantin peut être par terre. Les gestes doivent être très lents afin que les fils restent toujours de même longueur.
- Sculpteur : Un modèle, un sculpteur. Le sculpteur doit donner une forme au modèle.

- L'objet : (peut être fait en individuel) un objet est posé au sol. Variable : lourd, très lourd, très encombrant... L'objet doit être porté, ou tiré, ou poussé.
- Miroir : les deux élèves sont face à face, l'un d'eux doit imiter l'autre. Très lentement pour faire les gestes les plus semblables. But : ne pas s'apercevoir qui dirige et qui est dirigé.
- Le bus : (petits groupes) Des petits groupes disposent de chaises et doivent raconter un trajet en bus, bien sûr sans parole. Juste des gestes. Les premières idées lancées sont sur la conduite du bus : montrer tous en même temps un virage à droite, un freinage brutal, etc. Mais une fois par groupe, les élèves sont très inventifs et imaginent de nombreuses situations.

### **Jeux collectifs**

Terminer les séances collectivement permet d'ôter progressivement la peur du regard de l'autre. Sous forme de jeu, cette partie de la séance est assez brève. Quelques activités en vrac :

- Le mime du bâton : chacun connaît le principe du mime. Ici, il faut faire deviner, par le mime, un objet représenté par un bâton. Bien sûr, le bâton sera tout sauf un bâton. Donner un premier exemple de mime en mimant le bâton dans le rôle de laisse de chien permettra à tous les élèves de vite comprendre que la taille, la rigidité ou autre aspect réel du bâton n'est pas à respecter.
- Le mur humain : c'est une activité de mise en confiance. Au théâtre, il est important d'avoir une confiance aveugle en ses camarades. Les élèves sont regroupés d'un côté de la salle, un autre élève va à l'autre bout. Il doit courir les yeux fermés (à sa propre vitesse) en direction du groupe d'élève. Les élèves lui crieront « STOP » lorsqu'il sera arrivé tout près d'eux. Si jamais, ils sont là pour le rattraper.
- La machine : les élèves sont en cercle, le but du jeu est de créer une immense machine. Pour cela, le maître commence à faire une tâche (exemple, ramasse un objet imaginaire, le fait tourner deux fois dans ses mains et le donne au suivant). L'élève à côté utilise ce même objet pour lui faire subir une autre étape (exemple : le frappe avec un marteau avant de le donner au suivant).
- Les déménageurs : toute la classe participe à un déménagement imaginaire. Des étiquettes sont disposées au sol d'un côté de la salle (retrouvez les étiquettes en annexe). Sur chacune d'elle est indiqué le meuble à transporté avec un poids, un encombrement particulier ainsi que le nombre de déménageurs nécessaire. Les élèves doivent ramener faire traverser la pièce à tous les meubles. + A la fin du jeu, il est possible de montrer quelques transports et les élèves doivent retrouver le meuble transporté.

SOURCE I <http://monecole.fr/wp-content/uploads/2013/05/Th%C3%A9%C3%A2tre-Cycle-3-s%C3%A9ance-type.pdf>

## RESSOURCES PEDAGOGIQUES

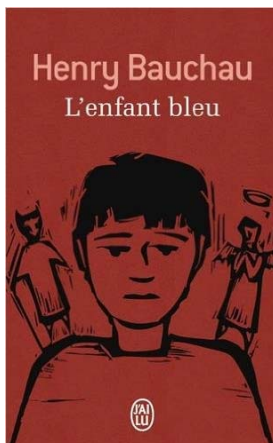
.....

### « Le bizarre incident du chien pendant la nuit »



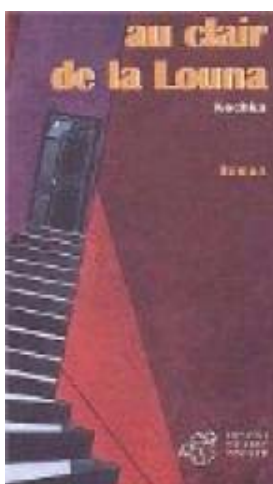
Qui a tué Wellington, le grand caniche noir de Mme Shears, la voisine ? Christopher Boone, " quinze ans, trois mois et deux jours ", décide de mener l'enquête. Christopher aime les listes, les plans, la vérité. Il comprend les mathématiques et la théorie de la relativité. Mais Christopher ne s'est jamais aventuré plus loin que le bout de la rue. Il ne supporte pas qu'on le touche, et trouve les autres êtres humains... déconcertants. Quand son père lui demande d'arrêter ses investigations, Christopher refuse d'obéir. Au risque de bouleverser le délicat équilibre de l'univers qu'il s'est construit...

### « L'enfant bleu »



L'enfant bleu, c'est Orion, un garçon psychotique âgé de 13 ans dont les médicaments peinent à apaiser les crises. Véronique, psychothérapeute dans un hôpital de jour parisien, va entrer dans l'imaginaire de cet enfant pour essayer de lui rendre la paix. Elle devine sa richesse, sa sensibilité extrême, et va le guider, avec patience et passion, vers l'expression artistique. Henry Bauchau explore ici, avec sa tendresse de poète et sa passion d'écrivain, la frontière entre art et folie.

### Au clair de la Louna



Michka et sa cousine Louna ont le même âge mais ne se sont jamais vues. Ce n'est pas la distance qui les sépare, mais la différence. Louna est autiste.

Michka rêve de rencontrer sa cousine sans toutefois imaginer combien la rencontre peut être éprouvante.

Quand enfin la famille se réunit pour les douze ans de Louna, l'anniversaire vire au cauchemar.

Il faudra du temps à Michka pour accepter de refaire un bout de route avec Louna, tantôt si proche et tantôt si lointaine.

### « Je suis né un jour bleu »



Ce témoignage est un voyage aux côtés d'un jeune homme aux capacités hors du commun. Comme le héros de Rain Man, Daniel Tammet est un autiste savant, un génie des nombres. Son cerveau lui permet d'effectuer des calculs mentaux faramineux en quelques secondes.

Pour lui, les nombres sont des formes et des couleurs. Il a ainsi mémorisé les 22 514 premières décimales du nombre pi, un exploit qui a nécessité plus de cinq heures d'énumération en public. Daniel est également un linguiste de génie : il parle sept langues et a appris l'islandais en une semaine.

Bien qu'autiste, il n'est pas coupé du monde : il est capable d'avoir une vie sociale et de raconter ce qui se passe dans sa tête. Les plus éminents neuro-scientifiques s'intéressent à son cas.

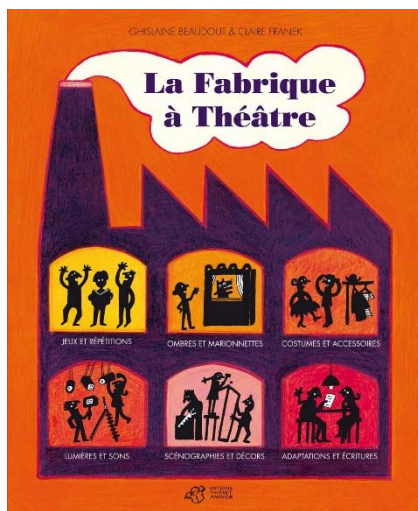
Daniel décrit avec une simplicité bouleversante son enfance à Londres, dans une famille de neuf enfants. Il raconte ses années d'école, la découverte de sa différence, le soutien aimant de ses parents, la conquête de l'indépendance, la route vers la célébrité.

### « Le Théâtre à l'école : Techniques théâtrales »



Le théâtre, art fédérateur, permet à l'enseignant de travailler la maîtrise du langage oral, au cœur des programmes de l'école, par une approche globale des techniques d'expression qui prend appui sur l'imagination et l'invention de ses élèves. Les auteurs proposent, sous forme de fiches pratiques, une approche claire et précise du jeu dramatique avec les élèves : exemples concrets, exercices variés qui sont autant de séances à mettre en œuvre en classe, modèles de séquences, progressions, remédiations, etc. L'enseignant y puisera librement dans chacune d'elles pour composer son atelier, en fonction de ses objectifs pédagogiques, des motivations et des capacités de ses élèves, ainsi que du temps dont il dispose.

### « La Fabrique à théâtre »



Ce livre documentaire est une véritable mine d'informations sur un sujet qui passionne de nombreux enfants et dérouté de nombreux adultes lorsqu'il s'agit de les aider. Les uns et les autres y trouveront donc tous les rudiments nécessaires à construire un début de pratique amateur, très concrètement, des ateliers préliminaires (préparation, improvisation, jeu sur et avec des textes) aux ateliers spectacles qui envisagent aussi bien la genèse du texte que la lumière, les décors, costumes etc... La partie marionnettes et théâtre d'objets, très riche également est un peu à l'étroit même si les principes, identiques à ceux du théâtre justifie sa présence ici. Pour réfléchir

ces pratiques et les approfondir les auteures les complètent par un dossier documentaire sur l'histoire du théâtre, ici, ailleurs et un cahier infos pour aller plus loin avec bibliographie et sitographie. Ghislaine Beaudout et Claire Franek ont travaillé en toute complicité et les illustrations ajoutent un humour et une fantaisie de bon aloi. Un outil indispensable pour se lancer, les lecteurs privilégieront le début, ou pour apprivoiser le théâtre, aborder sa complexité et alors, à picorer selon les appétits et les besoins de chacun.

**L'ATELIER THÉÂTRE**

### Se connaître

**Pour jouer ensemble, il faut s'adresser à l'autre, être à l'écoute, réagir à ses propositions. Plus on est nombreux, plus on joue!**



**Les prénoms**  
Les participants se placent en cercle. L'un d'eux commence en énonçant son prénom bien articulé et avec un bon niveau sonore. Son voisin répète le prénom qui vient d'être dit et ajoute le sien. Ainsi de suite jusqu'à la fin du cercle. Plus on avance dans la liste des prénoms, plus on a intérêt à se concentrer pour les retenir et, à la fin du tour complet, on recommence... dans l'autre sens!

**L'observation**  
On s'observe face à face avec un partenaire, des pieds à la tête. Au bout de 20 secondes, on se met dos à dos et chacun à son tour décrit l'autre tel qu'il l'a vu. À la fin, les spectateurs relèvent les manques et les erreurs.

**Le courant électrique**  
En cercle, les joueurs se donnent la main. Celui qui commence doit envoyer le courant électrique en pressant la main de son voisin de droite, qui fera de même avec son voisin et ainsi le courant va circuler dans le cercle de

joueurs jusqu'à revenir au point de départ. Une fois le groupe bien concentré sur le passage du courant, un joueur peut décider de changer de sens, puis un autre, etc. Et là, il faut suivre!



**Marche en aveugle**  
Par deux, l'un ferme les yeux et se laisse diriger sur scène par le second. Au fur et à mesure de la promenade, celui qui dirige doit prendre plus de risques, marcher plus vite, changer plus souvent de direction, faire courir son partenaire, lui faire perdre le sens de l'orientation. Cet exercice se déroule en silence.

**Les gestes à la file**  
En cercle, un joueur propose un geste simple : croiser les bras, faire signe avec la main, se tâter le front, mettre ses mains en l'air pour

**JEUX DE THÉÂTRE**

une arrestation... ou bien un geste sans signification particulière. Le joueur suivant doit reproduire exactement le geste du premier joueur et ajouter le sien à la suite. Au fur et à mesure des joueurs, il faut mémoriser de plus en plus de gestes. Après le dernier joueur, on peut reprendre la série complète en enchaînant tous les gestes.

**L'objet imaginaire**  
En cercle, les joueurs se passent un objet imaginaire qui change à chaque fois de poids et de forme. **EXEMPLES :** une plume, un lingot d'or, une serpillère, un gâteau, un habit, une valise, un oiseau, un foulard de soie, un couteau...

**La machine**  
Il s'agit d'être un des rouages d'une machine imaginaire. Le premier participant se place au centre et propose un geste répétitif, en restant au même endroit. Le suivant va le rejoindre et propose un geste qui s'associe au premier geste. Les autres participants à tour de rôle complètent la machine en proposant leurs gestes. On peut partir d'un thème en imaginant à quoi sert la machine : machine à laver, à coudre, à nuages, à vagues, machine à briques, à gâteaux, à livres, machine à rire, à peur, machine amoureuse... On peut aussi accompagner chaque mouvement répétitif d'un son lui aussi répétitif qui précise de quelle sorte de machine il s'agit. On peut jouer avec le rythme : la machine fonctionne au ralenti, en accéléré, puis retour au rythme normal.

**Ambiance sonore**  
Reproduire une ambiance à plusieurs voix, avec paroles et bruitages : le marché aux légumes, un feu d'artifice, la cour de la ferme, la cour de récréation, la gare, l'aéroport, un match de foot...

**La chorale de sons**  
Chacun choisit un son à reproduire. Le chef d'orchestre se place devant le groupe et désigne les participants dans l'ordre qu'il désire et selon différents rythmes pour composer sa musique. Il peut désigner plusieurs participants ou tous les participants à la fois. Avec ses gestes, il indique le volume, les arrêts et les reprises. **EXEMPLES :** sur des voyelles, des syllabes, des cris d'animaux, des bruitages divers.

**Le volume sonore**  
Se placer en deux groupes face à face, très proches. Chaque groupe choisit une phrase à dire. **EXEMPLES :** Tu as fait bon voyage? Tu as reçu ma carte? Au départ, les phrases sont échangées en chuchotant, puis les deux groupes s'éloignent de deux ou trois pas et recommencent en ajustant le volume de la voix à la distance qui les sépare. On continue jusqu'aux extrémités de la pièce. Une variante consiste à échanger les phrases en imaginant que l'on est séparés par un torrent bruyant, ou que l'on est placé sur les sommets de deux montagnes séparées par une vallée.





14

16

SOURCE | <http://www.ricochet-jeunes.org/>