



Région académique  
OCCITANIE



## Ce qui gronde CDN Treize vents



SCÈNE CONVENTIONNÉE D'INTÉRÊT NATIONAL  
ART EN TERRITOIRE  
à Clermont l'Hérault et dans le Clermontois

### Résumé :

Ce qui gronde met en scène une adolescente isolée, dans un pays en guerre. Fuyant les bombardements, la jeune fille trouve refuge dans son ancienne salle de classe, au cœur d'une école abandonnée depuis le début des bombardements. Les jeunes gens qui lui font face sont séparés d'elle par une mer, une langue, une guerre... Ce qui gronde met en place un jeu d'analogie et de différenciation : la salle de classe où se trouve cette jeune fille (dans la fiction) est aussi la salle de classe où se trouvent les élèves (au présent de la représentation). Ce jeu de miroirs permet d'engager les jeunes gens dans une réflexion sur leur propre situation, les questions qu'ils partagent et celles qui les séparent d'autres adolescents, le courage qu'il leur faut pour affronter le présent ou imaginer l'avenir, où qu'ils se trouvent sur la planète.

### Niveaux : 4eme/3eme

#### Thématiques :

- L'Autre et l'Ailleurs
- L'adolescence
- La guerre
- La guerre vue d'ici
- L'engagement
- Le courage
- La peur

#### Problématiques en lien :

##### Sur le fond :

- Qu'est-ce que le courage ?
- Peut-on se mettre à la place des autres ?
- Peut-on supporter la guerre ?
- Est-on vraiment concerné par ce qui se passe loin de nous ?
- Survivre est-ce vivre ?
- Peut-on à la fois avoir peur et être courageux ?
- Est-on encore un enfant quand on a vécu dans un pays en guerre ?
- Peut-on comprendre l'Autre ?
- L'Autre, est-ce un peu Moi ?
- Peut-on être seul parmi tous ?

##### Sur la forme :

- Qu'est-ce que le Théâtre ?
- Qu'est-ce qui « fait Théâtre » ?
- Le Théâtre est-il un art qui rassemble ou qui dérange ?
- L'art reproduit-il le visible ou le rend-il visible ?

**Disciplines associées :** Français / Education Musicale / Arts Plastiques/ EPS

**En lien avec les programmes de l'Éducation Nationale**

**A partir de ce spectacle on pourra :**

- Expérimenter, produire, créer : s'approprier par les sens les éléments du langage plastique ( matière, support, couleur...). Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés. S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art.
- Écouter, comparer : décrire et comparer des éléments sonores. Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences.
- Explorer et imaginer : imaginer des représentations graphiques ou corporelles de la musique. Inventer une organisation simple à partir de différents éléments sonores.

**Pour la classe de Français :**

- CYCLE 3 : Héros/ Héroïne et personnage. Vivre des aventures. Imaginer, dire et célébrer le monde. Se découvrir, s'affirmer dans le rapport aux autres. Récit d'aventures, Résister au plus fort : ruses, mensonges et masques.
- CYCLE 4 : Se chercher se construire : se raconter, se représenter. Vivre en société, participer à la société (individu et société : confrontation de valeurs ? dénoncer les travers de la société.) ; Regarder le monde, inventer des mondes : la fiction pour interroger le réel .
- CYCLE TERMINAL : *Le texte théâtral et sa représentation, du XVIIIème siècle à nos jours.*
- BTS. Epreuve de CGE (Seul avec tous)
- COMPETENCES : *Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer*