

GABOR

& LES RÊVES OUBLIÉS



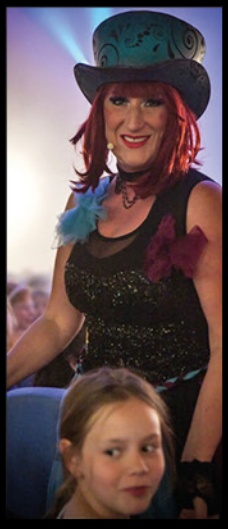


En milieu scolaire

Primaire, collège, lycée

> *L'élève sera acteur de la représentation, participant à l'expérience humaine au présent où tous les sens et son imaginaire seront sollicités.*

PRÉSENTATION DU PROJET



Avec **Gabor et les rêves oubliés**, nous invitons les élèves à embarquer dans une aventure extraordinaire, où la musique, le théâtre, la poésie et le fantastique se rencontrent pour explorer une question essentielle : quelle place accordons-nous encore à nos rêves ?

À travers un univers visuel immersif, des personnages hauts en couleur, des décors surprenants et des chansons originales, Gabor entraîne les spectateurs dans un voyage où l'imagination devient une formidable source de liberté. Bien plus qu'un divertissement, cette création musicale propose une réflexion sensible sur le droit de rêver, la confiance en soi, la différence, les émotions et la nécessité de préserver notre capacité à imaginer un autre monde.

Pensé pour toucher toutes les générations, le spectacle offre aux élèves plusieurs niveaux de lecture, mêlant humour, émerveillement et émotion.

Notre ambition est de faire du spectacle vivant un espace d'évasion, de questionnement et de partage, où chaque élève pourra découvrir que les rêves ne sont pas seulement faits pour la nuit... mais aussi pour construire demain.

DES APPRENTISSAGES A EXPLORER AVEC LES ÉLÈVES



La musique comme langage universel

La musique occupe une place centrale dans le spectacle. À travers des chansons originales aux univers variés, les émotions prennent vie et les mots trouvent une autre résonance. Véritable fil conducteur du récit, la musique accompagne les personnages, nourrit l'imaginaire et permet d'aborder des sujets profonds avec sensibilité et légèreté. Elle devient un langage accessible à tous, capable de réunir les générations autour d'une même émotion.



L'imaginaire au service du spectacle vivant

Gabor et les rêves oubliés propose une expérience visuelle et sonore immersive, associant jeu théâtral, univers cinématographiques, et décors fantastiques. Cette rencontre entre différentes formes artistiques invite les élèves à découvrir les multiples possibilités du spectacle vivant contemporain. Le merveilleux devient alors un moyen de questionner le réel, de stimuler la curiosité et de porter un autre regard sur le monde qui nous entoure.



Une aventure profondément humaine

Derrière la fantaisie et l'humour se dessinent des interrogations universelles. Pourquoi avons-nous besoin de rêver ? Pourquoi sommes-nous tous différents ? Comment trouver sa place ? Peut-on continuer à croire en ses rêves lorsque le monde semble nous inviter à les abandonner ? Sans imposer de réponses, le spectacle ouvre des pistes de réflexion et encourage chacun à développer son propre regard. Il rappelle que la différence est une richesse, que l'imagination est une force et que chaque rêve mérite d'exister.

LES GRANDES THÉMATIQUES PÉDAGOGIQUES

Le rêve et l'imagination
Comprendre leur rôle dans la créativité, la construction de soi et la perception du monde.

La différence et la singularité
Apprendre à reconnaître et respecter ce qui rend chaque individu unique.

Les émotions
Identifier, exprimer et partager ses ressentis à travers les personnages, les situations et la musique.

La confiance en soi
Oser exprimer ses idées, développer ses aspirations et croire en ses possibilités.



L'expression artistique
Identifier, exprimer et partager ses ressentis à travers les personnages, les situations et la musique.

L'esprit critique
Réfléchir aux messages du spectacle, confronter les points de vue et développer sa propre interprétation.



« Rêver, c'est aussi grandir, s'affirmer, inventer et imaginer le monde de demain. »

Contact

LES 4 PRODUCTION

Philippe DEWINTER
06 71 80 73 12
Chargé de diffusion
philippe@gelcr.fr
www.gaboretleschapeaux.fr



LES 4 PRODUCTION • THÉÂTRE MUSICAL

GABOR ET LES RÊVES OUBLIÉS

Dossier pédagogique à destination des équipes enseignantes

Une question pour ouvrir le voyage

Et si les humains perdaient leurs rêves sans même s'en rendre compte ?

PUBLIC Dès 4 ans • approches différenciées de la maternelle au secondaire

DURÉE 1 h 15

FORME Comédie musicale fantastique • théâtre, chansons originales, création visuelle

PRÉPARER • VIVRE • PROLONGER

Des pistes pour entrer dans l'univers du spectacle, développer le regard du spectateur et transformer l'expérience artistique en activités de classe.

Document de médiation proposé aux enseignants. Les activités sont modulables selon l'âge des élèves, les programmes et le projet d'établissement.

01 / DÉCOUVRIR

Le spectacle en quelques mots

Synopsis – sans dévoiler les surprises

Et si, un jour, les humains se faisaient voler leurs rêves… sans même s'en apercevoir ? Dans un univers où l'imaginaire semble progressivement s'effacer, Gabor entreprend un voyage singulier. Ses rencontres, parfois loufoques, parfois bouleversantes, font surgir une question : que devient notre monde quand nous cessons d'imaginer ce qui pourrait être autrement ?

Entre humour, poésie, aventures et émotions, Gabor et les rêves oubliés raconte la place essentielle de l'imaginaire dans nos vies. Le spectacle privilégie la découverte et la surprise : les élèves peuvent ainsi formuler leurs propres hypothèses avant la représentation.

Une comédie musicale intergénérationnelle

Des chansons originales qui accompagnent les émotions et le récit.

Un jeu théâtral et des personnages singuliers, entre fantaisie et humanité.

Des décors, images et ambiances sonores au service d'un univers immersif.

Plusieurs niveaux de lecture : chacun peut être touché et réfléchir à sa manière.

Les grandes questions soulevées

Rêver, pourquoi ?

Les rêves nocturnes, les désirs, les projets, les possibles : ce que signifie « rêver » pour chacun.

Être soi parmi les autres

Singularité, respect des différences, émotions, imagination et liberté intérieure.

Le parti pris pédagogique

Ce dossier n'a pas pour objectif de donner une interprétation unique de l'histoire. Il propose des situations d'écoute, de création et de discussion pour aider les élèves à se forger un point de vue personnel.

Phrase-fil rouge

« On n'est jamais trop jeune pour rêver, ni trop grand pour avoir besoin de ses rêves. »

02 / FAIRE DES LIENS

Objectifs et ancrages pédagogiques

Ce parcours peut s'inscrire dans l'éducation artistique et culturelle (EAC) autour de trois dimensions complémentaires : rencontrer une œuvre, pratiquer une activité artistique et s'approprier des connaissances. Les propositions ci-dessous ne constituent pas une grille officielle de compétences : elles sont à sélectionner selon la classe.

Les trois piliers de l'EAC

RENCONTRER / Assister à un spectacle vivant et découvrir les métiers, langages et codes de la scène.

PRATIQUER / Jouer, chanter, écrire, dessiner, composer un paysage sonore, inventer une scène.

S'APPROPRIER / Mobiliser des mots pour décrire une émotion, argumenter un avis et mettre en relation les arts.

Entrées possibles par discipline

Français / langage / Raconter, reformuler, enrichir son vocabulaire, produire une fiction ou un dialogue, argumenter.

Éducation musicale / Distinguer voix, rythme et ambiance ; comprendre le rôle des chansons dans une narration.

Arts plastiques / Explorer la lumière, le contraste, le collage et la composition d'un univers fantastique.

Enseignement moral et civique / Écouter des points de vue différents, réfléchir à la singularité et au respect d'autrui.

Éducation aux images / Observer les liens entre scène, vidéo, illusions visuelles et récit.

Choisir la bonne porte d'entrée

Maternelle (MS/GS) et cycle 2	Cycles 3 et 4, lycée
Priorité aux émotions, aux images, à la parole spontanée, au mouvement et aux productions collectives.	Approfondir les symboles, les choix artistiques, les interprétations et les débats argumentés.

Référence : ministère de l'Éducation nationale, référentiel du parcours d'éducation artistique et culturelle (BO du 9 juillet 2015) et présentation EAC sur éduscol. Voir page « Ressources ».

03 / PRÉPARER LA SORTIE

Avant la représentation

Créer l'attente sans raconter l'histoire

1. Écrire ou afficher le titre : « Gabor et les rêves oubliés ». Quels mots attirent l'attention ? Que peuvent être des « rêves oubliés » ?
2. Faire émerger les sens du mot « rêve » : images de la nuit, imagination éveillée, projets, aspirations. Accepter la coexistence de plusieurs définitions.
3. Présenter la forme : une comédie musicale associe interprétation théâtrale, chansons, musique, décors et effets visuels pour raconter une histoire.
4. Proposer une hypothèse personnelle : « Je pense que dans ce spectacle… » Les réponses seront comparées après la séance.

Apprendre à devenir spectateur

Avant : se renseigner sur le lieu, anticiper le trajet et l'accueil, découvrir les règles du spectacle vivant.

Pendant : regarder, écouter, respecter les artistes et les autres spectateurs, garder ses réactions adaptées au contexte.

Après : accueillir des ressentis différents et argumenter sans chercher « la bonne réponse ».

Un petit rituel d'écoute – 5 minutes

Les yeux ouverts ou fermés selon le choix de chacun : écouter les sons de la classe durant 20 secondes, puis dire ce que l'on a entendu. Demander : « Qu'est-ce qui change quand je décide d'écouter vraiment ? » Relier cette attention au rôle du son et de la musique au spectacle.

Pour les enseignants

Durée annoncée : 1 h 15. Anticiper les besoins d'attention des plus jeunes et, si nécessaire, échanger avec le lieu d'accueil sur les éventuels besoins sensoriels ou d'accessibilité. Le spectacle mêle ambiances musicales et effets visuels.

04 / ACTIVITÉ AVANT OU APRÈS

Séquence 1 | Le rêve, mille sens

Durée indicative 30 à 45 minutes, adaptable à deux séances.

Objectif Distinguer les sens du mot « rêve » et s'exprimer à l'oral ou par une création.

Matériel Feuilles, crayons, images choisies par l'enseignant, tableau.

Déroulé

Déclencheur : écrire « RÊVER » au centre du tableau. Recueillir les mots et impressions sans hiérarchie.

Tri collectif : classer les idées en trois familles possibles : les rêves de la nuit, les rêves imaginés éveillé, les rêves comme projets ou souhaits.

Production : représenter l'une de ces familles par une phrase, un dessin, une courte scène ou un collage.

Mise en commun : chaque élève choisit un mot pour présenter son travail. Ceux qui préfèrent peuvent présenter un rêve entièrement inventé.

Différencier selon l'âge

MS/GS – Le nuage imaginaire

Objectif : Nommer et représenter | *15-20 min*

Construire un grand nuage collectif en y collant des dessins d'animaux, d'objets ou de lieux impossibles. Chaque élève donne un nom à son dessin.

CP-CE2 – Trois cartes, trois rêves

Objectif : Classer et raconter | *20-30 min*

Créer trois cartes illustrées : un rêve de la nuit, une invention imaginaire, un projet pour demain. Les présenter oralement ou en quelques phrases.

CM1 et plus – Un mot, plusieurs mondes

Objectif : Nuancer et expliquer | *30 min*

Écrire deux mini-textes commençant par « J'ai rêvé que… » et « Je rêve de… », puis comparer leurs effets.

Question pour prolonger

« Peut-on rêver pour quelqu'un d'autre ? » Faire émerger des points de vue sans imposer de réponse.

05 / ÉCOUTER ET CRÉER

Séquence 2 | Quand la musique raconte

Durée indicative 45 minutes, ou deux ateliers de 25 minutes.

Objectif Découvrir comment son, rythme et silence peuvent transformer une histoire.

Matériel Voix, corps, petits objets sonores ; instruments facultatifs.

Expérience : une scène, trois ambiances

Inventer une situation très simple : une personne ouvre une porte et découvre une pièce inconnue.

Former trois groupes. Chacun construit une ambiance par sons et rythmes : étonnement, mystère ou joie. Pas besoin de musique enregistrée.

Jouer exactement la même scène avec chacune des ambiances.

Comparer les effets : que raconte la musique ? Que change un silence ? Les gestes paraissent-ils différents ?

Petits défis à décliner

En maternelle : imaginer le bruit d'un rêve qui grandit, d'une étoile qui tombe ou d'une porte magique.

Au cycle 2 : composer une suite de quatre sons et un silence, puis la faire deviner.

Au cycle 3 et au secondaire : écrire une mini-partition graphique (lignes, points, formes, intensités) et la faire interpréter.

Après le spectacle : écouter autrement

Demander : « Quelle chanson, quel son ou quel moment de silence t'a marqué ? Pourquoi ? » L'enseignant peut distinguer le souvenir de la musique, les émotions suscitées et la fonction narrative d'une chanson. Aucun extrait audio n'est nécessaire pour mener cette activité.

Trace écrite possible

« Une musique peut informer, faire ressentir, annoncer un changement ou nous faire imaginer ce qu'on ne voit pas. »

06 / VOIR ET IMAGINER

Séquence 3 | Fabriquer le merveilleux

Durée indicative 45 à 60 minutes.

Objectif Identifier les langages visuels qui font naître une atmosphère fantastique.

Matériel Papier foncé, crayons, découpages, lampes de poche facultatives.

Observer

À partir d'un souvenir du spectacle (ou, avant la sortie, d'une image fantastique choisie par l'enseignant), recueillir les détails qui créent l'étrangeté : couleurs, tailles, ombres, objets inattendus, lumière, décor, musique, déplacement.

Créer : « Une porte vers un rêve »

Dessiner une porte réelle, extraordinaire ou complètement impossible.

Imaginer ce que l'on peut voir de l'autre côté sans représenter tout le monde : une couleur, une silhouette ou un détail suffisent.

Ajouter une indication sonore : « Si mon image faisait un bruit, ce serait… »

Exposer les productions ; faire décrire ce que chacun perçoit avant de donner une explication.

Adapter le degré d'analyse

MS/GS : composer à partir de papiers déchirés, de formes et de contrastes simples.

CP-CM2 : choisir un cadrage, un premier plan et un arrière-plan ; justifier une couleur.

Collège et lycée : comparer illusion scénique, décor réel et image vidéo ; questionner ce que le regard croit voir.

Vocabulaire utile

Scénographie • lumière • ombre • décor • silhouette • cadrage • ambiance • illusion • premier plan • arrière-plan.

07 / ÉCHANGER ET RÉFLÉCHIR

Séquence 4 | Oser être différent

Durée indicative 30 à 50 minutes selon la classe.

Objectif Développer l'écoute, la nuance et le respect des interprétations.

Questions possibles après le spectacle

Quel personnage t'a surpris ? Une personne peut-elle être différente et nous ressembler ?

Pourquoi se moque-t-on parfois de ce qu'on ne comprend pas ?

Peut-on avoir un rêve que les autres ne partagent pas ?

Qu'est-ce qui aide quelqu'un à ne pas abandonner ce qui compte pour lui ?

Organiser la discussion

Accorder 1 minute de réflexion individuelle (parole, écriture ou dessin).

Faire circuler la parole ; reformuler pour s'assurer qu'on a compris.

Inviter les élèves à dire « je pense que… parce que… » et à distinguer opinion et fait.

Terminer par une phrase collective qui laisse place aux désaccords respectueux.

Autres formats

Pour les plus jeunes – Les lunettes des émotions

Objectif : Reconnaître un ressenti | *15 min*

Chacun choisit une couleur ou une expression pour un moment du spectacle. L'élève peut dire « le personnage semble… » plutôt que parler de lui.

Pour les plus grands – Le conseil des rêveurs

Objectif : Débattre et justifier | *30 min*

Débat réglé autour de l'affirmation « L'imagination nous aide à changer la réalité ». Construire deux arguments et écouter un contre-argument.

Précaution pédagogique

Le rêve peut être intime. Ne jamais exiger la révélation d'un rêve personnel, d'une inquiétude ou d'un vécu. Autoriser systématiquement les réponses inventées, fictives ou anonymes.

08 / PROLONGEMENTS

Après le spectacle | Garder une trace

Un retour en trois temps

RESSENTIR Chacun choisit un souvenir, un son, une couleur, un geste ou une émotion.

RACONTER Collectivement, remettre en ordre quelques moments sans chercher à tout résumer.

INTERPRÉTER Comparer les impressions : ce que nous avons vu n'a pas forcément eu le même sens pour tous.

Trois projets de classe prêts à lancer

Le musée des rêves impossibles

Objectif : Projet arts plastiques et langage | *2 à 3 séances*

Chaque élève invente un objet qui permet de rêver (boussole des idées, parapluie à étoiles…). Associer un dessin, un nom, et une étiquette racontant son pouvoir. Exposer les objets fictifs dans la classe.

La radio des rêveurs

Objectif : Projet oral, musique, EMI | *2 séances*

Par groupes, créer une capsule sonore d'une minute : une courte présentation, un bruitage fabriqué, une phrase poétique et une conclusion. Enregistrer uniquement avec les autorisations nécessaires.

Le théâtre des possibles

Objectif : Projet théâtre et écriture | *2 à 4 séances*

Inventer une scène de deux minutes où un personnage retrouve une idée oubliée. Répartir les fonctions : texte, jeu, ambiance sonore, décor léger et regard extérieur.

Évaluer sans noter la sensibilité

Observer la participation, la capacité à justifier un choix artistique, la qualité d'écoute et l'enrichissement du vocabulaire. L'émotion ressentie n'a pas à être évaluée ni jugée.

Petite conclusion de classe

Compléter ensemble : « Après Gabor, nous avons découvert que rêver peut aussi vouloir dire… »

09 / À PHOTOCOPIER • MS/GS

Fiche élève A | Mon nuage merveilleux

Prénom : _____ Date : _____

Consigne

Dessine un endroit qui n'existe peut-être que dans ton imagination. Tu peux inventer des couleurs, des animaux, des maisons ou des chemins impossibles.

MON DESSIN

Si mon dessin pouvait parler, il dirait…

J'ai choisi cette couleur parce que…

Un rêve totalement inventé convient très bien. L'adulte peut écrire les paroles de l'enfant.

10 / À PHOTOCOPIER • CP-CE2

Fiche élève B | Mon carnet de spectateur

Prénom : _____ Classe : _____

1. Le moment que je voudrais garder en mémoire

Je le dessine ou je l'écris :

2. Une émotion que le spectacle m'a donnée

Je coche ou je complète : joie / étonnement / peur / tristesse / curiosité / autre : _____

Je peux expliquer mon choix :

3. La musique dans mon souvenir

Un son, une chanson, un instrument ou un silence qui m'a marqué :

4. Un mot inventé pour décrire le spectacle

5. Ma question à Gabor

11 / À PHOTOCOPIER • CM1-6E

Fiche élève C | Une histoire en quatre images

Nom / groupe : _____

Consigne : invente une courte histoire où quelqu'un retrouve un rêve oublié. Ne reproduis pas nécessairement l'intrigue du spectacle.

1 / LE MONDE ORDINAIRE	2 / UN SIGNE ÉTRANGE
3 / UN CHOIX	4 / UN POSSIBLE NOUVEAU

Indication de mise en scène

Quelle couleur, quel décor et quel son choisirais-tu pour la dernière image ?

Titre de mon histoire

12 / À PHOTOCOPIER • COLLÈGE ET LYCÉE

Fiche élève D | Imaginer, c'est agir ?

Nom : _____ Date : _____

Question de réflexion

« Les rêves nous aident-ils à mieux comprendre le monde, ou seulement à lui échapper ? »

1. Définir les mots

Dans cette question, que signifient « rêve », « comprendre » et « échapper » ?

2. Observer une œuvre

Choisis un élément du spectacle (personnage, chanson, décor, silence, dialogue). Décris-le précisément, puis explique comment il nourrit ta réflexion.

3. Construire un avis nuancé

Écris un argument en faveur de chaque position, puis donne ton point de vue personnel.

4. Inventer une phrase finale

Une phrase que Gabor pourrait adresser à notre époque :

13 / POUR ACCOMPAGNER

Ressources, mots-clés et repères

Petit lexique du spectacle vivant

Comédie musicale / Forme artistique où jeu, musique et chansons participent à la narration.

Scénographie / Conception de l'espace et des éléments visuels d'une représentation.

Mise en scène / Organisation artistique du jeu, des déplacements, du rythme et des images scéniques.

Ambiance sonore / Ensemble des sons, musiques et silences qui construisent un univers.

Intergénérationnel / Qui peut être partagé et interprété par des personnes d'âges différents.

Fantastique / Univers où surgissent des événements ou des formes qui troublent les repères habituels.

Pour construire un parcours EAC

Le dossier peut s'articuler autour des trois piliers : rencontre avec une œuvre, pratique artistique et acquisition de connaissances. Ces propositions sont à ajuster avec les programmes et les objectifs de la classe.

Sources institutionnelles :

Ministère de l'Éducation nationale – Parcours d'éducation artistique et culturelle (BO du 9 juillet 2015) : www.education.gouv.fr/bo/15/Hebdo28/MENE1514630A.htm

éduscol – Éducation artistique et culturelle : eduscol.education.gouv.fr/4692/education-artistique-et-culturelle

Informations artistiques et organisation

SPECTACLE Gabor et les rêves oubliés

PUBLIC Dès 4 ans, avec plusieurs niveaux de lecture

DURÉE 1 h 15

CONTACT / INFORMATIONS www.gaboretleschapeauxrouilles.fr

Les séances et fiches de ce dossier sont des suggestions de médiation à conduire en classe. Elles ne supposent pas qu'un atelier ou une rencontre avec les artistes soit inclus dans la représentation.

Une dernière invitation

Et si l'école devenait aussi un lieu où l'on apprend à inventer des mondes possibles ?