



DOSSIER PEDAGOGIQUE

LIVRE DE JEUX

Inspiré du spectacle

El fumista, Collectionneur de souvenirs

créé et interprété par **Davel Puente Hoces**

*"Certains souvenirs sont si légers qu'ils peuvent disparaître à tout moment, s'échapper.
D'autres viennent de si loin que vous avez oublié que vous les aviez oubliés.
Certains sont collants.
Des choses que vous auriez préféré ne pas avoir dites, ne pas avoir faites.
Que vous aimeriez oublier.
Et pourtant, ils reviennent et apparaissent partout au mauvais moment... jusqu'à ce que vous les acceptiez.
Certains sont tellement présents que chaque fois que vous vous en souvenez, ils prennent vie.*

Davel Puente Hoces

1. JEUX DE JONGLERIE

- 1.1 CONSTRUISEZ VOS BALLE DE JONGLAGE ET COMMENCEZ À JOUER
- 1.2 PLUIE DE FOULARDS
- 1.3 LA BALLE ET MON CORPS
- 1.4 JOUER AVEC LES NOMS
- 1.5 LANCE LANCE / RATRAPPE RATRAPPE

2. JEUX D'ÉQUILIBRE

- 2.1 CONSTRUISEZ VOS PIEDS
- 2.2 STATUT
- 2.3 MARCHER AVEC LES PIEDS DANS DES SEAUX
- 2.4 LA FORÊT ENCHANTÉE

3. JEUX DE SOCIÉTÉ

- 3.1 LE REGARD
- 3.2 SUIVRE UN PAPILLON
- 3.3 LA DEMARCHE DU CLOWN
- 3.4 MON CLOWN

4. JEUX DE CONTES

- 4.1 HISTOIRES DE VIE
- 4.2 RACONTER UNE HISTOIRE AVEC UN OBJET
- 4.3 INVENTER UN CONTE ENSEMBLE
- 4.4 COMMENT ET OÙ CONSERVER MES SOUVENIRS ?

Le théâtre est une occasion de grandir et de connaître le monde, une expérience émotionnelle qui se mêle au parcours personnel de chacun, aidant à construire le goût des choses. Le théâtre nous permet de vivre de nouvelles histoires et de faire naître des rêves qui laissent des traces dans nos mémoires.

El Fumista, pièce de théâtre d'objets, cirque et magie, créée et jouée par **Davel Puente Hoces**, est le prétexte pour écouter une histoire et savourer à nouveau le parfum des souvenirs afin de soigner la mémoire des êtres magiques qui ont marquée un sentiment et un sens.

"Il y a quelque chose de magique dans la relation entre les grands-parents et les petits-enfants. Ils ont le passé et les enfants ont l'avenir, c'est pourquoi ils sont si bien connectés. Les personnes âgées sont comme un grand bateau rempli de fumée qui, avant de disparaître, laisse une petite partie de ces souvenirs dans le petit bateau vide qui vient d'arriver. Et parfois, cette petite quantité de fumée peut pointer dans une direction qui dure toute une vie."

C'est ce que raconte Davel dans une partie de son spectacle *El Fumista*, un voyage poétique entre les souvenirs d'enfance et d'autres moments de la vie où la jonglerie et la magie, les techniques d'équilibre et l'art du conte sont des ressources artistiques au service de l'histoire.

Les jeux et activités proposés visent à stimuler l'expression de la créativité et du potentiel artistique de chaque enfant.

Le jeu développe une fonction pédagogique fondamentale dans l'environnement éducatif.

Comme le dit Paulo Freire :

"Le joueur, en s'abandonnant au jeu, s'échappe de la réalité et de ses engagements immédiats, rompt avec le temps chronométré et participe à l'éternel : en rompant avec la réalité, il se montre pour ce qu'il est vraiment".

Ce cahier est organisé en quatre blocs de jeux et d'activités pour garder la nature formative du jeu en tant que source d'apprentissage créatif dans le contexte scolaire.

1. jeux de jonglerie
2. jeux d'équilibre
3. jeux de clown
4. jeux de conte



LES OBJECTIFS DU JEU

La dynamique servira à pratiquer des jeux inspirés des techniques du cirque, à s'amuser, à développer un sentiment d'appartenance, à créer un nouvel espace d'expression et à entrer en contact avec des dimensions telles que l'irréel, le ludique, le sensible et le poétique.

L'école sera le cadre habituel et surprenant pour expérimenter d'autres possibilités.

Promouvoir l'estime de soi

Cette finalité est favorisée par l'essence même des disciplines du cirque, basée sur l'idée de rendre possible ce qui semble à priori impossible ou difficile.

Chaque petit succès, chaque petit progrès augmentera le degré de confiance en soi de l'élève, qui pourra prendre une conscience progressive de ses forces, de ses qualités et de sa capacité à relever des défis, à progresser et à se dépasser, réalisant ainsi ses objectifs personnels.

Les jeux de jonglerie et d'équilibre sont très bien adaptés au développement de l'estime de soi, car ils constituent en eux-mêmes un défi aux lois de la physique.

Encourager le développement de l'autonomie

La pratique d'une discipline de cirque comme la jonglerie est un processus progressif, basé sur la répétition des mouvements et le dépassement des échecs.

Chaque chute, chaque erreur, sera suivie d'une nouvelle tentative. L'auto-motivation et l'autorégulation sont des facteurs intéressants pour contrôler ses réactions, mieux se connaître et donc agir sur soi-même.

Dans ce processus, la réflexion personnelle et le sens critique sont importants : les jeux fonctionnent comme un thermomètre pour mesurer les qualités humaines de base telles que la patience, la persévérance, la concentration, la rigueur et le contrôle des émotions (peur, frustration, colère...).

Stimuler le sentiment d'appartenance à un groupe et l'esprit de solidarité

Le cirque est défini comme un art de solidarité, car il repose fortement sur l'entraide et le travail collectif.

Le respect de règles communes, telles que les règles d'un jeu, fait que les participants se considèrent comme membres d'un groupe : les joueurs prennent conscience non seulement de ce que leurs collègues peuvent leur apporter, mais aussi de ce qu'ils peuvent eux-mêmes apporter aux autres.

Le travail en équipe est un moyen privilégié pour s'ouvrir à d'autres points de vue, apprendre à s'affirmer dans le respect des autres et développer des valeurs sociales fondamentales telles que la solidarité, l'empathie, le sentiment d'appartenance, l'écoute, le respect et l'amitié.

Mettre en valeur le corps physique en tant que corps créatif afin d'expérimenter les possibilités que le corps et l'esprit sont capables de se donner l'un à l'autre

La créativité est un moyen d'apprendre, de générer des connaissances.

Chaque être humain possède un potentiel créatif qui, selon les expériences de vie de chacun, peut être utilisé ou gaspillé.

Les techniques de jonglage et d'équilibre, les jeux d'expression et de narration stimuleront le corps et l'esprit, de sorte que la capacité à "être créatif" est avant tout un mode de vie à exercer et à exploiter.

Dans toutes les langues et dans toutes les parties du monde, le conte est la grammaire fondamentale de la pensée et de la communication.

Dans les histoires, il existe un lien important entre la mémoire, l'émotion et l'imagination. L'élément fantaisiste des histoires permet aux enfants de réfléchir plus clairement sur les expériences réelles grâce à une puissante expérience imaginative.

1. JEUX DE JONGLERIE

*"Mes souvenirs... Je me souviens de jongler."
"La jonglerie est le jeu né de la relation entre vos mains et le monde." "
Ce qui compte, c'est de toujours trouver un moyen de continuer à jouer."*

Situations ludiques qui stimulent la manipulation d'objets (jonglerie) à travers une série d'activités basées sur l'action comme moteur qui, grâce à sa composante éminemment pratique, permet une relation directe avec la réalité de ce qui est fait, avec l'action, avec le processus et le résultat.

Les jeux de jonglerie serviront de stimuli pour encourager les élèves à s'améliorer, mais jamais au détriment du plaisir, mais plutôt dans la recherche continue d'un équilibre entre technique, jeu, discipline et liberté.

1.1 CONSTRUISEZ VOS BALLE DE JONGLAGE ET COMMENCEZ À JOUER

Matériel utilisé : graines de millet (ou sable), ballons à gonfler, une bouteille et un gobelet en plastique, ciseaux

Description : gonfler un ballon puis le dégonfler. De cette façon, il sera plus long et pourra contenir plus de graines.

Coupez la bouteille en plastique en deux pour obtenir un entonnoir avec lequel vous pourrez remplir le ballon.

Remplissez le verre avec les graines, versez-les dans l'entonnoir et de là dans le ballon. Nouez le ballon et coupez le morceau restant du col du ballon.

Coupez le col d'un autre ballon et recouvrez le premier ballon rempli de graines avec ce dernier. Répétez cette dernière opération avec un autre ballon.

1.2 PLUIE DE FOULARDS

Matériel utilisé : des foulards

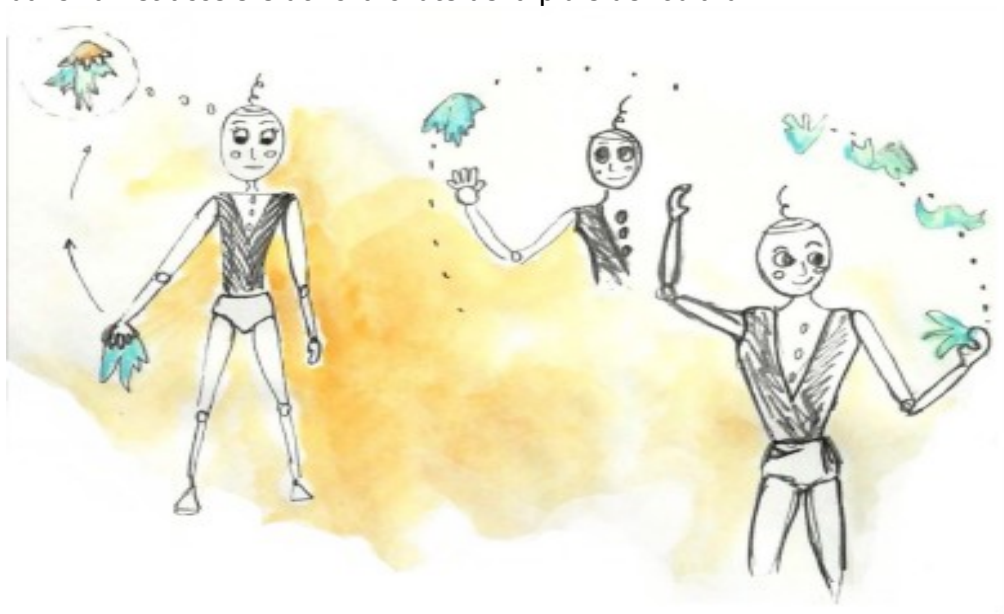
Précautions : veillez à ce que les élèves se tiennent à une distance raisonnable les uns des autres, afin d'éviter les collisions.

Description : ce jeu consiste à essayer de lancer le foulard le plus haut possible et à le saisir en le faisant tomber plus ou moins à hauteur de l'abdomen.

Progressivement, les joueurs ajouteront d'autres foulards et répéteront le même jeu en cherchant le moyen de contrôler autant de tissus que possible.

L'important est que la prise et le lancement ultérieur ne concernent qu'un seul foulard à la fois, sans prendre et lancer deux ou plusieurs foulards en même temps.

Variations : lorsqu'un niveau de coordination important a été atteint, le même jeu peut être répété, en faisant un ou plusieurs nœuds au milieu du foulard, ce qui diminue le temps de fluctuation du foulard dans l'air et accélère donc la chute de la pluie de foulard.



Et maintenant... avec les autres

Les participants sont répartis en petits groupes qui, au signal de l'enseignant, se mettent en mouvement, en marchant en cercle.

Chaque élève aura son propre foulard et, au signal du professeur, lancera son foulard et le prendra en descendant.

Cela est répété plusieurs fois.

Variantes : chaque groupe commence à marcher en cercle et, cette fois, au signal de l'enseignant, chaque joueur lance son foulard en l'air et essaie de prendre à droite le mouchoir du partenaire qui se trouve devant lui.



Du cercle à la ligne

Le groupe forme une ligne. Chaque participant aura son foulard en main. Au signal de l'enseignant, le premier de la ligne lance le foulard et court en arrière, se positionnant à la fin de la ligne tandis que le second de la ligne prend le foulard et le lance à nouveau en courant en arrière, et ainsi de suite en faisant comme si la ligne marchait.

Variantes : le premier de la ligne peut passer sous les jambes de tous les membres de la ligne, arrivant à temps pour saisir le foulard du dernier.

1.3 LA BALLE ET MON CORPS

Matériel utilisé : balles de jonglage.

Utilisez les balles que chaque participant a construites ou utilisez des balles en plastique avec un certain poids car la rigidité facilite le contact et le mouvement de la balle avec le corps.

Description : jeu individuel inspiré de la technique du contact, qui consiste à rechercher l'équilibre de la balle en un point précis du corps et à déplacer successivement la balle d'une partie du corps à l'autre, en ne changeant que la position du corps.

Variantes : vous pouvez jouer à deux, en faisant glisser la balle d'une partie du corps d'un des joueurs à l'autre.

1.4 JOUER AVEC LES NOMS

Matériel utilisé : balles de jonglage

Précautions : Invitez les élèves à regarder le partenaire à qui ils veulent lancer la balle avant de la lancer.

Description : Les joueurs s'assoient en cercle. L'un d'eux aura une balle dans la main. Ils diront d'abord leur nom, puis le nom du coéquipier à qui ils lanceront la balle, en décrivant une parabole pour faciliter la prise.

Avant de relancer la balle, la personne qui la ramassera dira le nom de la personne vers qui la balle sera lancée.

Variantes : après quelques tours, une deuxième balle peut être lancée. Le premier joueur aura deux boules, une pour chaque main. Il appellera d'abord son nom, puis le nom du coéquipier à qui il lancera la première balle. Le joueur doit ramasser la première balle, appeler son nom et lancer cette balle à un autre joueur avant que la deuxième balle n'atteigne ses mains.



1.5 LANCE LANCE / RATTRAPE RATTRAPE

Matériel utilisé : balles de jonglage.

Précautions : utilisez des balles pas trop lourdes.

Description : commencez avec une seule balle. Vous devrez être capable de lancer une balle de la main droite vers la main gauche et vice versa.

Posture pour jouer au jonglage avec des balles :

Jambes légèrement ouvertes, bras tendus le long du corps, épaules détendues.

Pliez les avant-bras pour les rendre parallèles au sol, les coudes un peu sortis.

Il est important de maintenir la hauteur des lancers un peu au-dessus de la tête.

Variantes : répétez les exercices avec des balles de poids et de taille différents.

Lancer avec une seule balle

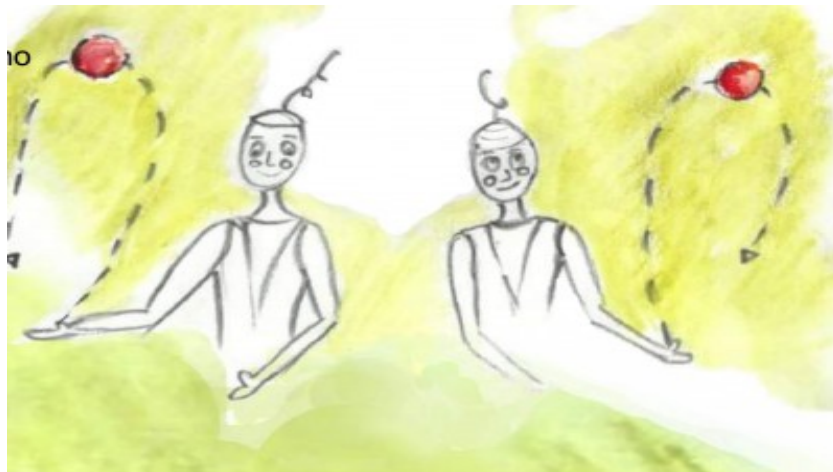
Lancez une balle horizontalement de la main droite vers la gauche et en arrière.

Lancez la balle en la laissant passer devant vos yeux (droite-gauche) et accompagnez-la avec vos bras lorsqu'elle est lancée et ramassée.

Lancez la balle (droite-gauche) et tapez dans vos mains pendant que la balle est en l'air.

Lancez la balle (droite-gauche) et tapez sur vos cuisses avec votre main gauche puis votre main droite pendant que la balle se déplace dans les airs.

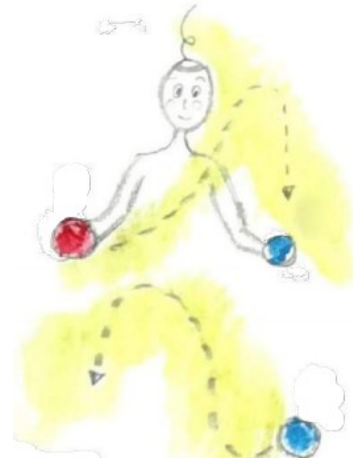
Lancez une balle verticalement avec la main droite et attrapez la avec la même main. Répétez le même exercice avec la main gauche.



Lancer avec deux balles

Lancer/relâcher.

Balle rouge (R) dans la main droite
Balle bleue (B) dans la main gauche.
La main droite lance R.
La main gauche lance un B.
R tombe au sol près du pied gauche.
B tombe au sol près du pied droit.



Lancer/recueillir.

Balle rouge (R) dans la main droite
Balle bleue (B) dans la main gauche.

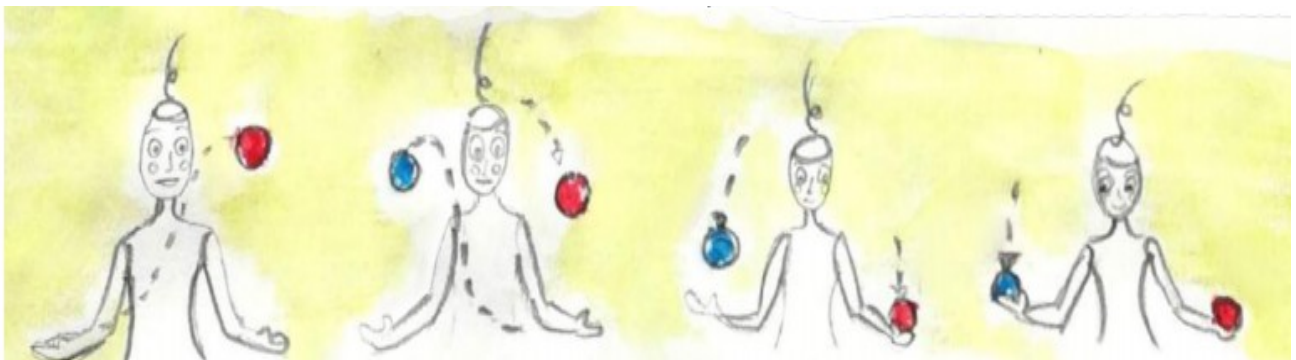
La main droite lance R.
La main gauche lance B.
La main droite prend R.
La main gauche prend B.

Lancer continu.

Balle rouge (R) dans la main droite
Balle bleue (B) dans la main gauche

La main droite lance R.
La main gauche lance un B.
La main gauche attrape R.
La main droite attrape B.
La main gauche lance R.
La main droite lance un A.

Ces lancers sont répétés en continu.



2. LES JEUX D'ÉQUILIBRE

"Souvenirs de mon grand-père. C'était un homme très sérieux qui travaillait au Circo Price à Madrid. Il m'a dit : le cirque est une chose très importante, c'est là que l'impossible devient possible".

Situations ludiques basées sur l'équilibre du corps utilisant ou non, différents objets. Les techniques d'équilibre, comme beaucoup d'autres techniques de cirque, sont caractérisées par certaines difficultés qu'il faut affronter et surmonter : peur de tomber ou d'échouer, incapacité d'effectuer un mouvement par manque de force ou de coordination, nervosité, tension, frustration, etc.

L'échec est une occasion de faire face à l'adversité. L'analyse des raisons de l'échec permettra de reconnaître les faiblesses, de prévoir des solutions et donc de mieux comprendre comment agir pour surmonter une difficulté.

La persévérance et le courage nous permettent de transformer les expériences négatives en leçons positives d'enrichissement personnel (Résilience).

2.1 CONSTRUISEZ VOS PIEDS

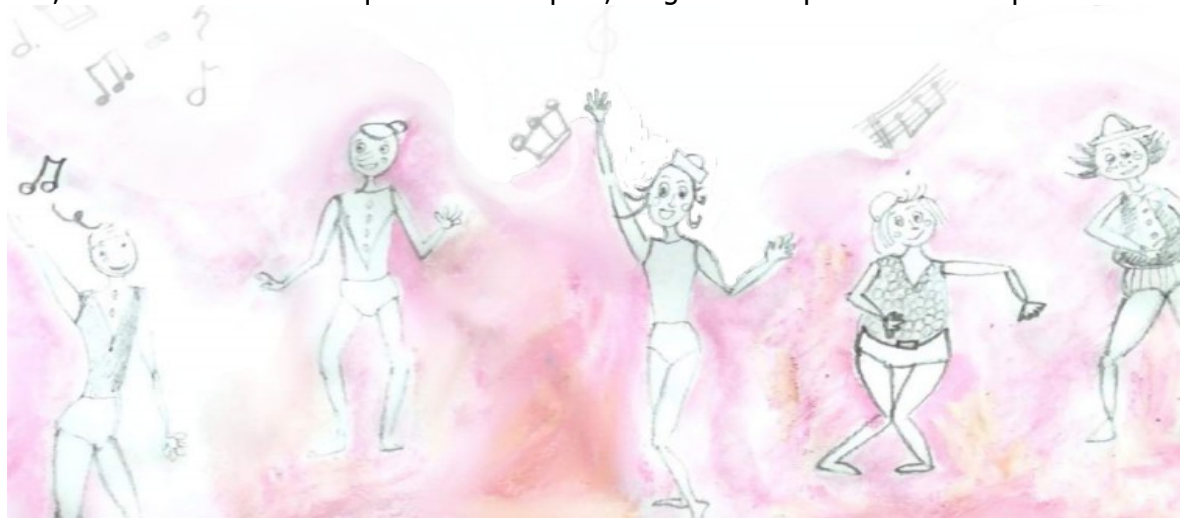
Matériel utilisé : seaux en plastique, cordes.

Description : chaque élève doit se procurer deux seaux en plastique de la même taille. Dans chaque seau, deux trous seront percés sur les côtés près de la base. La corde, d'environ un mètre de long, sera passée dans chaque trou et les extrémités de la corde seront attachées par un nœud.

La base de chaque seau servira de base d'appui pour chaque pied. Le participant commencera à marcher sur ses nouveaux pieds, en se tenant et en dirigeant le mouvement à travers les cordes.

2.2 STATUT

Description : les élèves se déplacent librement dans l'espace en dansant. Lorsque la musique s'arrête, ils devront rester en équilibre sur un pied, en gardant la posture dans laquelle ils sont.



Variantes : les joueurs peuvent être invités à rechercher l'équilibre et à se pencher de différentes manières ou par groupes de deux, trois ou quatre.

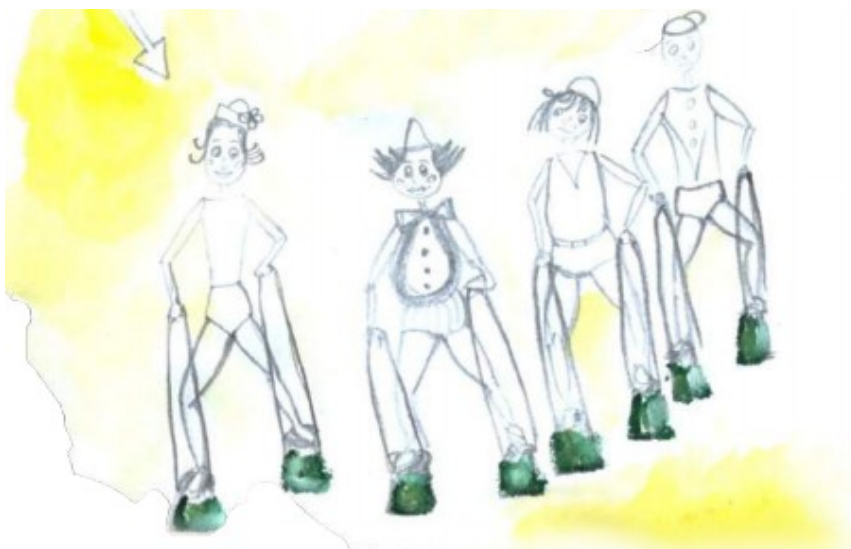
2.3 MARCHER AVEC UN SEAU SUR CHAQUE PIED

Matériel utilisé : chaque participant utilise les « pieds » qu'il a préalablement construits avec les seaux.

Précautions : faire le jeu sur une surface plane.

Description : se promener librement dans l'espace.
L'un des acteurs est choisi pour inventer un parcours dans l'espace, en évitant les obstacles.
Les autres participants doivent suivre, en imitant leurs pas.

Variantes : on peut proposer d'accélérer les pas, de marcher derrière, d'inventer une expédition à la recherche d'un objet caché.



Avec mes nouveaux pieds et mon nouveau bandeau

Les élèves doivent avoir les yeux bandés et se tenir en équilibre sur les seaux placés sous chaque pied. L'enseignant fera un son avec un sifflet, un instrument ou sa propre voix afin que les joueurs essaient de marcher dans cette direction.

Variations : l'enseignant peut définir plusieurs règles, par exemple, avec deux coups de sifflet on avance d'un pas, avec un coup de sifflet on doit se lever, etc.



Danser avec mes nouveaux pieds

Les participants danseront sur de la musique au-dessus des seaux, en faisant l'expérience de mouvements, de pirouettes et de petits sauts.

Variantes : les participants peuvent former des paires et danser ensemble avec un objet entre eux, en essayant de ne pas tomber.

2.4 LA FORÊT ENCHANTÉE

Description : Former des binômes

Dans chaque binôme, une personne fermera les yeux et se laissera guider par l'autre par un préalablement convenu entre eux. Une mystérieuse promenade aura lieu où les oreilles seront guidées par un son parmi plusieurs.

Ensuite, les rôles sont échangés dans chaque binôme.

Variations : Vous pouvez changer de modèle et choisir l'atmosphère de certains environnements tels qu'une forêt, la plage, une rivière, etc.

3. JEUX DE SOCIÉTÉ

"Parmi mes souvenirs... le jour où un clown est venu à l'école."

"Alors que des ballons d'eau lui tombaient dessus et que les enfants tiraient sur ses vêtements, je suis revenu en arrière dans le chaos et j'ai pensé : quand je serai grand, je veux être comme lui."

Et c'est encore le cas aujourd'hui".

Jeux basés sur l'expression corporelle et l'interprétation de la réalité par l'utilisation du corps (expressions et mouvements). La priorité sera donnée au geste comme seule ressource possible pour exprimer des émotions et interpréter des actions.

Le mime est un art ancien qui, comme le disait Aristote, est basé sur la mimésis, sur l'observation de la réalité, sur l'imitation de celle-ci et sur sa représentation.

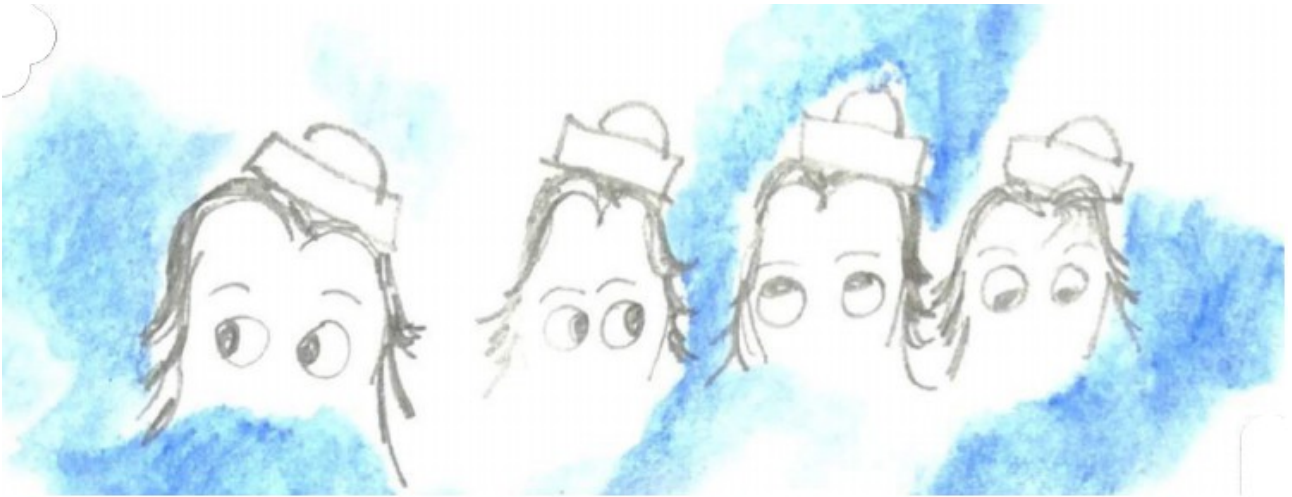
Le moteur de chaque action est le cœur.

Dans ces deux derniers chapitres d'activités, l'importance sera accordée à l'expression et à sa manifestation consciente et créative, par le geste, dans ce premier chapitre et la parole dans le suivant.

3.1 LE REGARD

Description : Les élèves s'assoient par terre en cercle. Au signal du professeur, ils déplaceront leurs yeux vers la droite, vers la gauche, vers le haut, vers le bas, en regardant dans différentes directions.

Variations : le professeur nommera une sensation ou une émotion : joie, tristesse, etc. Chaque participant observera cette sensation à l'aide de l'expression de la bouche.



Des émotions en mouvement

Les élèves sont assis en cercle. L'un d'entre eux se lèvera et représentera une émotion (joie, tristesse, ennui, ect) par ses seuls mouvements et gestes corporels. Celui qui devine devra représenter une autre émotion.

Variations : Recherchez des émotions plus compliquées à représenter.



3.2 SUIVRE UN PAPILLON

Description : l'enseignant raconte une histoire dans laquelle chaque participant tient un papillon dans ses mains. Lorsque le papillon devient imprudent, il commence à voler dans l'espace avec les autres papillons. Chaque élève devra suivre son papillon sans le quitter des yeux. Le professeur poursuit l'histoire en racontant que le papillon s'éloigne, s'approche, vole au-dessus d'une fleur, entre dans le T-shirt d'une des personnes présentes, se repose sur le sol... Chaque joueur doit effectuer les mouvements appropriés de flexion, de course, d'arrêt, de saut, etc. pour suivre le papillon.

Variantes : à certains moments, l'enseignant peut participer au jeu, avec les élèves, en suivant leur propre papillon.

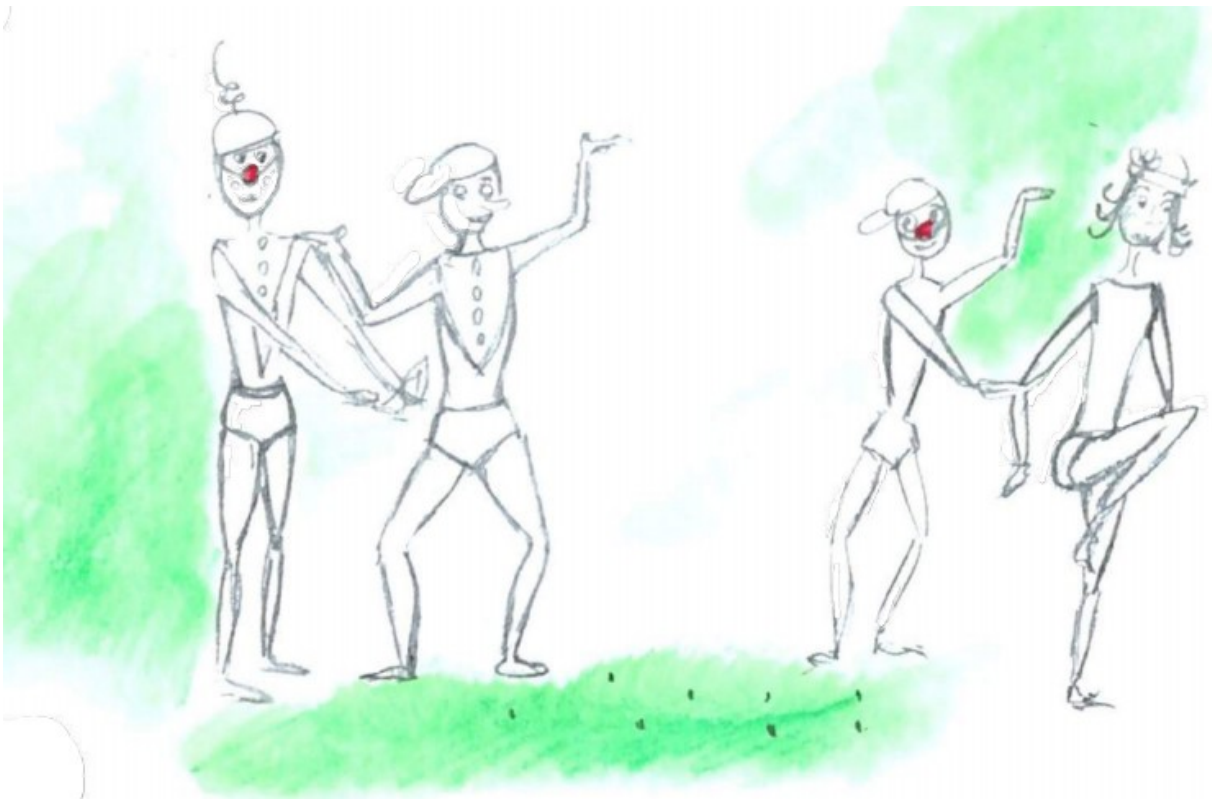


3.3 MA DEMARCHE DE CLOWN

Matériel utilisé : un ou plusieurs nez de clown.

Description : les élèves se déplacent librement dans l'espace. Celui qui porte un nez de clown commence par faire une marche, inventée par lui, sa « marche de clown », avec laquelle il essaiera de toucher les autres qui tenteront de l'éviter. La personne touchée met le nez de clown, et avec sa propre marche, différente de celle de son partenaire, part à la recherche d'un autre nouveau clown.

Variantes : vous pouvez faire le jeu avec plusieurs nez : Deux élèves portent un nez et partent avec leur propre « marche de clown » à la recherche d'autres clowns, à qui ils donneront un autre nez, sans enlever le leur. Et ainsi de suite de sorte que chacun finira par avoir son propre nez de clown.



3.4 MON CLOWN

Matériel utilisé : maquillage, tissus, papier.

Description : maintenant que chaque élève a joué avec les expressions de son visage et inventé sa propre marche, il peut dessiner l'image de son clown et ensuite se maquiller ou se faire maquiller par un de ses camarades de classe et préparer ses costumes.

Variations : l'enseignant montre des images de clowns, différents styles, maquillage, costumes.



4. LES JEUX DE CONTES

"S'il y a un souvenir de mon enfance qui m'a vraiment marqué, c'est bien celui-là : ma grand-mère." "
Ma grand-mère était un être magique pour moi."

*"Ma grand-mère était aveugle. Je me souviens m'être assis sur elle, avoir éteint la lumière, tiré les rideaux, baissé les stores et partagé la même obscurité. Nous étions tous les deux aveugles et nous voyions le même monde. Elle me racontait des histoires qu'elle improvisait au fur et à mesure. Des histoires dans lesquelles j'étais le personnage principal. Et elle me le disait :
Tout est possible. La vie est une histoire. Votre histoire. Profitez de chaque instant. N'oubliez rien".*

Des situations ludiques qui ont l'histoire comme centre d'exploration pour stimuler l'imagination, la créativité verbale et visuelle.

L'acte de raconter est intimement lié à notre état d'esprit, à la recherche d'empathie avec nos interlocuteurs car raconter, c'est exprimer des sentiments, se rapprocher des autres, partager et créer des liens affectifs.

L'histoire, comme l'écrit Ana Pelegrín, "a besoin de repos, d'une pause dans le temps dans l'écoute collective. Il s'agit de se détendre, de s'allonger dans le temps, d'écouter le temps passer".

Raconter une histoire est une occasion de pratiquer l'acte de la parole de la part de celui qui la raconte et l'écoute active de la part des auditeurs.

4.1 HISTOIRES DE VIE

Description : toutes les histoires sont passionnantes et encore plus celles racontées par les personnes âgées qui peuvent les enrichir de nombreuses expériences du passé, de paysages et de personnages, de situations inédites.

Demandez à vos grands-parents, oncles, tantes, père, mère de vous raconter une histoire ou un récit qui vous plaît.

Vous pouvez l'écrire et la dessiner, avant de la raconter à vos camarades de classe.

Variante : inventez une histoire dont le personnage principal est un membre de votre famille.

4.2 RACONTER UNE HISTOIRE AVEC UN OBJET

Matériel utilisé : un objet au choix.

Description : tout objet peut être un centre d'intérêt et d'exploration narrative. Chaque participant choisit un objet et construit une histoire autour de cet objet, constituant ainsi une séquence de scènes. Seuls les gestes doivent être utilisés.

Variations : il est possible pour l'enseignant d'introduire un autre objet dans la scène en manipulant lui-même ce nouvel élément, qui entrera dans l'histoire.

4.3 INVENTER UNE HISTOIRE ENTRE NOUS TOUS

Description : Tous les participants sont assis en cercle.

On commence à inventer la première phrase d'une histoire. Vous pouvez dire deux ou même trois phrases, jusqu'à ce que vous passiez le fil de l'histoire à votre partenaire à côté de vous, et ainsi de suite.

Au deuxième tour du cercle, ou lorsque l'enseignant le juge opportun, il est suggéré de réfléchir à la clôture de l'histoire.

L'important est que soit présenté dans cette histoire des personnages, lieu, qu'il y ait un début, un déroulement et une fin.

4.4 COMMENT ET OÙ CONSERVER MES SOUVENIRS ?

Description : Chaque élève choisit et écrit, parmi ses souvenirs préférés, le plus heureux et le plus triste.

Il le lit à voix haute au reste de la classe.

L'enseignant propose une réflexion sur les différentes manières et possibilités de garder un souvenir vivant dans notre mémoire.

PRESENTATION DE L'ARTISTE

Davel Puente Hoces

La compagnie DonDavel est née de la passion qu'entretient **Davel Puente Hoces** pour le théâtre. Il est un jongleur itinérant, passionné par le cirque, la magie, le théâtre d'objets et la scène en général. Depuis qu'il a obtenu son diplôme en communication audiovisuelle à l'Université Complutense de Madrid en 2004 et qu'il s'est tourné vers sa passion pour la scène, il travaille seul sur ses spectacles **Circo de Autor** et sa dernière création **El Fumista, collectionneur de souvenirs**.

Entre 2014 et 2016, il a fait partie de la compagnie française historique Cirque Bidon, qui voyage toujours en calèche depuis 1974. Il tourne actuellement avec son spectacle **El Fumista, collectionneur de souvenirs** et participe à des créations collectives en tant que jongleur et magicien en France, en Espagne et en Italie.

www.dondavel.com

El Fumista, collectionneur de souvenirs

Comment attrape-t-on un souvenir ? El Fumista est un hommage aux souvenirs d'enfance et à d'autres moments de la vie. Des souvenirs de fumée apparaissent et dansent devant nos yeux, dialoguent avec les émotions et remplissent le présent d'une manière si vive qu'ils semblent réels. Mais quand on essaie de les attraper, ils nous glissent entre les doigts, changent de forme et s'effacent.

Théâtre d'objets, cirque et magie où les protagonistes d'un monde de souvenirs sont construits sur scène à partir d'éléments simples, comme des bocaux et des lunettes, qui prennent un corps et en viennent à avoir une âme et une vie propre. Certaines personnes savent allumer d'autres petites lumières qui restent à jamais, comme celles qui illuminent le verre d'un verre, lui donnant de l'éclat

sans lui enlever sa transparence. Nos grands-parents nous ont appris à ressentir des émotions, dans toute leur force et leur tendresse.

Le temps brouille les souvenirs dans notre mémoire liquide, laissant une trace indubitable, un souvenir qui, comme un crayon de fumée, laisse des traces écrites dans l'air.. que ce que nous avons vécu s'est passé de la plus belle des manières.

Références bibliographiques

-Bortoleto, Pinheiro et Prodocimo, Auteurs. Jogando com o circo, 2011.

-Freire, j.B. O jogo : entre o riso e o choro. Campinas, SP : Auteurs associés, 2002. -Pérez, Martínez. Le plaisir de l'écoute. Guide pour dynamiser la littérature orale en Andalousie, 2008.

-Pêcheur. Cuentos para pensar, 2007.

-Pelegrin. La Aventura de Oír, 2004.

-Manuale di Piccolo Circo, Claudio Madia. Giangiacomo Feltrinelli Editore Milano, Feltrinelli Kids, avril 2003.

Carnet de jeu

Écrit par Laura Spacchetti Illustré par Silvia Spacchetti