



PROMENADE ARTISTIQUE DANS MONTREUIL



Cette balade artistico-ludique inventée de toute pièce par les enfants de GS et CP de l'école des Queniaux n'aurait pu voir le jour sans la présence de Sarah Debove, artiste en résidence dans le cadre du CLEA* des Vallées du Haut-Anjou. Pendant 8 semaines, les artistes en herbe ont regardé, écouté, dessiné, découpé, raconté et puis re-dessiné, rigolé, peint, collé, bombé... Cette balade sera visible dans les rues de Montreuil-sur-Maine du 15 juin 2023 mais aussi lors des Folies du Lion le 17 juin 2023 au Lion-d'Angers.

* Le CLEA ou Contrat Local d'Education Artistique des Vallées du Haut-Anjou a été signé en décembre 2021 avec la DRAC, Direction Régionale des Affaires Culturelles et le Département de Maine-et-Loire, qui soutiennent les actions culturelles partout et vers tous !

Un tout grand merci à mes complices dans cette folle aventure !

À Jean-Pierre Mallard pour son enthousiasme, son suivi indéfectible et ses idées géniales ainsi qu'à Rosabelle Menard exploratrice et accompagnatrice, pour leur travail si précieux avec les enfants. À Julien Behar pour cette journée d'improvisation avec les enfants et la poésie qu'apporte les ponctuations sonores dans notre balade.

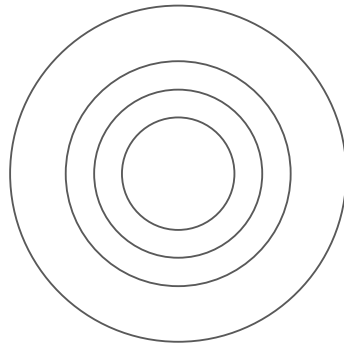
À Anne Signour, coordinatrice lumineuse, attentive et curieuse.

À la CCVHA, la ville de Montreuil sur Maine et Baludik d'ouvrir leurs territoires réels et numériques à cet espace nécessaire de la création.

Sarah Debove



Conception-crédation graphique Sarah Debove



Cette histoire est aussi
sonore retrouvez les
extraits sous ce logo.





Que voit-on lorsqu'on se balade dans le village avec les copains de la classe ? À quoi joue-t-on sur les trottoirs, en traversant les espaces communs, les allées boisées ? Qu'est-ce qui attire notre attention, capte nos oreilles, éveille notre imaginaire ?

Parce que nous avons vu un bonhomme de neige en feuille, entendu des miaulements et repéré des traces de canard. Parce qu'en s'arrêtant pour dessiner la Mayenne nous avons senti des odeurs de terre mouillée et trouvé de véritables nids de serpents. Alors que le ciel était traversé par un héron, nous avons imaginé des dialogues devant les maisons et étudié de fascinants et minuscules habitants. Parce qu'une fête d'anniversaire c'est très important quand on est âgé de 5 ans.

Sur la base de nos souvenirs joyeux, des personnages ont émergé. Vous pouvez les suivre sur les pochoirs. Découvrez leurs actions grâce à la forme de nos panneaux : observer, crier, marcher, ramasser, grimper... et devenez vous aussi des explorateurs en parcourant notre histoire.

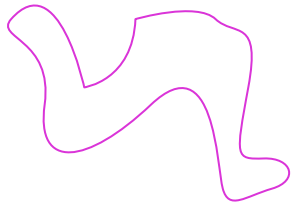
Chers promeneurs, c'est dans l'espace du village traversé et investi par les enfants que l'histoire se raconte.

Bonne balade,

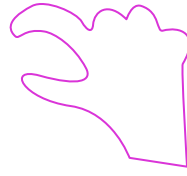
Sarah Debove et les élèves de la classe de GS et CP de l'école des Queniaux de Montreuil sur Maine



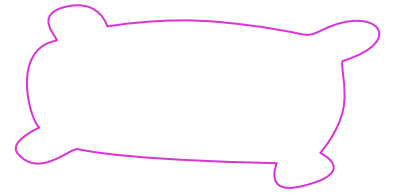
Observer



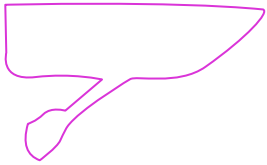
Marcher



Gratter



Se reposer



Ramer



Voler



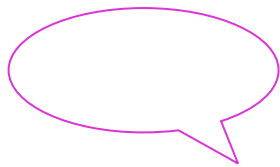
Ramper



Éclabousser



Lancer



Crier



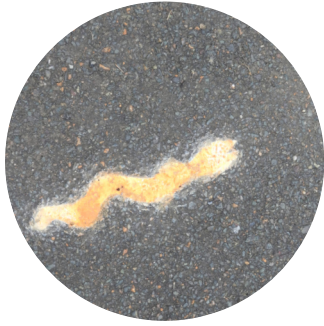
Se transformer



Skier







Serpent



Chat



Pêcheur



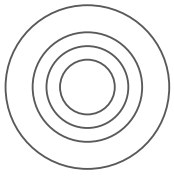
Fourmi



Canard



Bonhomme
de neige

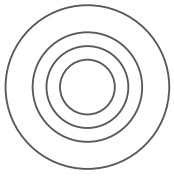


Kigriffe se promène



Le chat Kigriffe se promène dans Montreuil.

Il regarde le ciel.....

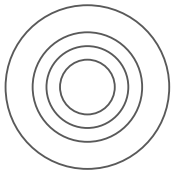


l'oiseau à la porte de la classe



et **voit un oiseau.**

Il le suit jusqu'à la porte de la classe.



Gratte



En passant devant la porte de la classe des GS et CP de l'école des Queniaux, il a envie de rentrer pour rencontrer tous les élèves.

Il gratte à la porte.

Hélas, il n'y a personne !
Il va essayer de les retrouver devant les jeux.

Il repart alors vers le chemin des écoliers.
Sur son chemin, il croise une souris. Il lui **court après**
comme font tous les chats.

Zut, la souris s'est cachée dans un trou.
Trop tard !





Dessine un chat déçu !

Le chat suit les pochoirs...



Pour mieux observer, **il grimpe dans un arbre.**

Mais il ne retrouve pas son amie la souris.

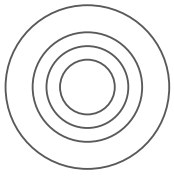


Lili, la fourmi dort sous une feuille.



Elle se réveille et **part** à la recherche de graines.

Suis les pochoirs fourni en faisant de tout petits pas ...



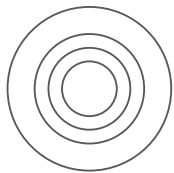
L'araignée Goliath

Tout à coup, Lili entend un bruit.

C'est l'araignée Goliath qui descend de sa toile.

Dessine une gentille araignée avec au moins 3 yeux!





Lili se fait attraper

La fourmi Lili se fait attraper par l'araignée.
Heureusement, Lili réussit à s'échapper.
Après cette aventure, Lili la fourmi poursuit son chemin.

Suis les pochoirs fourmi en faisant de grands pas
de fourmi apeurée ...

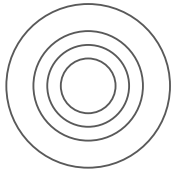


Lulu, **le canard**, arrive pour accompagner Lili et Kigriffe. Lulu regarde à gauche et à droite pour voir s'il n'y a pas de voitures.

Puis tranquillement, **il traverse la route** sur le passage piéton.



Kigriffe, **le chat**, arrive devant l'entrée d'un **labyrinthe**.



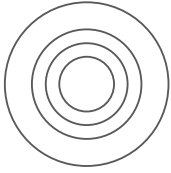
Le chat traverse le labyrinthe





Quelle épreuve !

Heureusement, il trouve la sortie et appelle ses amis.



Choisis le son qui correspond à un cri de Kigriffe



Cri 1



Cri 2



Cri 3



Aujourd'hui, la fourmi Lili fête son anniversaire.

Elle a invité tous ses copains : le bonhomme de neige, le canard, le serpent et le pêcheur.

Lulu, le canard, transporte un brin d'herbe.



La chat Kigriffe lui a apporté en cadeau une corde à sauter.
Achille, **le bonhomme de neige** a très envie de l'essayer.



Prends une corde à sauter et saute au moins 10 fois avec
la corde à sauter sans fondre au sol

Dessine un très grand gâteau à étages puis

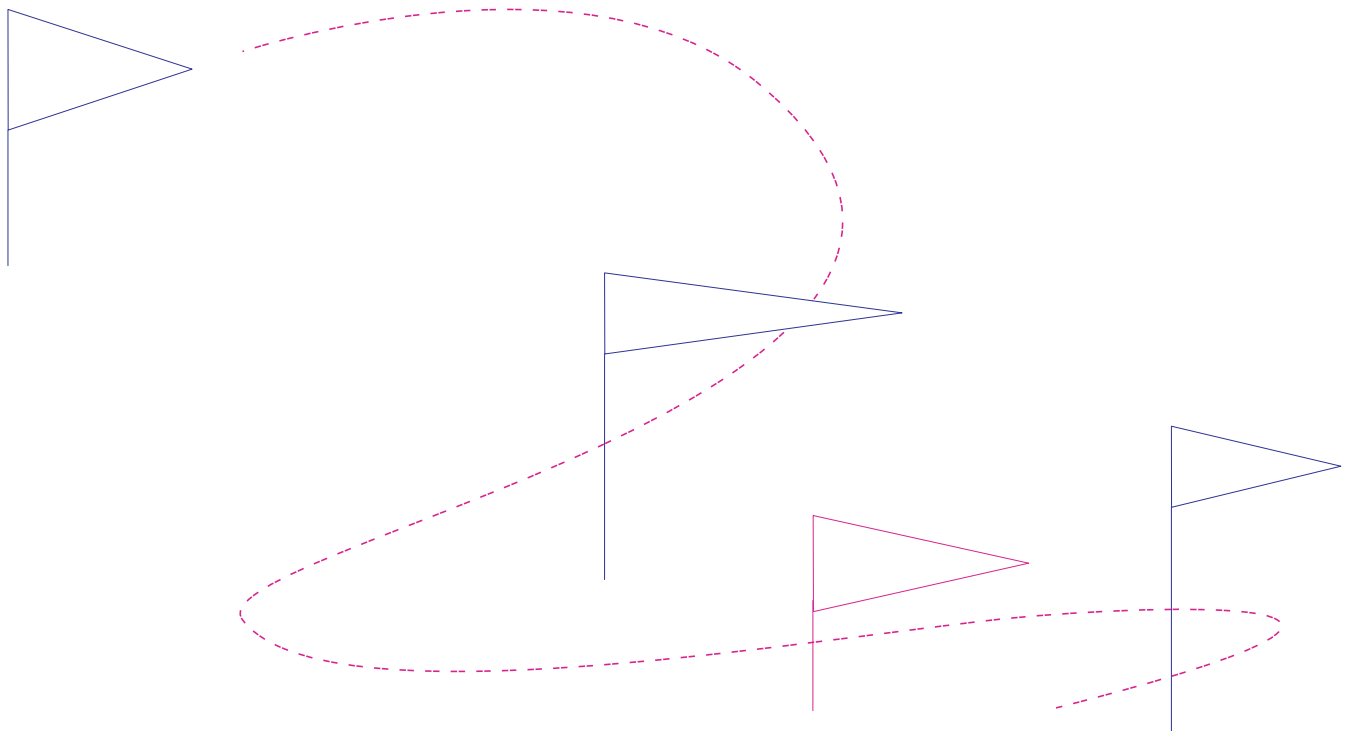
Quelle fête mes amis !



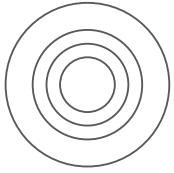
descend vers la Mayenne.



Ils décident d'aller tous ensemble au bord de la rivière.
Le bonhomme de neige, prend ses skis pour descendre
encore plus vite.



Descends la piste de ski en glissant le plus vite possible!



Descente bateau



Lulu le canard, lui préfère voler au-dessus des maisons.

Bats des ailes et essaie de t'envoler.

Arrivés au bord de la Mayenne, **le canard Lulu va dans l'eau pour éclabousser ses amis.**

Descends jusqu'à la Mayenne pour arroser tes amis.





Le serpent Fifi n'est pas content.

Alors, il rampe sur l'herbe.

puis **il va se reposer au soleil** pour sécher un peu.



Allonge-toi sur l'herbe et rampe comme Fifi le serpent.

Pendant ce temps, Clip le **pêcheur** a sorti sa canne à pêche. Il **lance le fil** pour attraper des poissons.



Pêche à la ligne :
À ton tour d'attraper nos poissons



Aucun poisson n'a mordu. Trop énervé, il décide d'aller chercher son bateau.

Le pêcheur rame sur le bord de la rivière et tous ses amis le suivent.

Clip attrape enfin des poissons.
Il les partage avec ses copains.





Mais Achille n'aime pas le poisson. **Il préfère voler au-dessus de la rivière** pour voir les poissons nager.



De retour, fatigué, il se transforme en arbre.



Ses copains le laissent tranquille et repartent vers la grotte.
Le pêcheur demande à ses amis de ne plus faire de bruit.

« Écoutez-tous ! Qu'entendez-vous ? »

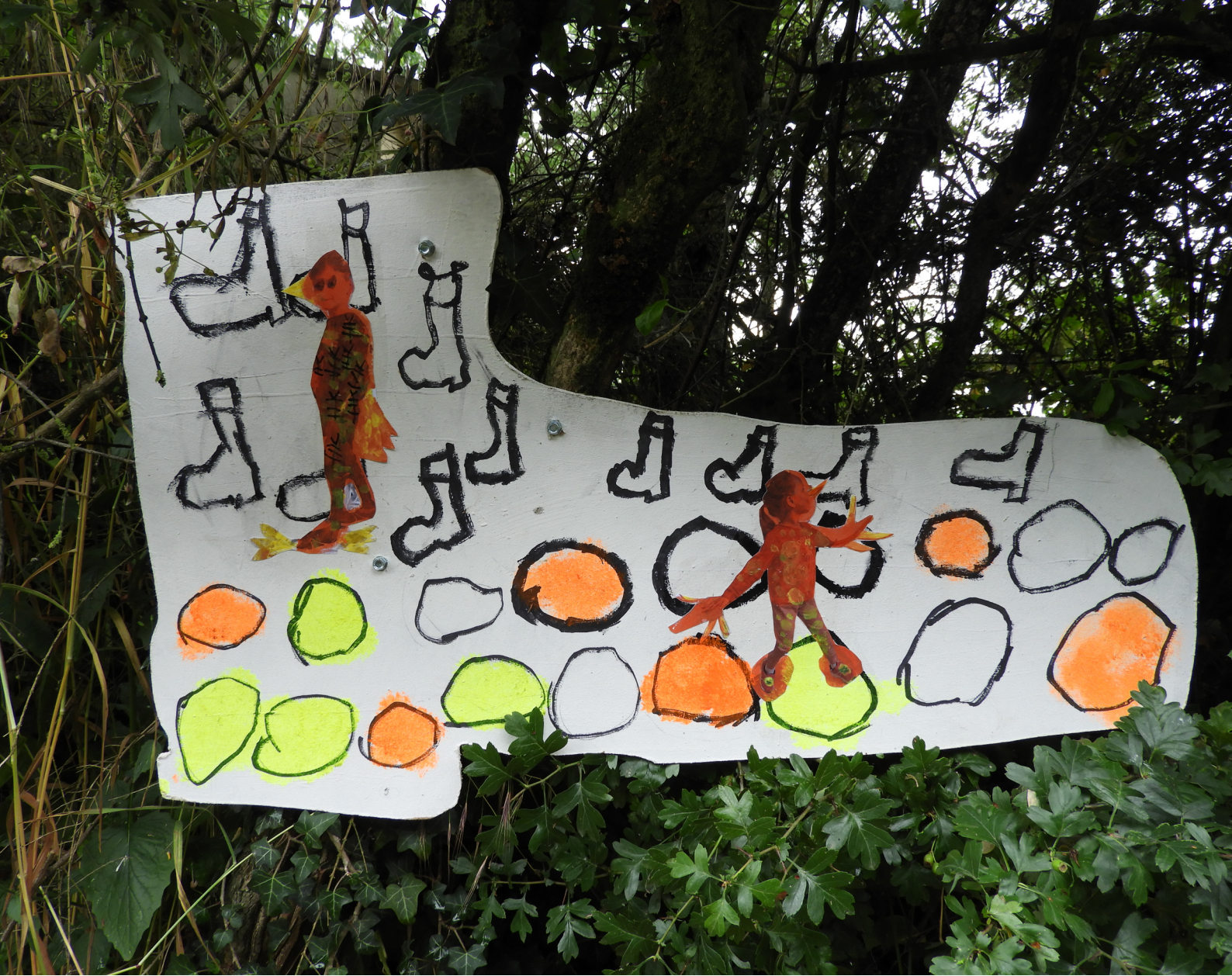
Ferme les yeux pendant 1 minute...
Nomme tous les sons que tu as entendus!





« Bon, les amis, il se fait tard. Et si nous rentrions à la maison ? »

Tous ensemble, les uns derrière les autres, **ils partent en file indienne** gravir le chemin.

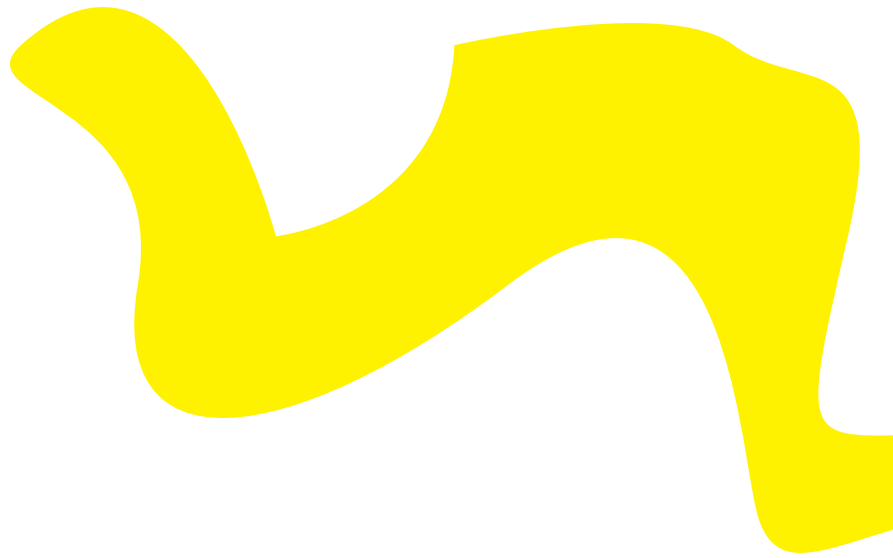


Le canard marche sur les cailloux

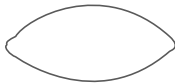




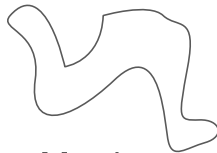
Puis il repart **en volant !**
Quelle belle promenade !



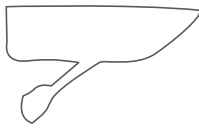
A toi de jouer!
Dessine ta balade.
Qu'as-tu senti, entendu, imaginé, vu?



Observer



Marcher



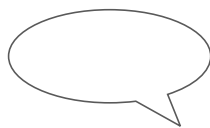
Ramer



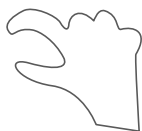
Voler



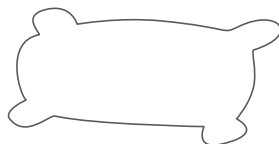
Lancer



Crier



Gratter



Se reposer



Ramper



Éclabousser



Se transformer



Skier



- École des Queniaux, classe de grande-section et CP -
- CLÉA 2022-2023 Sarah Debove, CCVHA -