



Contes, mythes et légendes

TAATSAN - CATALOGUE ANIMATIONS 2026

Contact : 06 13 43 79 72 // taatsananimations@gmail.com // <https://linktr.ee/piguet.timothee>



Taatsan

Taatsan : contes, mythes et légendes porte une démarche pédagogique d'animations et de projets de médiation culturelle, littéraire et scientifique.

Ce catalogue est destiné aux particuliers, aux établissements scolaires, aux collectivités, aux associations, aux entreprises, à tout organisme désireux de donner envie à son ou ses publics de s'émerveiller, de méditer et de prendre le temps de faire fonctionner la machine à rêves.

Parmi les outils et techniques proposés lors des animations, on retrouve la lecture à voix haute et le récit (contes et kamishibaïs), accompagné de bandes sons (musique, bruitage et habillage sonore) et de décors. des ateliers d'écriture, de création sonore, de podcast, ou d'art nature.



Timothée Piguet

Je suis médiateur culturel, animateur, journaliste, régisseur technique, auteur de poèmes et créateur de contenus audio.

J'ai longtemps œuvré au sein de différentes structures dans le champ de l'animation socioculturelle et de la médiation culturelle et scientifique.

J'ai conduit plusieurs projets musicaux et poétiques avec différents camarades de jeu.

J'ai animé et produit plus de 100 émissions, notamment sur la radio associative Principe Actif. J'ai eu l'occasion d'expérimenter les différentes animations proposées ici lors de ses expériences précédentes.

Animation d'événements professionnels et institutionnels



Journaliste-animateur, fort de 10 années d'expérience comme animateur technico-réalisateur et producteur, j'ai présenté et animé plus de 100 émissions de radio, mais aussi des événements, tables rondes et débats, pour les entreprises, les associations et les institutionnels.

- Co-construction éditoriale des contenus.
- Animation.
- Communication par la voix.

CO-CONSTRUCTION ÉDITORIALE

- Connaître son client, son secteur et son actualité pour animer plus librement.
- Analyser et comprendre les enjeux pour proposer les bonnes questions.
- Structurer les prises de parole pour donner plus d'impact à vos contenus.
- Rédiger le canevas des interventions (plénière, interview, table ronde, vidéo, podcast...).

ANIMATION

- Trouver le ton approprié.
- Dynamiser et rythmer les interventions.
- Être en écoute active pour manager les imprévus du live et être le filet de sécurité des orateurs.
- Lâcher prise et apporter de l'humour pour capter votre auditoire.

COMMUNICATION PAR LA VOIX

- Podcasts.
- Rédiger les scripts des émissions.
- Animer l'émission.
- Voix off pour les vidéos.
- Proposer le ton et le rythme.
- Adapter le texte à la narration.

MES ATOUTS

- Bienveillance, enthousiasme, rigueur.
- Comprendre les enjeux du client.
- Écouter les besoins et les problématiques de chaque intervenant.
- Rythmer vos communications grâce à une voix affirmée et la juste tonalité.
- Créer les conditions de réussite : savoir être pour être un facilitateur.
- Mettre à votre service ma passion pour l'animation des communications orales et l'accompagnement des intervenants.

Atelier d'éducation au média audio



⌚ Tout public : à partir de 10 ans

⌚ Jauge maximum : 12

⌚ Durée : 1h à 2h

OBJECTIFS

- Mettre en son « facilement » ce que les participant soumettent comme thématique.
- Développer les liens sociaux, les échanges interculturels, la coopération, les interactions.
- Favoriser l'expression.
- Favoriser la réussite, l'estime de soi.
- Renforcer sa capacité à sélectionner, ordonner et présenter clairement des informations.
- Transmettre, partager et permettre l'appropriation d'enjeux et de savoirs scientifiques et culturels.
- Mobiliser des connaissances acquises.
- Échanger des idées.
- Favoriser l'émergence de solutions, de perspectives.
- Favoriser la mixité sociale et la diversité culturelle.

DESCRIPTION DE L'ATELIER

1. Préparation des questions à poser – 2 ou 3 questions ouvertes ayant comme objectifs de donner à entendre ce que les personnes croisées retiennent de leur expérience vécue.
2. Formation technique des participants à l'utilisation du matériel d'enregistrement.
3. Réalisation du micro-trottoir par les participants : ceux-ci questionnent les visiteurs à leur sortie du spectacle.
4. Montage du Micro-trottoir (par l'animateur, hors temps de l'atelier).



MATÉRIEL

Ordinateur, logiciel de montage audio, enregistreur numérique, carte son, casque, papiers et crayons.

Atelier de création sonore



⌚ Tout public, à partir de 15 ans

⌚ Jauge maximum : 12

⌚ Durée : 3h

OBJECTIFS

- Développer l'imaginaire, la curiosité, la créativité.
- Susciter l'intérêt pour des formes artistiques variées.
- Encourager un regard critique sur le monde qui nous entoure, l'analyse et la prise de position.
- Développer les liens sociaux, les échanges interculturels, la coopération, les interactions.
- Favoriser l'expression artistique sous différentes formes : orale, écrite et radiophonique.
- Favoriser la réussite, l'estime de soi.
- Renforcer sa capacité à sélectionner, ordonner et présenter clairement des informations.
- Initier à différentes techniques d'expression artistique.
- Mobiliser des connaissances acquises.
- Échanger des idées, des arguments, des pratiques.
- Favoriser la mixité sociale et la diversité culturelle.

FINALITÉ

- Création d'un contenu audio : fiction radiophonique.

DESCRIPTION DE L'ATELIER

L'atelier a une durée estimée de 180 minutes, il se présentera de la manière suivante :

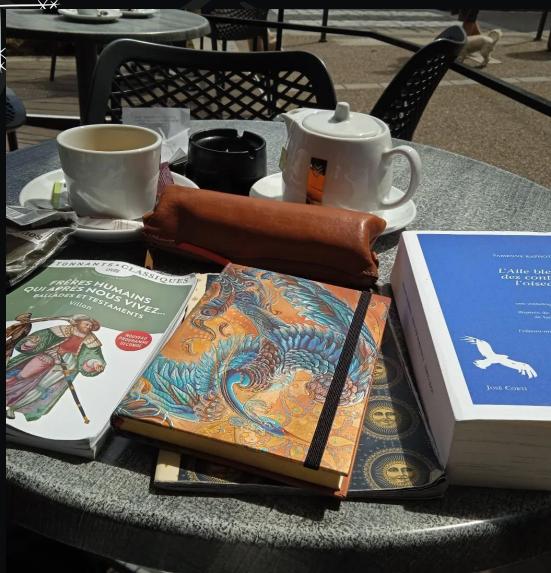
1. Choix de la forme finale (fiction radio (type SF), flash info ...) et travail d'écriture – 90 minutes.
2. Enregistrements de voix (et éventuellement de bruitages, création sonore ?) – 90 minutes.
3. Montage et incorporation d'habillage sonore (bruitages et musiques) – hors temps de l'atelier.
4. Mise en ligne (Soundcloud / Youtube /) et/ou envoi des productions finales aux personnes / structures concernées.



MATÉRIEL

Ordinateur, logiciel de montage audio, enregistreur numérique, microphone (sm58), carte son, câble micro (Xlr), casque, papiers, crayons.

Ateliers d'écriture



⌚ Tout public, à partir de 10 ans

⌚ Jauge maximum : 12

⌚ Durée : 2h à 3h

OBJECTIFS

Créer un espace d'expression et valoriser les potentialités de chacun dans un projet commun.
Assonances, allitérations, métaphores, champs lexicaux, mots-valises...

- Développer l'imaginaire, la curiosité, la créativité.
- Susciter l'intérêt pour des formes littéraires variées.
- Développer les liens sociaux, les échanges interculturels, la coopération, les interactions.
- Favoriser l'expression artistique sous différentes formes : orale, écrite.
- Favoriser la réussite, l'estime de soi.
- Initier à différentes techniques d'expression.
- Transmettre, partager et permettre l'appropriation d'enjeux et de savoirs scientifiques et culturels.
- Mobiliser des connaissances acquises.
- Échanger des idées, des arguments, des pratiques.
- Favoriser la mixité sociale et la diversité culturelle.
- Produire des écrits : poésies, slam, rap, nouvelles, contes, fables...
- Faire écrire et lire.
- Créer de la convivialité et des discussions autour des écrits.
- Découvrir et faire découvrir des formes et des thématiques variées.

A terme, valorisation des productions : publication de recueils et/ou scènes ouvertes à anticiper/déterminer

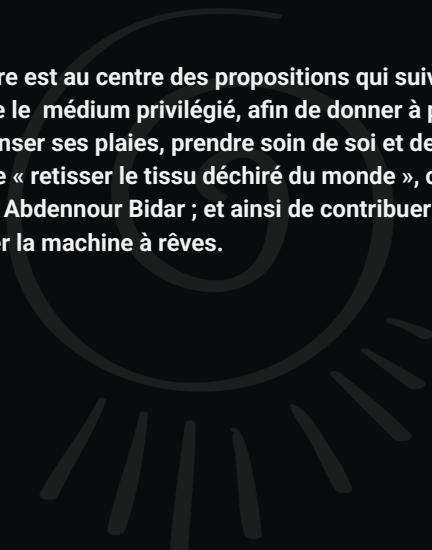


MATÉRIEL

Tables, chaises, Café/thé, paperboard, salle d'animation/atelier, papiers/stylos/crayons.

Entre contes bruités, théâtre et chamanisme

L'imaginaire est au centre des propositions qui suivent. Il constitue le médium privilégié, afin de donner à penser le monde, panser ses plaies, prendre soin de soi et de ce qui nous entoure, de « retisser le tissu déchiré du monde », comme le dit si joliment Abdennour Bidar ; et ainsi de contribuer à faire fonctionner la machine à rêves.



Taatsan est le nom du corbeau-chamane notamment chez les Nabesna, un peuple autochtone de langue déné, dans l'ouest de l'Amérique septentrionale, apparenté par la culture et la langue aux autres Amérindiens de l'intérieur de l'Alaska et du Nord-Ouest canadien, tous peuples aussi appelés Athapaskans¹.

Les animations proposées ici sont une libre mobilisation de cette figure du corvidé chamanique, transposée dans une époque contemporaine. Ce sont des enquêtes, des anecdotes, des textes, des légendes, des questionnements et des doutes. Aujourd'hui est-il un « nouveau » temps du Mythe ? Une fracture, un interstice spatio-temporel dans lequel les humains et les animaux parleraient la même langue ? Ici on s'interroge sur les origines du monde, du feu, ou de la démocratie...

¹ Le rêve et la forêt, histoires de chamans nabesna Marie-Françoise Guédon

Kamishibaïs et Butaï

Lecture à voix haute



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

- Développer l'imaginaire, la curiosité, la créativité.
- Susciter l'intérêt pour des formes littéraires variées.
- Transmettre, partager et permettre l'appropriation d'enjeux et de savoirs scientifiques et culturels.
- Mobiliser des connaissances acquises.
- Favoriser la mixité sociale et la diversité culturelle.

THÈME : les animaux de la forêt, l'habitat, le voyage, le partage.

Après une nuit de chasse, la loutre découvre sa catiche détruite par l'orage. Aidée par le geai des chênes, elle part dans la forêt en quête d'une nouvelle maison. Découvrez les animaux de la forêt et leur habitat...

Dans le grand froid polaire, l'ours et la lune rêvent de voyage. Pourquoi ne pas quitter la banquise et parcourir la terre ? La lune se fait barque, et commence l'aventure. L'immense océan, la jungle sonore, les lumières de la ville...

/// Matériel et Espace

Dimension de l'espace de jeu :

- Surface minimum : 5m x 4m
- Hauteur minimum : 3,50 m

A prévoir par la structure ou la personne d'accueil

Support, idéalement une petite table à hauteur d'enfant et des coussins pour l'animateur.

L'animateur vient avec différents accessoires :

- Butai (petit théâtre en bois)
- Tablette tactile
- Enceinte bluetooth
- Sculptures



⌚ Tout public : à partir de 3 ans

⌚ Jauge maximum : 30

⌚ Durée : 45min à 1h

Récits bruités

Lecture à voix haute



QUATRE RÉCITS TRADITIONNELS AUTOCHTONES

Du corbeau et des débuts du monde // Le collier du huard // L'oiseau-Tonnerre // L'origine du feu

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

- Développer l'imaginaire, la curiosité, la créativité.
- Susciter l'intérêt pour des formes littéraires variées.
- Transmettre, partager et permettre l'appropriation d'enjeux et de savoirs scientifiques et culturels.
- Mobiliser des connaissances acquises.
- Favoriser la mixité sociale et la diversité culturelle.

THÈME : Les liens profonds, qui nous unissent aux animaux, et à tout le tissu du vivant.

"Il y a très très longtemps, au temps où les humains et les animaux parlaient la même langue et se comprenaient..."
Qu'ils soient merveilleux ou réalistes, les récits mobilisés ici, mettent en scène des animaux qui entendent ce que les humains racontent, observent bien leurs actes et réagissent en conséquence.

/// Matériel et Espace

Dimension de l'espace de jeu :

- Surface minimum : 5m x 4m
- Hauteur minimum : 3,50 m

A prévoir par la structure ou la personne d'accueil

Idéalement, un système de diffusion du son même si une formule sans micro et avec une enceinte bluetooth est envisageable.

L'animateur vient avec différents accessoires :

- Micro serre-tête (Sennheiser XSW 1-ME3)
- Pupitre
- Tablette tactile,
- Instruments (tambour, appeaux, boîte à tonnerre, carillon).
- Sculptures

⌚ Tout public : à partir de 7 ans

⌚ Jauge maximum : 30

⌚ Durée : 45min à 1h



Poésies Westernniennes et Chamaniques

Lecture à voix haute



Tout public : à partir de 15 ans

Jauge maximum : 30

Durée : 45min à 1h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

- Développer l'imaginaire, la curiosité, la créativité
- Susciter l'intérêt pour des formes littéraires variées
- Transmettre, partager et permettre l'appropriation d'enjeux et de savoirs scientifiques et culturels
- Mobiliser des connaissances acquises
- Échanger des idées, des arguments, des pratiques
- Favoriser l'ouverture culturelle

DESCRIPTION

Il s'agit ici de l'adaptation pour un seul en scène d'un recueil de poèmes. Entre poésies westernniennes et chamaniques, rock'n'roll et blackwork – pour un rendu mythologique et puissant. Parmi les thématiques abordées, on retrouve les liens au vivant dans sa diversité, l'errance, la maladie, le soin, la psychanalyse, l'amour et la mort. Derrière cette animation, un projet, intitulé Gloria Lupilor (la gloire des loups), consistant à l'édition d'un recueil de poèmes sous forme de livre-disque illustré. Outre l'auteur-récitant, Timothée Piguet, la création musicale est signée Benjamin Quief et les illustrations à venir devraient être réalisées par Lydéric David. La formule live devrait prochainement s'étoffer avec un percussionniste et un bassiste, pour une expérience scénique encore plus intense et immersive.

/// Matériel et Espace

Dimension de l'espace de jeu :

- Surface minimum : 5m x 4m
- Hauteur minimum : 3,50 m

A prévoir par la structure ou la personne d'accueil

Idéalement, un système de diffusion du son même si une formule sans micro et avec une enceinte bluetooth est envisageable.

L'animateur vient avec différents accessoires :

- Micro SM58
- Tablette tactile
- Pupitre
- Sculptures





Contact

■ 06 13 43 79 72

✉ taatsananimations@gmail.com

* <https://linktr.ee/piquet.timothee>