



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Ainsi font, font, font... les droits de l'enfant

Niveau : 8-11 ans
Cycle 3

COMPOSITION DU DOSSIER :

- 3 séquences pédagogiques :**
- Fiches pédagogiques pour l'enseignant
 - Fiches d'activité pour l'élève
 - Documents fournis



COMPOSITION

Pour l'enseignant :

- des fiches pédagogiques (contenant le déroulement des séquences)
- des documents d'accompagnement (photographies, textes, témoignages et extraits sonores...)

Pour l'élève :

- des fiches d'activité

SOMMAIRE

Introduction : Découvrir les droits de l'enfant

Séquence 1 : L'arrivée des marionnettes

- Séance 1 : Le choix du personnage et du thème
- Séance 2 : La fabrication des marionnettes

Séquence 2 : L'utilisation des marionnettes

- Séance 1 : La manipulation des marionnettes
- Séance 2 : La parole et les gestes

Séquence 3 : La création du spectacle de marionnettes

- Séance 1 : L'invention d'une histoire
- Séance 2 : La préparation du spectacle

RÉSUMÉ

Séquence 1 : Le choix et la fabrication des marionnettes permettent l'expression subjective de chacun. Cette activité stimulante aux plans sensoriel, moteur, relationnel et symbolique, favorise déjà une communication spontanée très active.

Séquence 2 : La manipulation des marionnettes oblige à interroger les codes du jeu théâtral et de l'expression corporelle, et impose une exigence accrue dans l'usage de la langue et du geste.

Séquence 3 : La création et la préparation d'un spectacle de marionnettes ajoutent une dimension d'utilité sociale importante. Les textes sont d'abord élaborés ou adaptés à partir d'une histoire que les élèves ont inventée.

PRÉSENTATION DU DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Ce dossier propose aux enseignants et aux animateurs périscolaires des activités pédagogiques pour travailler à la réalisation d'une pièce de théâtre de marionnettes. À travers elle, les enfants vont mobiliser leur créativité manuelle, leur expression, leur capacité à collaborer afin de choisir une thématique en lien avec les droits de l'enfant qui leur tient à cœur et de sensibiliser la communauté éducative au sens large à l'aide d'une pièce de théâtre de marionnettes.

Associé aux marionnettes fabriquées dans le cadre de cette opération, le dossier permet de :

- éduquer au développement et à la solidarité internationale,
- fournir des connaissances sur les droits de l'enfant,
- développer le langage et apprendre à s'exprimer,
- mener un projet motivant, impliquant l'engagement de chacun.

CIBLES

Pour des élèves en cycle 3

Contexte : scolaire et périscolaire (enseignants, animateurs périscolaires, éducateurs, bénévoles de l'UNICEF France...)



DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE EMPLOYÉE

- **Pédagogie active** : apprendre progressivement à l'élève l'autonomie, le rendre acteur de ses apprentissages, lui donner les outils et la méthode de travail pour s'organiser, se concentrer, mémoriser...
- **Travail sur la langue (orale et écrite)** : fournir les outils linguistiques pour acquérir la maîtrise du langage en situation de communication et prendre conscience des relations entre l'oral et l'écrit, et le passage constant de l'un à l'autre.
- **Approche par « projet »** : mener un projet motivant et valorisant, menant à une production collective, basé sur la cohésion de l'ensemble pour apprendre à analyser, discuter, écouter et faire des choix ensemble, et impliquant l'engagement de chacun.

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES SOLLICITÉES

1. Ce dossier est l'occasion d'un travail sur la langue orale et écrite.

Il permet de développer des compétences linguistiques : communicationnelles, linguistiques, textuelles, discursives. « L'élève est capable d'écouter le maître, de poser des questions, d'exprimer son point de vue, ses sentiments. Il s'entraîne à prendre la parole devant d'autres élèves pour reformuler, résumer, raconter, décrire, expliciter un raisonnement, présenter des arguments. Dans des situations d'échanges variées, il apprend à tenir compte des points de vue des autres, à utiliser un vocabulaire précis appartenant au niveau de la langue courante, à adapter ses propos en fonction de ses interlocuteurs et de ses objectifs. Un travail régulier de récitation (mémorisation et diction) est conduit sur des textes en prose et des poèmes. La qualité du langage oral fait l'objet de l'attention du maître dans toutes les activités scolaires. »¹

2. Il permet de développer des compétences artistiques, esthétiques et expressives.

« Le théâtre et l'expression dramatique ne sont pas présents dans les programmes comme des activités artistiques en tant que telles mais intégrées à d'autres enseignements, en liaison avec les programmes de littérature. (...) Ce travail transdisciplinaire offre aux élèves une ouverture importante sur l'imaginaire, le symbolique, sollicitant et développant la créativité... »²

¹ Français/Langage oral : Cycle des approfondissements, Programme, http://www.education.gouv.fr/bo/2008/hs3/programme_CE2_CM1_CM2.htm

² Tusseau, J.-P. (2003). Réussir ensemble avec les marionnettes. Nantes : CRDP des Pays de la Loire.

« La culture humaniste que dispense l'École donne aux élèves des références communes. Elle donne aussi à chacun l'envie d'avoir une vie culturelle personnelle : par la lecture, par la fréquentation des musées, par les spectacles (cinéma, théâtre, concerts et autres spectacles culturels) ; par la pratique d'une activité culturelle, artistique ou physique. » (La culture humaniste/Attitudes : Socle commun)

3. Il vise à favoriser l'autonomie et l'initiative des élèves.

Il permet de développer un projet de classe qui demande la participation de chacun, responsabilise les élèves, augmente la confiance en soi.

« Les principales capacités attendues d'un élève autonome sont les suivantes : s'appuyer sur des méthodes de travail (organiser son temps et planifier son travail, prendre des notes, consulter spontanément un dictionnaire, une encyclopédie, ou tout autre outil nécessaire, se concentrer, mémoriser, élaborer un dossier, exposer). » (L'autonomie et l'initiative/L'autonomie/Capacités : Socle commun)³

4. Il permet aussi de mettre en œuvre des compétences sociales et civiques.

« Chaque élève doit être capable de... communiquer et de travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus, accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe. » (Compétences sociales et civiques/Vivre en société/Capacités)³

« Les élèves devront être capables de jugement et d'esprit critique, ce qui suppose... apprendre à identifier, classer, hiérarchiser, soumettre à critique l'information et la mettre à distance ; savoir construire son opinion personnelle... » (Compétences sociales et civiques/Se préparer à sa vie de citoyen/Capacités)³

5. À travers le langage, il sollicite des connaissances et compétences dans d'autres disciplines : en histoire, géographie, instruction civique et morale, information et communication (B2).

ACTIVITÉS PROPOSÉES

● Activités de socialisation

Écouter et respecter la parole de l'autre, participer et s'intégrer dans un projet, échanger et mettre en commun, partager un patrimoine culturel

³ Socle commun : <http://www.education.gouv.fr/cid2770/le-socle-commun-de-connaissances-et-decompetences.html>



● **Activités mentales**

Mémoriser, analyser, anticiper, mettre en relation, structurer, développer l'imaginaire

● **Activités narratives**

Explorer des structures, conduire un récit, utiliser des formules, mettre en relation des récits

● **Activités langagières**

Réfléchir sur le fonctionnement de la langue, élargir et enrichir son champ lexical/vocabulaire, améliorer et enrichir la syntaxe, établir une relation avec la langue : jouer avec les mots

● **Activités créatives et motrices**

Modelage, peinture, découpage, collage, manipulation de la marionnette

LA MARIONNETTE, UN OUTIL MÉDIATEUR DU LANGAGE

Il est communément admis que la marionnette exerce un pouvoir important sur les jeunes enfants. Source de langage, elle peut être déclencheur de parole pour certains d'entre eux.

Il est donc possible et recommandé d'utiliser cet outil pédagogique avec des élèves en difficulté, ayant des troubles du langage. En effet, l'élaboration d'un spectacle de marionnettes permet de développer et de structurer le langage des élèves et de communiquer.

La préparation d'un spectacle de marionnettes peut aider les élèves à renouer avec le langage, par exemple, avec des élèves de CLIS qui présentent des difficultés spécifiques de langage pouvant entraîner des troubles du comportement (allant de l'inhibition à l'agressivité).

Le recours aux marionnettes en classe peut aussi permettre de rompre avec les attitudes d'hostilité et de défiance, et offrir à chaque élève la possibilité d'exister personnellement et pacifiquement au sein du groupe, de s'investir physiquement et affectivement de manière constructive.

Des expériences ont été menées en ce sens dans des classes d'accueil (CLA) de collège.¹

¹ Belaubre Vincent, Rueff Virginie, « Un atelier marionnettes en classe d'accueil de collège », Ela. Études de linguistique appliquées 3/2007 (n° 147), p. 329-338 URL : www.cairn.info/revue-ela-2007-3-page-329.htm.

Le jeu/théâtre permet de mettre d'abord l'enfant en confiance corporellement, de prendre conscience du langage du corps, différent du langage oral, pour lui donner goût à l'expression de soi.

« Les marionnettes sont un outil pédagogique très précieux. Pour un enfant timide, qui ne se risquerait pas au théâtre, il est beaucoup plus facile de s'investir dans un personnage d'une autre mesure, qu'il a construit petit à petit, qu'il s'est progressivement approprié, que d'affronter lui-même, sans intermédiaire, sans médiation ni médiateur, le public. »²

La marionnette offre un compromis intéressant entre activité langagière, travail du corps et médiation/manipulation de l'objet.

L'apprentissage de nouveau lexique par le travail de l'expression orale, la mémorisation de textes courts, grâce à la pratique théâtrale/des marionnettes est un moyen ludique et motivant d'enrichir le vocabulaire des élèves et un atout dans l'acquisition des compétences de lecture et d'écriture.

« C'est une contribution ludique au développement de la « compétence » de l'enfant (quoi dire ? comment le dire ?) dans une situation donnée prévisible, mais aussi dans des conditions d'improvisation. L'art des marionnettes participe au bon développement de la psychomotricité (manipulation, geste, rythme), à l'éveil artistique et technique (confection de la marionnette et des décors, bande sonore, éventuellement projection de diapositives), au développement de la compétence linguistique écrite et orale (quels mots et quel ton conviennent à tel personnage ?). »²

AINSI FONT, FONT, FONT... LES FRIMOUSES DES ÉCOLES

Depuis 2005, l'UNICEF propose aux enseignants de primaire l'opération Frimousses des écoles, qui permet de sensibiliser les enfants à leurs droits à travers une activité ludique et solidaire de création de poupées en tissu.

Cette opération est complémentaire du projet pédagogique proposé dans ce dossier. Pour en savoir plus, consulter la fiche « Ainsi font, font, font... les Frimousses des écoles ».

² Tusseau, J.-P. (2003). Réussir ensemble avec les marionnettes. Nantes : CRDP des Pays de la Loire.



Ainsi font, font, font... les Frimousses des écoles



Le dossier pédagogique « Ainsi font, font, font... » propose de mener un projet de création de spectacle de marionnettes avec les élèves. Les marionnettes deviennent un support de réflexion sur l'ensemble des droits de l'enfant (droit à l'identité, à la santé, à la protection, à l'éducation...) et une manière de sensibiliser les élèves à leurs propres droits et à ceux des enfants à travers le monde.

En amont de ce projet, l'UNICEF propose une opération de sensibilisation et de collecte autour d'un projet ludique et solidaire : **Frimousses des écoles**.

QU'EST-CE QUE « FRIMOUSSES DES ÉCOLES » ?

Lancée en 2005, l'opération « Frimousses des écoles » est un projet pédagogique, qui permet aux plus jeunes d'aborder en classe les droits des enfants, ainsi que le travail mené par l'UNICEF pour les faire respecter.

COMMENT ÇA MARCHE ?

1h de sensibilisation par un bénévole de l'UNICEF

Les élèves participent d'abord à une séance d'information sur les droits de l'enfant, en particulier les droits à la santé, à l'identité et à l'expression, menée par un bénévole de l'UNICEF qui se déplace dans votre classe.

Une ½ journée d'atelier de confection de poupées

Les enfants se lancent ensuite, toujours avec l'aide de bénévoles de l'UNICEF, dans la confection de leurs poupées Frimousses. L'UNICEF fournit le corps de la poupée prêt à être rembourré ainsi que des modèles de vêtements faciles à fabriquer. Les élèves, de leur côté, apportent du matériel de récupération, s'ils le souhaitent.

Présentation des poupées aux parents

Une fois les poupées réalisées, une exposition est organisée pour les présenter aux parents et à la communauté éducative. Cette animation est l'occasion d'organiser une collecte pour contribuer au financement des programmes de l'UNICEF sur le terrain.

Un projet pédagogique

Par cette action, l'UNICEF propose aux enseignants d'aborder trois droits de l'enfant essentiels :

- le droit à l'identité, droit qu'a chaque enfant d'être enregistré à la naissance sur les registres d'état civil afin de bénéficier d'une identité ;
- le droit à la santé, et notamment le droit d'être vacciné contre les maladies infantiles les plus meurtrières ;
- le droit à l'expression : chaque enfant pourra, à travers sa poupée, exprimer une opinion qui lui tient à cœur.

Un projet qui s'inscrit pleinement dans le programme d'enseignement moral et civique et qui fournit une source de travail à exploiter tout au long de l'année.

SENSIBILISER LES PLUS JEUNES À UNE CAUSE HUMANITAIRE

● La sensibilisation au droit à la santé : les actions en faveur de la vaccination

Très efficace et peu coûteuse, la vaccination permet de prévenir les maladies dès le plus jeune âge et, à terme, d'éradiquer des maladies telles que la variole et bientôt la poliomyélite. Cependant 1,5 million d'enfants meurent encore chaque année, faute d'être vaccinés. Pour éviter cela, l'UNICEF se donne comme priorité d'accélérer les progrès des soins de santé aux mères, aux nouveau-nés et aux enfants.

● La sensibilisation au droit à l'identité

Chaque Frimousse possède une carte d'identité sur laquelle figurent le prénom de la poupée et les caractéristiques que l'élève lui a données.



La Frimousse devient un support de réflexion sur le droit à l'identité qui est fondamental, car il permet à l'enfant d'être protégé contre les abus et de bénéficier de droits comme l'accès à la santé et à la scolarisation.

- **La sensibilisation au droit à l'expression.**

Les enfants expriment leur opinion sur la carte d'identité. La Frimousse leur permet de partager ce qu'ils aiment ou ce qu'ils n'aiment pas, donnant une réalité au droit à l'expression.

En savoir plus :

www.unicef.fr/frimousses-des-ecoles

- **Se mobiliser pour les droits de l'enfant**

Dans la dernière étape du projet, les poupées réalisées sont présentées aux parents des élèves. S'ils le souhaitent, ces derniers peuvent faire un don libre pour contribuer au financement des programmes de l'UNICEF sur le terrain. Ainsi, l'enfant n'a pas fabriqué la poupée uniquement pour lui-même, mais a fait une action de solidarité envers les enfants du monde qui en ont le plus besoin, en se mobilisant de façon concrète pour faire connaître leur situation et sensibiliser leur entourage.

Le saviez-vous ?

Les actions de l'UNICEF dans le cadre scolaire ne visent pas à collecter de l'argent en premier lieu (caractère non lucratif), mais bien à sensibiliser les élèves aux droits et conditions de vie des enfants d'ici et d'ailleurs. Ces actions peuvent déboucher sur une collecte d'argent en faveur de l'UNICEF France. Celle-ci sera alors réalisée à l'issue des séances de sensibilisation, dans le cadre d'une opération au sein de l'école et en présence des parents, le tout encadré par un bénévole formé par l'UNICEF France.

LES ASSOCIATIONS AGRÉÉES PAR L'ÉDUCATION NATIONALE

Partenaires éducatifs à part entière, les associations proposent des activités dans le respect des projets d'école et d'établissement. Les associations participent à la vie des écoles pendant ou en dehors du temps scolaire. L'agrément du ministère chargé de l'Éducation nationale garantit que l'association respecte les principes de l'enseignement public. Il existe deux niveaux d'agrément : national et académique.

L'UNICEF fait partie des associations agréées par le ministère de l'Éducation nationale, habilitées à intervenir en milieu scolaire.

En savoir plus :

<http://www.education.gouv.fr/cid21129/les-associations-agreees-et-ou-subventionnees-par-l-education-nationale.html>

INTÉGRER L'OPÉRATION « FRIMOUSSES DES ÉCOLES » DANS LA DÉMARCHE PROPOSÉE PAR LE DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Le dossier pédagogique « Ainsi font, font, font... » donne la possibilité de mener le projet de pièce de théâtre de marionnettes en lien avec l'opération « Frimousses des écoles », leurs objectifs étant complémentaires. Il s'agit de donner vie aux marionnettes pour préparer et faire un spectacle.

Les poupées Frimousses peuvent servir de base aux personnages qui deviendront les marionnettes des élèves, personnages développés et enrichis à travers l'histoire que les élèves devront créer pour le spectacle.

Il est également possible de réaliser tout ou partie de ce dossier et de l'associer à l'opération « Frimousses des écoles ». Le travail sur la recherche du thème et du message et sur la définition du personnage (Séquence 1 du dossier) peut, par exemple, être réalisé avant de fabriquer la poupée Frimousse. Inversement, la poupée Frimousse peut servir de point de départ à une sensibilisation ponctuelle des élèves aux droits de l'enfant, laquelle peut être prolongée/déployée sur un plus long terme à travers la création d'un spectacle de marionnettes.

Dans tous les cas, avec les Frimousses des écoles et le dossier pédagogique « Ainsi font, font, font », les élèves seront sensibilisés aux droits de l'enfant tout en s'amusant, à partir d'activités ludiques et créatives (modelage, peinture, découpage, collage...).



Découvrir les droits de l'enfant

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Connaître le rôle et la mission de l'UNICEF
- Découvrir les droits de l'enfant
- Faire le lien entre les droits de l'enfant et des situations de la vie quotidienne

COMPÉTENCES

- Savoir décrire des images et reformuler à l'oral ou à l'écrit le contenu d'un document en choisissant un vocabulaire approprié
- Savoir identifier les informations d'un document en prélevant l'essentiel
- S'exprimer à l'oral et à l'écrit avec des phrases correctes et un vocabulaire approprié

DOCUMENTS FOURNIS

- Fiche d'activité
- Exposition « Ne marchons pas sur les droits de l'enfant »

● Vous affichez le panneau 2 présentant 9 droits de l'enfant, en cachant les droits inscrits sous les pictogrammes. Vous demandez aux élèves à quoi chaque pictogramme leur fait penser et s'ils peuvent le relier à un droit de l'enfant en particulier.

Le droit d'être protégé contre toutes les formes de violence : les enfants doivent être protégés contre toutes les formes d'exploitation, de mauvais traitement, d'abandon ou de négligence, mettant en danger leur santé physique ou mentale et leur développement.

Le droit d'avoir des conditions de vie décentes : ce sont les parents qui ont la charge de veiller à apporter à leur enfant des conditions de vie qui permettent leur bon développement, l'État doit aider les familles à y parvenir.

Le droit de jouer et de faire du sport : les loisirs et le jeu sont indispensables au bon développement des enfants, ils développent leur imaginaire et leurs compétences sociales.

Le droit de participer et d'exprimer son opinion : les enfants doivent pouvoir donner leur avis sur les questions qui les concernent et cet avis doit être pris en considération.

Le droit d'être soigné : les enfants doivent pouvoir jouir du meilleur état de santé ; l'État doit garantir l'accès aux soins et aux services de santé à tous les enfants.

Le droit de recevoir une éducation : apprendre à lire et à écrire est un droit. L'éducation permet aux enfants de s'épanouir et de développer leur potentiel. Elle doit préparer les enfants à une vie adulte active, dans le respect des droits humains.

Le droit d'avoir une identité, un nom, une nationalité : droit qu'a chaque enfant d'être enregistré à la naissance sur les registres d'état civil. L'identité donne accès à l'éducation et aux services de santé. C'est donc un droit indispensable pour accéder à tous les autres.

Le droit d'être protégé contre toutes les discriminations : les droits de l'enfant s'appliquent à tous les enfants sans distinction de sexe, d'origine, d'incapacité ou de naissance.

Le droit de ne pas être associé aux groupes armés : aucun enfant de moins de 15 ans ne sera enrôlé dans les groupes et forces armés. Aucun enfant n'est supposé faire la guerre ni y être associé de quelque manière que ce soit.

1 COMPRENDRE LE CONTEXTE ET LES ENJEUX

- Présentez le contexte et les enjeux : le rôle et la mission de l'UNICEF.

L'UNICEF est une agence des Nations unies qui travaille pour assurer à tous les enfants, santé, éducation, égalité et protection, partout dans le monde. L'action de l'UNICEF repose sur la Convention internationale des droits de l'enfant (CIDE). C'est un traité international qui se compose de 54 articles correspondant aux droits auxquels peuvent prétendre tous les enfants dans le monde : le droit à l'identité, le droit à l'éducation, le droit à la santé, le droit à la participation...

- Vous affichez l'exposition « Ne marchons pas sur les droits de l'enfant » dans la classe.

Cette exposition a été réalisée à l'occasion des 25 ans de l'adoption de la Convention internationale des droits de l'enfant par les Nations unies, le 20 novembre 2014. Elle donne des informations sur les principales avancées en fonction des différents droits et sur le chemin qui reste à parcourir pour qu'ils soient mieux respectés dans le monde.

- À partir des 9 droits vus précédemment, vous proposez à vos élèves de faire le lien avec plusieurs panneaux de l'exposition (que vous aurez préalablement sélectionnés).

Vous demandez aux élèves de décrire et de commenter ce qu'ils voient sur chaque panneau, puis de reformuler à l'oral et collectivement les idées importantes. Ils notent ensuite individuellement dans le tableau proposé sur la fiche d'activité les avancées qui leur semblent les plus importantes pour chacun des droits, ainsi que ce qu'il reste à faire pour améliorer l'application de chaque droit.

● Consigne pour les élèves - activité n°1 :

À partir des panneaux de l'exposition « Ne marchons pas sur les droits de l'enfant », vous allez choisir et indiquer dans le tableau les avancées qui vous semblent les plus importantes pour chaque droit illustré par un pictogramme et ce qu'il reste à faire.

2 FAIRE LE LIEN ENTRE LES DROITS DE L'ENFANT ET DES SITUATIONS QUOTIDIENNES

En repartant des 9 droits travaillés dans l'activité précédente, vous proposez à vos élèves de faire le lien avec des situations de leur vie quotidienne. Vous mettez en commun les réponses et demandez aux autres élèves s'ils auraient relié les exemples cités à d'autres droits.

● Consigne pour les élèves - activité n°2 :

Parmi les 9 droits, vous allez en choisir 3 qui vous font penser à des situations de votre vie quotidienne. Vous allez dessiner le pictogramme dans la colonne de gauche, inscrire le droit qui correspond dans celle du milieu et écrire un exemple de situation qui vous vient à l'esprit dans celle de droite.

L'INTERVENTION D'UN BÉNÉVOLE UNICEF

Pour cette séquence d'introduction, vous pouvez aussi solliciter un bénévole UNICEF. Il viendra dans votre classe présenter les droits de l'enfant et les actions de l'UNICEF et pourra également vous présenter l'opération Frimousses des écoles.

<http://www.unicef.fr/contenu/nous-decouvrir/comites-benevoles-unicef/comite>

Vous pouvez aussi remplacer cette séquence par un atelier Frimousses (voir la fiche complémentaire « Ainsi font, font, font... les Frimousses des écoles »)





Découvrir les droits de l'enfant



1. COMPRENDRE LE CONTEXTE ET LES ENJEUX



En t'appuyant sur les panneaux de l'exposition « Ne marchons pas sur les droits de l'enfant », indique pour chaque droit illustré par un pictogramme, les avancées qui te semblent les plus importantes et ce qu'il reste à faire.

	Avancées	Ce qu'il reste à faire












2. FAIRE LE LIEN ENTRE LES DROITS DE L'ENFANT ET DES SITUATIONS QUOTIDIENNES

Maintenant que tu en sais plus sur les droits de l'enfant, choisis-en 3 et cite un exemple de ta vie quotidienne en lien.



Dessine le pictogramme :	Note dans cette colonne le droit qui correspond :	Donne un exemple de ta vie quotidienne :



Séance 1 : Le choix des personnages

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- À partir de témoignages d'enfants, choisir un thème collectif comme point de départ du projet
- Imaginer un personnage et le décrire physiquement et moralement

COMPÉTENCES

- Écouter des témoignages sonores et les restituer à l'oral
- Débattre et participer à une prise de décision collective
- Maîtriser le vocabulaire qui permet de décrire physiquement et moralement un personnage

DOCUMENTS FOURNIS

- Fiche d'activité
- Témoignages audio

À télécharger sous :

<http://www.unicef.fr/contenu/actualite-humanitaire-unicef/autres-ressources-2013-05-03#3>

MATÉRIEL À PRÉVOIR

- Matériel informatique (ordinateur, tablette ou téléphone) et haut-parleurs
- Connexion Internet

DURÉE

1. Choisir un thème : 30 min
2. Définir un personnage : 20 min

de faire le lien avec un droit de l'enfant et d'exprimer leur ressenti.

Choix du thème

Une fois que chaque élève est bien au clair sur le thème qui lui semble le plus important, les 5 thèmes sont affichés au tableau et un vote à main levée permet de répartir pour chacun le nombre d'élèves qui l'ont sélectionné. Si deux thèmes se trouvent à égalité à la fin du vote, les élèves présentent les raisons qui les ont menés à leur choix. Un thème final est décidé collectivement.

À travers le thème choisi, les élèves souhaitent faire passer un message, une idée qu'ils aimeraient défendre. Les élèves formulent en groupe ce message qui servira de base tout au long du travail d'écriture.

- Consigne pour les élèves - activité n°1 :

Maintenant que vous avez entendu des extraits sonores, vous allez choisir un thème et un message sur lesquels s'appuieront l'histoire qu'on va écrire ensemble et les personnages qu'on va créer. Les questions de la fiche d'activité vous aideront à choisir le thème le plus important pour vous.

À NOTER :

Il est important de bien expliquer aux élèves qu'ils partent d'une situation réelle/concrète, celle dans laquelle se trouvent les enfants dont ils ont entendu le témoignage, pour créer leur personnage (qui deviendra leur marionnette).

Les témoignages fonctionnent comme des « déclencheurs » : sensibilisés à la vie de ces enfants, les élèves s'en inspirent pour créer la vie de leur propre personnage.

La création et l'utilisation de marionnettes participe du processus d'identification et de projection. Par la création de marionnettes, l'enfant engendrera un être qui symbolisera un double de soi. Puis, à travers un mécanisme de projection, la marionnette pourra aider l'enfant à comprendre une situation. Une distanciation doit donc pouvoir s'opérer.

La marionnette est ainsi d'abord un outil d'expression de soi pour devenir un outil de compréhension de ce qui se passe autour de soi.

1 CHOISIR UN THÈME ET UN MESSAGE

Écoute active

Vous choisissez parmi les extraits sonores proposés une sélection permettant aux élèves d'entendre 5 témoignages différents en lien avec les droits de l'enfant.

Après l'écoute collective de chaque témoignage, vous demandez aux élèves de restituer ce qu'ils ont entendu,



2 DÉFINIR UN PERSONNAGE : FAIRE SON PORTRAIT

Passez maintenant à la description des principales caractéristiques du personnage/ de la future marionnette. Les élèves doivent décrire physiquement et moralement leur personnage : le doter d'une identité située dans le temps et dans l'espace, lui donner une personnalité, un langage adapté...

Rappelez aux élèves ce qu'est un portrait si nécessaire.

Le portrait est la description d'un personnage (ou d'un animal). Il doit le décrire (portrait physique) et montrer son caractère (portrait moral). On peut aussi présenter ses attitudes et ses actions.

Précisez aux élèves qu'ils vont ensuite créer une histoire autour de ce personnage. Il faut donc qu'ils choisissent un personnage qui va les « inspirer », dont ils pourront facilement parler, avec lequel ils seront à l'aise pour parler.

VOCABULAIRE

L'écriture des portraits enrichit le vocabulaire des élèves. Ils cherchent des synonymes et des façons de décrire les parties du corps.

Ils respectent les règles d'écriture et utilisent un vocabulaire précis et adapté en s'aidant des mots-outils proposés. Ils peuvent parler du physique (taille, visage...), de l'allure, du caractère et de leur personnage.

Pour s'exercer à l'exercice du portrait, les élèves peuvent d'abord faire celui de leur camarade.

● Consigne pour les élèves - activité n°2 :

Vous allez maintenant imaginer un personnage qui va s'inscrire dans le thème qu'on a choisi. Ce personnage deviendra votre marionnette. Pour vous aider à le décrire, répondez aux questions suivantes. Puis rédigez le portrait de votre personnage en 10 ou 15 lignes à l'aide des mots-outils.



© UNICEF/UKLA2012-00989/Schermbrucker



Séance 1 : Le choix des personnages

1. CHOISIR UN THÈME



Après l'écoute des extraits sonores, choisis le thème qui te semble le plus important et explique pourquoi en répondant aux questions suivantes.

QUESTIONS	JUSTIFIE TES RÉPONSES
Quelle histoire te touche/t'émeut le plus ? Pourquoi ?	
Si ta marionnette devait s'inspirer de l'un de ces enfants, lequel serait-ce ? Pourquoi ?	
Quel thème/sujet t'intéresse le plus ? Pourquoi ?	
Quelle idée aimerais-tu défendre ? Pourquoi ?	
Pourquoi le thème que tu as choisi est-il important pour toi ?	
En quoi le thème que tu as choisi est-il lié aux droits de l'enfant ?	
Pourquoi les droits liés à ce thème ne sont-ils pas toujours respectés ?	
Comment faire pour que les droits liés à ce thème soient mieux respectés ?	



2. DÉFINIR SON PERSONNAGE

Décris ton personnage, celui qui deviendra ta marionnette. Pour cela, réponds aux questions suivantes.

Ton personnage est de quel sexe ?

féminin masculin

Quel âge a-t-il ?

.....

Comment s'appelle-t-il ?

.....

Où habite-il ?

.....

Quelle est son apparence physique ?

.....
.....

Comment est-il habillé ?

.....
.....

Comment s'exprime-t-il ?

.....
.....

Quels accessoires a-t-il ?

.....
.....

Qu'aime-t-il faire ?

.....
.....

PORTRAIT

Description d'un personnage (ou d'un animal). Il doit le décrire (portrait physique) et montrer son caractère (portrait moral). On peut aussi présenter ses attitudes et ses actions.





Quelle est sa personnalité/son caractère ?

.....
.....

Quelles sont ses qualités ?

.....
.....

Quels sont ses défauts ?

.....
.....

3. FAIRE LE PORTRAIT DU PERSONNAGE

Rédige le portrait physique et moral de ton personnage au présent, en 10 ou 15 lignes, en te servant des mots-outils ci-dessous et en respectant les règles d'écriture (grammaire, conjugaison, orthographe).

Mots-outils :

La couleur des cheveux : blonds, châtain, bruns, roux, gris, noirs...

L'apparence des cheveux : raides, lisses, bouclés, frisés, courts, longs, mi-longs, chauve...

La forme du visage : allongé, rond, joufflu, ovale, maigre...

L'expression du visage : joyeuse, souriante, contente, aimable, détendue, triste, sérieuse, sévère, en colère...

La couleur de la peau : blanche, noire, bronzée, mate, pâle...

La couleur des yeux : bleus, verts, noirs, marron...

La forme du nez : grand, pointu, petit, crochu, en trompette...

Le corps : grand, petit, fin, maigre, gros, potelé, trapu...



Séance 2 : La fabrication des marionnettes

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Connaître les différents types de marionnettes qui existent
- Connaître les étapes de fabrication d'une marionnette et prévoir le matériel nécessaire

COMPÉTENCES

- Exploiter des données numériques pour la taille de la tête et des vêtements
- Débattre et participer à une prise de décision collective
- Maîtriser le vocabulaire qui permet de décrire physiquement et moralement un personnage

DOCUMENTS FOURNIS

- Fiche d'activité
- Mode d'emploi

MATÉRIEL À PRÉVOIR

- Voir la fiche Mode d'emploi

DURÉE

1. Découvrir les différents types de marionnettes : 15 min
2. Se préparer à fabriquer la marionnette : 30 min
3. Fabriquer la tête et le corps de la marionnette : ½ journée

La marionnette à gaine

Popularisée par Guignol, la marionnette à gaine est enfilée sur la main. Elle est constituée d'une tête creuse ou munie d'un trou/passage pour y glisser l'index, reliée à une gaine : le vêtement, dans lequel sont cachés la main et l'avant-bras du manipulateur.

Dans la gaine, la main du manipulateur constitue le corps de la marionnette.

La marionnette à tiges

Le marionnettiste donne vie au personnage en utilisant des tiges qui soutiennent le corps et les mains de la marionnette. La marionnette à tiges est donc soutenue par un bâton principal. Les bras sont souples, articulés et dirigés par deux baguettes.

La marotte

Sans doute la marionnette la plus simple à réaliser : il s'agit d'une tête fixée au bout d'un bâton que l'on habille d'un morceau de tissu. Sa manipulation se fait par-dessous : on glisse une main sous le vêtement (comme pour la marionnette à gaine) pour tenir la tige. On règle le bâton en fonction de la hauteur de l'enfant.

La marionnette à fils

C'est une marionnette contrôlée par des fils qui relient les différentes parties de son corps (tête, bras, jambes, torse...) à un support en bois nommé croix d'attelle ou contrôle ou manette. Elle est donc manipulée par le dessus. De toutes les formes de marionnettes, la marionnette à fils est la plus difficile à manipuler.

- Consigne pour les élèves - activité n°1 :

Est-ce que vous faites bien la différence entre les types de marionnettes ? Pour vous en assurer, répondez aux questions suivantes.

1 DÉCOUVRIR LES DIFFÉRENTS TYPES DE MARIONNETTES

Faites découvrir aux élèves les différents types de marionnettes à fabriquer. Expliquez-leur les différences, notamment en termes de forme et de manipulation, à partir des questions posées dans la fiche d'activité.

2 SE PRÉPARER À FABRIQUER LA MARIONNETTE

Dans ce dossier, le projet proposé s'appuie sur la marionnette à gaine. Le mode d'emploi propose donc les différentes étapes pour fabriquer cette sorte de marionnette.



Avant de fabriquer le corps et la tête de la marionnette, amenez les élèves à se poser les bonnes questions à partir de la fiche d'activité.

Donnez-leur quelques explications préalables sur la fabrication de la tête et du corps avant de commencer.

Pour la marionnette à gaine, la tête de la marionnette possèdera un trou à sa base pour y glisser l'index. Elle sera recouverte d'un tissu suivant le matériau de base utilisé pour la fabriquer, puis dessinée et accessoirisée.

De la même manière, en feutrine ou en tissu, le corps devra être creux et recouvert de vêtements.

Les élèves repartent du personnage défini (cf. Fiche d'activité de la séance 1) pour façonner leur marionnette (tête et corps) et lui donner la forme voulue selon le personnage qu'ils ont choisi. Ils commencent par dessiner le personnage imaginé. Chacun liste ensuite le matériel nécessaire pour parvenir à la fabrication du personnage dessiné.

● **Consigne pour les élèves - activité n°2 :**

Posez-vous les bonnes questions avant de fabriquer la tête et le corps de la marionnette : vous allez répondre aux questions suivantes, puis dessiner le personnage que vous avez imaginé.

3 FABRIQUER LA TÊTE ET LE CORPS DE LA MARIONNETTE

Pour fabriquer la marionnette, les élèves ont recours au modelage, au coloriage et à la peinture, au découpage, au collage... Ils utilisent du papier, du carton, du tissu, des boutons, des perles... S'assurer que chaque élève a bien à sa disposition le matériel nécessaire pour fabriquer sa marionnette.

Pour cette séance, vous pouvez solliciter l'aide des parents et/ou des bénévoles UNICEF. La création des marionnettes peut se faire sur plusieurs séances (construction de la tête, peinture, costume et montage).

Toutes les explications et étapes sont données dans la fiche « Mode d'emploi ».



© UNICEF/CFU 2012/MONNIN



Séance 2 : La fabrication des marionnettes

1. RECONNAÎTRE LES DIFFÉRENTS TYPES DE MARIONNETTES

Fais-tu bien la différence entre les types de marionnettes ? Pour t'en assurer, réponds aux questions suivantes.

1. Associe l'illustration au nom de la marionnette qui lui correspond.

La marionnette
à gaine



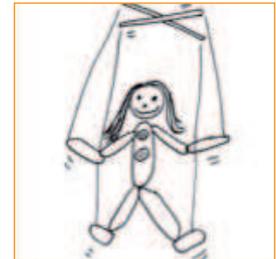
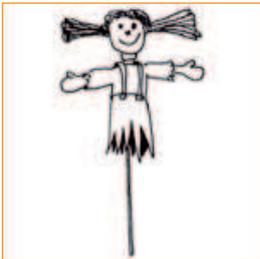
La marionnette
à tiges



La marotte



La marionnette
à fils



© Lucas Vautherin

2. Quelle marionnette est enfilée sur la main ?

- La marionnette à gaine
- La marionnette à tiges
- La marionnette à fils

3. Quelle marionnette est manipulée à partir de baguettes ?

- La marionnette à gaine
- La marotte
- La marionnette à tiges

4. Quelle marionnette est fixée sur un bâton central ?

- La marionnette à gaine
- La marotte
- La marionnette à fils



2. FABRIQUER LA TÊTE ET LE CORPS DE LA MARIONNETTE

Pose-toi les bonnes questions avant de fabriquer la tête et le corps de ta marionnette : réponds aux questions suivantes, puis dessine le personnage que tu as imaginé.

1. Dans quel ordre vas-tu fabriquer ta marionnette ? Numérote de 1 à 5.

- La réalisation des supports pour la manipuler
- Le façonnage du visage
- La sélection du matériel
- La confection du corps (vêtements)
- La construction de la tête

2. La tête de la marionnette est confectionnée en fonction...

- du type de marionnette.
- de la taille la marionnette.
- de la couleur de la marionnette.

3. En fonction du type de marionnette, le corps pourra être... Cherche l'intrus.

- découpé.
- vide/creux et recouvert de tissu.
- plein et rembourré.

4. Quel matériau peut-on utiliser pour confectionner la tête ? Cherche l'intrus.

- Du polystyrène
- Du tissu
- Du métal
- Du papier

5. Comment s'appelle le modèle qui sert à confectionner les vêtements ?

- Un patron
- Un carton
- Un compas

6. À quoi dois-tu aussi penser quand tu fais le visage ? Cherche l'intrus.

- À dessiner les traits et détails du visage.
- À ajouter des cheveux.
- À modifier sa forme.

7. Avant de fabriquer ta marionnette, dessine le personnage que tu as imaginé.



Séance 2 : La fabrication des marionnettes



1. LA CONSTRUCTION DE LA TÊTE

Matériel à prévoir :

- Papier et carton (rouleau de papier, fond de bloc d'écriture)
- Journaux (bourrage et protection des tables)
- Gros scotch brun (pour la tête en papier)
- Ciseaux

- 1. Le cou :** prendre du carton, former un rouleau/un cône pour passer les doigts de 10 cm environ, le scotcher.
- 2. La tête :** froisser du papier journal autour du cou. Ajouter du carton pour accentuer les formes (nez, oreilles...). Ajouter de la matière pour le nez, le menton... Scotcher le tout.
- 3. La base du cou :** froisser du papier pour faire un bourrelet qui retiendra l'habit. Scotcher.

VARIANTES POUR LA TÊTE

Les techniques pour la confection de la tête sont variées : boule de tissu, papiétage sur boule de papier, boule de polystyrène, pâte à papier/bois modelée, bandes plâtrées sur petite balle...

- Une boule de polystyrène expansé ou de plastique (entourer la boule avec un tissu un peu extensible et serrer fortement, puis coudre solidement le tissu et couper le surplus)
- Une boule avec un tissu un peu extensible
- De la pâte à papier : papier trempé dans un mélange d'eau et de colle, ou de farine et d'eau (il faut faire cuire les têtes à feu doux dans un four de cuisine)
- Des bandes plâtrées enroulées sur un ballon gonflable ou une boule en polystyrène
- Le pied d'un vieux bas qu'on rembourre de tissus ou dans lequel on enfilerait une balle

2. LE FAÇONNAGE DU VISAGE

Matériel à prévoir :

- Matière pour cheveux (laine, tissu)
- Feutrine et tissus
- Marqueurs, feutres, crayons de couleur, stylos indélébiles, peintures
- Colle transparente
- Ciseaux

- 1. Recouvrir la tête de la marionnette** de tissu, de feutrine ou de polaire (non fermé pour laisser passer les doigts dans le cou ou simplement à l'aide d'un élastique).
- 2. Dessiner les yeux,** les traits avec du feutre indélébile, la peau avec des crayons de couleur mouillés.
- 3. Créer la chevelure** (laine, tissu) et ajouter des sourcils et des oreilles (en feutrine par exemple), mais aussi des bijoux, un chapeau... : les coller.



© UNICEF/NYHQ.2005-2246/Pirozzi



3. LA CONFECTION DU CORPS (VÊTEMENTS)

Matériel à prévoir :

- Feutrine et tissus pour les habits
- Éléments de décoration : paille, raphia, tissu, feutrine, fourrure, coton, laine, papier de couleur, aluminium, carton, paillettes, perles, rubans, ficelle...
- Pour maintenir : épingles, pinces à linge en plastique de préférence
- Pour coudre : une aiguille (gros chas), du fil et quelques épingles
- Ciseaux et ciseaux cranteurs

1. Choisir le tissu pour confectionner les vêtements et les découper sur la base d'un patron préalablement dessiné (la main, le pouce et un autre doigt doivent pouvoir passer dans l'habit et les bras/manches).

2. Fixer les vêtements en les collant (tenir avec des épingles en attendant que ce soit sec) ou en les cousant depuis le cou/la tête.

3. Décorer les vêtements à l'aide d'accessoires : paillettes, perles, rubans...

4. LA RÉALISATION DES SUPPORTS POUR LA MANIPULER

La marionnette à gaine ne nécessite pas de supports spécifiques pour la manipulation puisque le manipulateur enfile sa main de dedans. Il passe sa main dans le corps de la marionnette, passe un doigt (l'index) dans le cou, le pouce dans le bras gauche et un autre doigt dans le bras droit.



Séance 1 : La manipulation des marionnettes

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- S'initier à la manipulation des marionnettes
- S'approprier l'espace et se mettre en condition

COMPÉTENCES

- Savoir adapter les mouvements et la voix de la marionnette en fonction du personnage qu'elle incarne
- Exprimer corporellement et oralement des états et des sentiments

DOCUMENTS FOURNIS

- Fiche d'activité

MATÉRIEL À PRÉVOIR

- Les marionnettes réalisées en séquence 1

DURÉE

1. S'initier à la manipulation des marionnettes : 25 min
2. S'approprier l'espace et se mettre en condition : 25 min

- La tête de la marionnette ne peut pas bouger sur le côté, elle peut se pencher en avant ou en arrière.
- Il est possible de lever ou baisser les bras, voire de saisir des objets.
- La marionnette entre et sort de scène sur le côté, en restant toujours à la même hauteur.
- Le rythme des déplacements dépend de la personnalité du personnage (sa vivacité).
- Le marionnettiste est le plus souvent caché¹ : derrière un castelet.

La marionnette à gaine se manipule par le dessous. Il s'agit d'une manipulation directe.

La marionnette à gaine a une tête munie d'un trou/passage (cône de carton) par lequel passer l'index et un corps vide recouvert d'un tissu dans lequel on glisse la main : le pouce et le majeur sont placés dans les manches.

● Consigne pour les élèves - activité n°1 :

a) Vous allez relier les éléments correctement pour former des phrases.

b) Maintenant, vous allez vous mettre en rond, assis par terre. Les marionnettes sont posées au milieu. Chaque élève, à tour de rôle, peut prendre une marionnette, la manipuler et la faire parler. Dès qu'un personnage a fini de parler, l'élève repose la marionnette au milieu. Un autre élève pourra alors la prendre.

2 S'APPROPRIER L'ESPACE ET SE METTRE EN CONDITION

Donnez aux élèves les explications pour s'approprier l'espace et se mettre en condition, puis demandez-leur de compléter le texte dans la fiche d'activité avant d'interagir avec leurs marionnettes.

Le langage de la marionnette, avant d'être un langage de mots, est celui de l'espace. Il requiert une mise en condition liée à la représentation avec laquelle les élèves doivent se familiariser.

La posture

La posture se traduit par une légère inclinaison du buste vers la marionnette. Cette posture doit être maintenue tout le temps de la manipulation, et vécue de manière calme et relaxée.

¹ Le marionnettiste n'est pas obligatoirement caché.

1 S'INITIER A LA MANIPULATION DES MARIONNETTES

Présentez aux élèves les règles liées à la manipulation des marionnettes, puis demandez-leur de faire un exercice dans la fiche d'activité avant de s'initier à la manipulation de marionnettes.

La manipulation des marionnettes nécessite le respect de quelques règles de base :

- Le marionnettiste se tient debout et manipule sa marionnette, bras tendu.



La concentration

Le manipulateur sert la marionnette, il agit pour elle et non pour lui. L'élève doit donc être discret et s'effacer derrière sa marionnette, et cette discrétion requiert de la concentration et du calme.

Le regard

Le regard du manipulateur doit être dirigé vers la marionnette uniquement. S'il regarde ailleurs, il n'aide pas le spectateur à entrer dans l'histoire et à se focaliser sur le personnage.

Le mouvement

Le manipulateur donne vie à sa marionnette par le mouvement. Comme la marionnette ne peut exprimer de sentiments et d'émotions, le danger est de vouloir tout faire passer dans les mouvements. Mais il ne faut pas vouloir faire bouger la marionnette dans tous les sens et trop vivement au risque de perdre du sens.

La coordination mouvement/voix

Le manipulateur doit faire coïncider sa voix avec les mouvements de la marionnette. Encore une fois, cela demande beaucoup de concentration. Alors que le corps du manipulateur n'est pas celui de la marionnette, il lui prête sa voix et pour cet exercice, la transforme.

L'interaction avec les autres personnages/marionnettes

Le manipulateur doit aussi prendre en compte les mouvements et prises de parole des autres marionnettes/personnages. Il ne s'agit pas de couper la parole ou de parler en même temps. Tout cela se travaille bien sûr.

La voix

Le manipulateur transforme sa voix pour donner vie à sa marionnette. Pas de manière exagérée car la voix doit permettre aux spectateurs d'entrer dans l'histoire de manière « naturelle ». Les élèves pourront travailler le timbre de leur voix, le rythme et le débit de paroles.

Les déplacements

Les élèves vont devoir se déplacer dans un espace scénique (le castelet²) souvent réduit et gérer les mouvements de leur marionnette à l'intérieur de cet espace. Commencez par manipuler les marionnettes au-dessus d'une simple table sous laquelle seront placés les manipulateurs, cachés par un tissu, avant de construire des éléments de décor (voir la séquence 3).

2 Le castelet est composé généralement au fond d'une estrade surélevée où se placent les marionnettistes cachés par un rideau ne laissant voir au public que la scène et les marionnettes.

Faites travailler chacun des éléments ci-dessus (posture, concentration, regard...) en groupe (3 élèves), à partir de la mise en situation proposée dans la fiche d'activités. Puis les élèves font le bilan tous les trois de ce qu'ils ont présenté. Ils peuvent ensuite refaire cet exercice en échangeant leurs rôles.

● Consigne pour les élèves - activité n° 2 :

- a) Complétez le texte avec les mots fournis.
- b) Par groupe de 3, vous allez travailler chacun des éléments suivants (posture, concentration, regard, mouvement, coordination mouvement/voix, interaction avec l'autre personnage/marionnette, voix, déplacements) avec deux autres élèves, à partir de la mise en situation proposée.
Deux élèves interagissent, munis de leurs marionnettes, le 3^e observe les deux autres et note ce qui a fonctionné ou pas.

Mise en situation : un élève interprète un enfant élu au conseil municipal des enfants, l'autre un enfant qui ne sait pas de quoi il s'agit. Le premier veut convaincre son copain de se présenter au CME mais le 2^e ne voit pas l'intérêt et considère qu'il n'a pas le temps. Ils donnent chacun leurs arguments et l'un va finalement réussir à convaincre l'autre.



Séance 1 : La manipulation des marionnettes

1. S'INITIER À LA MANIPULATION DES MARIONNETTES

Relie les éléments correctement pour former des phrases.

- | | | | |
|---|---|---|---|
| La position de base : | ● | ● | ne peut pas bouger sur le côté, elle peut se pencher en avant ou en arrière. |
| La tête : | ● | ● | la marionnette entre et sort de scène sur le côté, en restant toujours à la même hauteur. |
| Les bras : | ● | ● | dépend de la personnalité du personnage (sa vivacité). |
| L'entrée en scène et la sortie : | ● | ● | derrière un castelet (décor). |
| Le rythme des déplacements : | ● | ● | le marionnettiste se tient debout et manipule sa marionnette, bras tendu. |
| Le manipulateur est le plus souvent caché : | ● | ● | il est possible de lever ou baisser les bras, voire de saisir des objets. |

2. S'APPROPRIER L'ESPACE ET SE METTRE EN CONDITION

a) Complète le texte avec les mots fournis.

identité – derrière – personnage – sortie – regard – marionnettiste – entrée – mouvement

Pour faire vivre sa marionnette...

- Celui qui manipule une marionnette s'appelle _____ .
- Dès que sa marionnette entre en scène, le marionnettiste doit entrer immédiatement dans son _____ .
- Pour que le public comprenne bien qui parle, il est important que le marionnettiste mette son personnage en _____ chaque fois qu'il prend la parole.
- Pour que le _____ du public se pose sur la marionnette et non sur le manipulateur, celui-ci ne doit pas la quitter des yeux et concentrer toute son attention sur elle.
- Le manipulateur reste _____ la marionnette qui doit être visible de tout le public.
- Il est indispensable de donner une _____ à sa marionnette (un nom, un caractère, une fonction, un ton de voix, un comportement) qui la distingue bien des autres personnages.
- L'_____ et la _____ de scène de la marionnette doivent être présentées et bien visibles pour le public.



Séance 2 : La parole et les gestes

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Déclencher la parole
- S'initier au jeu d'acteur

COMPÉTENCES

- S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis
- Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue
- Adapter sa voix et son jeu dans un travail collectif sur un texte théâtral

DOCUMENTS FOURNIS

- Fiche d'activité
- Sélection d'illustrations et histoire vécue

MATÉRIEL À PRÉVOIR

- Les marionnettes réalisées en séquence 1

DURÉE

1. Déclencher la parole : 20 min
2. S'initier au jeu d'acteur : 30 min

ENCOURAGER LA PAROLE

Pour créer un climat positif et de confiance, il est important de toujours encourager la participation des élèves. Les élèves se sentent impliqués et prennent la parole plus naturellement et sans crainte.

Une image peut être perçue différemment en fonction du vécu, de la culture et de la personnalité des individus et permet des interprétations multiples. C'est pourquoi, il est intéressant d'amener les élèves à partager leurs points de vue.

b) Demandez aux élèves, munis de leurs marionnettes, de répondre aux questions d'analyse de la fiche d'activité que vous/votre marionnette leur pose.

Les élèves notent par écrit ce qu'ils pensent et comptent dire avant de s'exprimer à l'oral. Le passage par l'écrit permet de préparer le discours oral. Pour le moment, ils ne jouent pas de « rôle ». Ils parlent à travers leurs marionnettes pour s'exprimer plus facilement et donner leur avis.

Cet exercice permet également aux élèves de réfléchir au fonctionnement de la langue, d'élargir et d'enrichir leur vocabulaire, d'améliorer et d'enrichir leur syntaxe. Vous vous demanderez alors si le registre de vocabulaire utilisé par les élèves correspond bien à ce qu'ils voient. Aidez-les si nécessaire à choisir les bonnes formulations.

AUTRES ACTIVITÉS POSSIBLES À PARTIR DES IMAGES

- Imaginer l'histoire qui a amené la situation de l'image (raconter l'antériorité)
- Imaginer l'histoire qui découle de l'image (raconter la postériorité)
- Imaginer l'histoire incluant l'instant figé par l'illustration
- Imaginer la vie du (ou des) personnage(s) de l'image

● Consigne pour les élèves - activité n°1 :

- a) Vous allez sélectionner au moins deux images parmi les images proposées et décrire ce que vous voyez à l'oral, puis à l'écrit.
- b) Toujours à partir des images que vous avez sélectionnées, dites ce que vous en pensez à l'écrit, puis à l'oral, en faisant parler votre marionnette.

1 DÉCLENCHER LA PAROLE (À PARTIR DE SUPPORTS VISUELS)

a) Demandez aux élèves d'observer les photographies et questionnez-les avec votre marionnette, à l'aide du guidage fourni dans la fiche d'activité.

Les supports visuels, associés aux marionnettes, favorisent le développement du langage : les élèves prennent la parole chacun leur tour pour décrire les images qu'ils ont sélectionnées et prennent en note les éléments de réponse. Le passage par l'oral d'abord permet d'encourager la parole spontanée.



2 S'INITIER AU JEU D'ACTEUR (À PARTIR D'UNE HISTOIRE)

Utilisez les marionnettes pour raconter et faire raconter l'histoire proposée¹ (Document fourni : « L'histoire de Lalita ») et amenez les élèves à se l'approprier, à mémoriser son déroulement et les dialogues, avant de l'interpréter en groupe - à l'aide du guidage fourni sur la fiche d'activités.

L'élève qui a créé sa marionnette, va s'appuyer sur celle-ci pour s'exprimer : elle est un support de parole, un médiateur, une aide pour le geste et la parole. Elle lui permet d'entrer en interaction pour structurer sa pensée à travers le langage, puis de lier la parole aux gestes.

a) Faites d'abord travailler la compréhension de l'histoire. La marionnette s'adresse alors aux enfants. Elle raconte une histoire, présente et questionne les élèves sur le récit qu'ils ont entendu (à partir du guidage fourni dans la fiche d'activité).

b) Faites ensuite travailler la mémorisation de l'histoire. Chaque élève doit avoir en mémoire la succession des différentes étapes, leurs caractéristiques, les lieux et les personnages, ce qu'il s'y passe, ce qu'il s'y dit.

c) Faites enfin travailler la mémorisation du texte. Chaque élève doit se représenter les passages qui le concernent, les mettre en mots en utilisant le texte imposé - tout en autorisant une souplesse nécessaire en fonction du niveau des élèves dans les mots et formulations utilisés - et intervenir au bon moment pour assurer la continuité du récit.

Au cours de cette dernière étape, les élèves vont travailler la mise en voix pour donner vie au texte et l'interpréter. Ils travaillent le placement de leur voix et adaptent ses effets (pauses, rythme, inflexions, intonations, intensité...). Ils travaillent également la manipulation de leur marionnette en fonction de l'histoire et des actions de leur personnage.

● Consigne pour les élèves - activité n°2 :

a) Vous allez écouter l'histoire de Lalita et répondre aux questions suivantes pour vous assurer que vous l'avez bien comprise.

b) Vous relisez l'histoire de Lalita et répondez aux questions suivantes pour la mémoriser.

c) Vous allez choisir un rôle et répondre aux questions suivantes pour vous entraîner à mémoriser votre texte et à le jouer.

¹ Ou un récit déjà connu (tiré d'un album).



© UNICEF/NYHQ2014-3208/Youngmeyer



Séance 2 : La parole et les gestes

1. DÉCLENCHER LA PAROLE (À PARTIR DE SUPPORTS VISUELS)

a) Sélectionne au moins deux images parmi les images proposées et décris ce que tu vois à l'oral, puis à l'écrit (sans ta marionnette pour le moment).

OBSERVATION (oral/écrit)	
IMAGES N°	- - -
LA (LES) PERSONNE(S) Qui voit-on sur ces images ?	
LE(S) LIEU(X) Où sont ces personnes ?	
LES ACTIONS Que font-elles ?	
LE SUJET/ THÈME De quoi parle cette image ?	
LA COMPOSITION D'IMAGES Quelles images se ressemblent ou peuvent être associées ?	

b) Toujours à partir des images que tu as sélectionnées, explique ce que tu en penses à l'écrit puis à l'oral, en faisant parler ta marionnette.

ANALYSE (écrit/oral)	
À quoi ces images te font-elles penser ? Fais le lien avec des situations vécues.	



<p>Quel effet ces images ont-elles sur toi ? Pense à ce que tu ressens en les regardant.</p>	
<p>Quel est le ton employé ? Analyse l'ambiance générale : sérieuse, triste, joyeuse...</p>	
<p>Quel message ces images véhiculent-elles ? Essaie de formuler le message que ces images veulent transmettre à l'aide d'une phrase.</p>	

2. S'INITIER AU JEU D'ACTEUR (À PARTIR D'UNE HISTOIRE)

a) Écoute l'histoire de Lalita et réponds aux questions suivantes pour la comprendre.

COMPRÉHENSION	
Repérer le(s) lieu(x)	Où l'histoire se déroule-t-elle ?
Repérer les personnages et leurs relations	Combien y a-t-il de personnages ?
	Qui est le personnage principal ? Que cherche-t-il ?
	Qui sont les personnages secondaires ?
	Aident-ils ou s'opposent-ils au personnage principal ?
Comprendre le récit	De quoi cette histoire parle-t-elle ?
	Que se passe-t-il au début de l'histoire ?
	Qu'arrive-t-il au « personnage principal » ?
	Comment l'histoire se termine-t-elle ?
> Raconte l'histoire à un autre élève avec tes propres mots.	



b) Relis l'histoire de Lalita et réponds aux questions suivantes pour la mémoriser.

MÉMORISATION DE L'HISTOIRE

Mémoriser l'histoire et sa chronologie

Quelles sont les étapes importantes de l'histoire ?

Dans quel ordre se déroulent-elles ?

Repérer les dialogues

Qui parle ?

Que disent les personnages ?

À quel moment parlent-ils ?

> Réécris les grandes étapes de l'histoire avec tes propres mots, numérote-les et précise à quels moments les personnages parlent.

c) Choisis un rôle et réponds aux questions suivantes pour t'entraîner à mémoriser ton texte et à le jouer.

TRAVAIL SUR LE TEXTE

Repérer le texte

Quand parles-tu ?

Après/avant qui dois-tu parler ?

Que dis-tu ?

Dire le texte

Combien y a-t-il de phrases à dire ?

De quel type de phrases s'agit-il ?

Travailler la voix

Quelle voix vas-tu prendre ?

Sur quel ton dois-tu les dire ?

Quel(le) émotion/sentiment dois-tu faire passer ?

À quel rythme dois-tu parler ?

Travailler la gestuelle

Quand ta marionnette doit-elle se déplacer ?

Quel geste/mouvement ta marionnette doit-elle faire ?

A-t-elle besoin d'utiliser des accessoires ou objets ?

> Écris ton texte sur une feuille. Lis-le plusieurs fois et joue une ou deux scènes de l'histoire avec un autre élève, d'abord en t'aidant du texte, puis sans le texte et avec ta marionnette.



Illustration n°1



© UNICEF/NYHQ2011-1651/Pirozzi



Illustration n°2



© UNICEF/NIGB2010-00362/Pirozzi



Illustration n°3



© UNICEF/CFU 2012/MONNIN



Illustration n°4



© UNICEF/NYHQ2009-1822/Merkisz



Illustration n°5



© UNICEF/NYHQ2005-2255/Pirozzi



Illustration n°6



© UNICEF/CFU 2012/MONNIN





Illustration n°7



© UNICEF France/Marchand



Illustration n°8



© UNICEF/NYHQ2012-0477/Neasbitt



Illustration n°9



UNICEF/NYHQ2012-1930/Domino



Illustration n°10



© UNICEF/INDA2013-00123/Nishvanathan



Illustration n°11



© UNICEF/UKLA2013-00887/Scherrbrucker



Illustration n°12



© UNICEF/NYHQ2011-2219/Domino





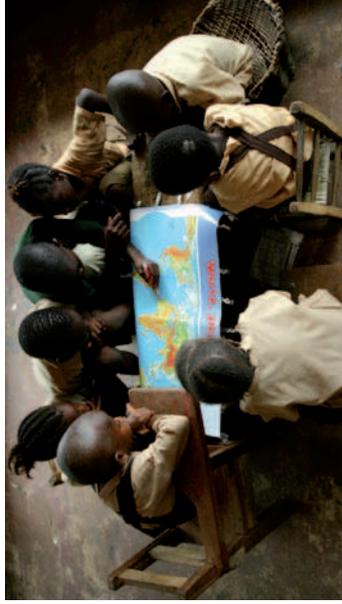
Illustration n°13



© UNICEF/NYHQ2011-1268/Nesbitt



Illustration n°14



© UNICEF/NYHQ2007-0602/Prozzi



Illustration n°15



© UNICEF/CFU 2012/MONNIN



Illustration n°16



© UNICEF/CFU 2012/MONNIN



Illustration n°17



© UNICEF/NYHQ2011-0709/Asselin



Illustration n°18



© UNICEF/AFGA2011-00157/Foutan





L'histoire de Lalita, en Inde

Ce récit est tiré d'une histoire vraie.

Lalita est une jeune fille qui vit en Inde, dans une famille pauvre.

LALITA. – J'ai cinq frères et sœurs et nous vivons dans une petite maison. Nous dormons tous dans la même chambre et il n'y a pas d'eau courante chez nous. Je dois beaucoup aider à la maison.

Comme beaucoup de parents en Inde, ceux de Lalita voulaient qu'elle se marie à l'âge de dix ans.

LE PAPA DE LALITA. – Ma fille, pour respecter la tradition, tu vas devoir te marier jeune, avec un garçon que nous avons choisi pour toi.

LALITA. – Mais pourquoi papa ? Je ne veux pas me marier si jeune, je veux aller à l'école, apprendre. Et puis, ce garçon, je ne le connais même pas !

Voulant s'instruire, la jeune fille s'est rendue secrètement dans une école réservée aux filles des villages pauvres.

LALITA. – Je me souviens encore du jour où mon frère jumeau m'a surprise alors que j'allais à l'école. Il m'a battue car il était honteux que j'ose étudier alors qu'aucun homme de notre famille n'avait jamais été scolarisé.

Lalita ne comprend pas pourquoi les garçons, plus que les filles dans son pays, ont le droit d'aller à l'école. Les filles, elles, doivent rester à la maison pour aider à faire les tâches ménagères.

LE PAPA DE LALITA. – Ton rôle n'est pas d'aller à l'école. Tu dois rester ici pour aider à la maison, comme toutes les femmes. Pourquoi irais-tu à l'école ? Je n'y suis même pas allé moi !

Lalita a rencontré un responsable de l'UNICEF qui est venu expliquer à ses parents combien l'éducation était importante pour l'avenir de leurs enfants et de la famille.

RESPONSABLE DE L'UNICEF. – Bonjour Monsieur, vous êtes le père de Lalita. Votre fille aimerait beaucoup aller à l'école comme les autres enfants de son âge et nous aimerions l'aider. C'est pour cela que nous sommes venus vous rencontrer, pour essayer de vous expliquer et vous convaincre.

LE PAPA DE LALITA. – Ma fille n'a pas à aller à l'école. Qui va se charger de nettoyer et faire à manger ?

RESPONSABLE DE L'UNICEF. – Pour votre fille Lalita, tout comme pour vos fils, aller à l'école est une chance, un moyen de s'instruire et de se protéger des maladies, d'apprendre un métier et ainsi de vous aider à sortir de la pauvreté.

Alors, Lalita – aidée par l'UNICEF – a pu aller à l'école tout en continuant d'accomplir quelques tâches ménagères. Elle a appris à lire et à écrire. Elle a également appris l'usage de la bicyclette et le karaté.

LALITA. – Je veux poursuivre mes études et devenir un professeur chevronné. Je veux faire découvrir aux filles un monde qu'elles ignorent, et je rêve d'une école dans chaque village.



Séance 1 : L'invention de l'histoire

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Se mettre en situation et créer un synopsis
- Mettre en mots et élaborer un scénario

COMPÉTENCES

- Imaginer et écrire un récit court
- Élaborer un texte théâtral en respectant une trame décidée collectivement
- Élaborer un document écrit en respectant les conventions liées à l'écriture théâtrale

DOCUMENTS FOURNIS

- Fiche d'activité

MATÉRIEL À PRÉVOIR

- Les marionnettes réalisées en séquence 1

DURÉE

1. Créer un synopsis : 20 min
2. Élaborer un scénario : 30 min

a) Le sujet/thème de la pièce

Proposez aux élèves d'imaginer collectivement une histoire (choisir un sujet ou un contexte et un style, créer un ou plusieurs personnages, trouver un titre...) à partir d'une situation concrète basée sur les droits de l'enfant, et à l'aide du guidage fourni dans la fiche d'activité.

Au cours de cette discussion, vous amenez les élèves à faire des choix collectifs sur le sujet/thème à aborder avant de rédiger le synopsis de l'histoire. Vous pouvez aussi repartir du thème défini au cours de la séance 1/ séquence 1 ou (re)faire écouter les témoignages d'enfants pour choisir le thème et les personnages.

Pour ne pas aboutir à un long texte que les élèves devront mémoriser, il peut être intéressant et motivant pour les élèves de créer plusieurs histoires courtes impliquant 2 ou 3 personnages. Les élèves peuvent ainsi jouer plusieurs pièces courtes le jour de la représentation, soit relatant la même histoire à différents moments et avec différents personnages, soit relatant différentes histoires, toujours liées au thème des droits de l'enfant.

DÉFINIR LES PERSONNAGES ET DISTRIBUER LES RÔLES

Si vous avez fait la séance 1/séquence 1 de ce dossier, vous avez déjà défini des personnages que vous pouvez exploiter pour votre pièce de théâtre. Il s'agit ensuite de donner un rôle à chacun en fonction de son personnage et de l'histoire racontée, mais aussi des capacités à le tenir.

Pour cela, vous pouvez créer un tableau des personnages qui reprend leurs noms, caractéristiques et rôles dans la pièce.

Les rôles peuvent aussi être distribués une fois l'histoire et les dialogues écrits.

b) Le synopsis

Après avoir discuté des grandes lignes de l'histoire, demandez aux élèves de préparer et de rédiger le synopsis.

1 SE METTRE EN SITUATION ET CRÉER UN SYNOPSIS

Votre projet de classe consiste à créer un spectacle de marionnettes. Pour cela, vous proposez un atelier d'écriture au cours duquel les élèves écrivent (et illustrent) la pièce qu'ils joueront. Au préalable, chaque élève aura défini son personnage et créé sa marionnette (cf. Séquences 1 et 2).



QU'EST-CE QU'UN SYNOPSIS ?

Un synopsis est un résumé écrit de l'histoire que l'on veut raconter.

Il constitue la base du scénario. Il esquisse les principaux personnages et permet de se faire une idée du thème que l'on veut aborder et de l'évolution des personnages.

Il aborde les principales situations sans entrer dans le détail.

Il est composé d'une demi-page à une page environ et ne comprend aucun dialogue.

Pour résumer l'histoire, demandez d'abord aux élèves de réfléchir collectivement aux 3 parties principales de l'histoire et de se mettre d'accord sur :

- le contexte (où, quand, qui, comment, pourquoi, dans quel but, etc. ?) ;
- le développement de l'intrigue (que se passe-t-il ?) ;
- le dénouement ou la « chute » (comment cela se termine-t-il ?).

Puis formez des groupes et demandez aux élèves de rédiger un texte à dominante narrative et descriptive qui reprend les choix faits précédemment. Confrontez les différentes versions produites par les groupes d'élèves pour n'obtenir qu'une seule et même version de synopsis : celui de votre pièce. Enfin, faites relire la version collective obtenue pour l'améliorer.

● Consigne pour les élèves - activité n° 1 :

Vous allez préparer et rédiger avec d'autres élèves le synopsis de l'histoire que vous avez imaginée.

2 METTRE EN MOTS ET ÉLABORER UN SCÉNARIO

Avant d'élaborer véritablement le scénario et de rédiger les dialogues, incitez les élèves à aborder librement et à l'oral le thème/sujet de la pièce.

Vous pouvez répartir les rôles dès à présent pour motiver les élèves (si ce n'est pas encore fait).

Laissez les élèves essayer les marionnettes et demandez-leur d'improviser un dialogue/des saynètes à deux pour leur faire prendre conscience qu'il est difficile d'improviser un dialogue et qu'il faut travailler sur l'écriture plus détaillée de l'histoire pour le spectacle de marionnettes.

a) La trame narrative et les dialogues

Proposez aux élèves de travailler maintenant sur le scénario en commençant par définir la trame du récit et les dialogues, à partir du guidage fourni dans la fiche d'activités.

QU'EST-CE QU'UN SÉNARIO ?

C'est l'œuvre écrite. Un scénario est un développement écrit du synopsis. Il raconte l'histoire en détail, plante les différents décors, décrit les grands rebondissements de l'intrigue. En plus des dialogues, il contient aussi des éléments descriptifs (les indications visuelles et auditives), que l'on appelle des didascalies au théâtre.

L'élaboration de la trame narrative se fait à l'oral et collectivement : il s'agit de négocier tout autant les choix narratifs que la dynamique des dialogues, la teneur des répliques.

Les élèves doivent donner une progression claire à leur histoire :

- **l'exposition ou situation initiale** : moment de la pièce qui sert à présenter les personnages, l'action, la quête ;
- **les rebondissements** : les événements perturbateurs ou obstacles rencontrés par les personnages ;
- **la chute ou situation finale** : c'est le dénouement, le moment où les personnages parviennent à résoudre un problème, à atteindre leur but...

Pour bien répartir les éléments de la pièce et s'assurer de sa progression, découpez ensemble l'histoire en différentes séquences/parties qui correspondront aux scènes, au moyen d'une « ligne du temps ».

Puis décidez avec les élèves des parties descriptives correspondant aux décors et aux lieux, de l'enchaînement des actions (causes et conséquences), du moment d'apparition des personnages (en fonction du déroulement de l'action).

Repérez et préparez ensuite les passages où il y aura des dialogues (qui parle et quand ?..). Rappelez-leur que les dialogues doivent présenter des faits, fournir des informations et faire progresser l'histoire et qu'ils devront rédiger des dialogues courts.



Comment faire parler les personnages et rapporter leurs paroles ?

Il y a deux manières de rapporter les paroles d'un personnage :

- le style indirect : on ne cite pas directement ses paroles ;
- le style direct : prise de parole par le personnage directement.

Au théâtre, chaque réplique est précédée du nom du personnage qui la prononce.

b) Le scénario

Après avoir défini l'histoire en détail, demandez aux élèves de préparer et de rédiger le scénario.

Vous pouvez d'abord présenter la trame du scénario obtenue sous la forme d'un tableau qui reprend les grandes lignes pour mieux les visualiser :

- Découpage des scènes
- Actions et personnages
- Parties descriptives (lieux et décors)
- Moments de dialogues

Puis formez des groupes et répartissez le travail : chacun devra rédiger une scène ou saynète de la pièce en suivant bien la structure narrative préalablement définie (progression, chronologie, personnages) : ce qui se passe (l'action), les éléments de description (décors, lieux...) et les dialogues de la scène.

Leur texte sera enrichi d'indications de jeu et de ton : les didascalies (entre parenthèses ou en italiques pour les différencier du texte lu à voix haute).

Faites une lecture collective des scènes rédigées et travaillez sur les formulations. Demandez aux élèves de reprendre leur « brouillon » pour l'améliorer avant de mettre les textes au propre (sur ordinateur, par exemple). Les textes donneront lieu à une relecture finale qui tiendra compte non seulement de son contenu, mais aussi de la mise en pages, de la ponctuation, de l'orthographe.

● Consigne pour les élèves - activité n° 2 :

Par groupe de 3 ou 4, vous allez préparer et rédiger une scène de la pièce.



UNICEF/UKLA2012-00980/Schermbrucker



Séance 1 : L'invention de l'histoire

1. SE METTRE EN SITUATION ET CRÉER UN SYNOPSIS

Prépare et rédige avec d'autres élèves le synopsis de l'histoire que vous avez imaginée.

Le sujet/thème

De quoi votre pièce va-t-elle parler ?
Quel(s) sujet(s) lié(s) aux droits de l'enfant souhaitez-vous aborder ?

.....
.....
.....

SYNOPSIS

Un synopsis est un résumé écrit de l'histoire que l'on veut raconter. Il constitue la base du scénario, c'est le résumé condensé du scénario.

Allez-vous créer une histoire ou plusieurs histoires courtes pour en parler ?

.....

Qu'est-ce qui est intéressant à dire sur le sujet ?

.....
.....
.....

Le style

Sous quel angle allez-vous traiter votre sujet ?
On peut traiter un même sujet avec des intentions (informer, raconter...) et des humeurs différentes (triste, gaie...).

.....
.....



Les personnages

- Qui sont les personnages ?
- Quelles sont leurs caractéristiques physiques et morales ?
- Quelle est leur fonction dans la pièce ?
- Quelles relations ont-ils entre eux ?

Personnage	Caractéristiques physiques et morales	Fonction dans la pièce et relations avec les autres personnages
.....

Le titre

Quel titre allez-vous donner à votre histoire/spectacle ?

Le titre d'une histoire renvoie de façon plus ou moins directe à son contexte ou à sa signification.

Votre histoire a pour titre :



Production écrite

En groupe, résumez l'histoire de la pièce en définissant les points suivants :

- Le contexte (où, quand, qui, comment, pourquoi, dans quel but, etc. ?)
- Le développement de l'intrigue (que se passe-t-il ?)
- Le dénouement ou la « chute » (comment cela se termine-t-il ?)

Rédigez un texte à dominante narrative et descriptive qui reprend les éléments définis.

.....

.....

.....

.....

2. METTRE EN MOTS ET ÉLABORER UN SCÉNARIO

Prépare et rédige avec d'autres élèves une scène de la pièce.

La trame narrative globale

Donnez une progression claire et logique à votre histoire en définissant les points suivants.

- *L'exposition ou situation initiale : moment de la pièce qui sert à présenter les personnages, l'action, la quête.*

.....

.....

.....

.....

SCÉNARIO

C'est l'œuvre écrite. Un scénario est un développement écrit du synopsis. Il raconte l'histoire en détail, plante les différents décors, décrit les grands rebondissements de l'intrigue. En plus des dialogues, il contient aussi des éléments descriptifs (les indications visuelles et auditives), que l'on appelle des « didascalies » au théâtre. le résumé condensé du scénario.

- *Les rebondissements : événements perturbateurs ou obstacles rencontrés par les personnages.*

.....

.....

.....

.....

.....



- *La chute ou situation finale : c'est le dénouement, le moment où les personnages parviennent à résoudre un problème, atteindre leur but...*

La chronologie/progression

Pour bien répartir les éléments de la pièce et s'assurer de sa progression, découpez l'histoire en différentes séquences/parties qui correspondront aux scènes.

Situation initiale

Rebondissement

Chute

Retracez une « ligne du temps » qui représente toute la pièce pour noter les différentes parties qui la composent dans leur ordre d'apparition.

Les descriptions

Décidez des parties descriptives correspondant aux décors et aux lieux. Les parties descriptives pourront être dites dans le spectacle par un personnage « neutre ».

Les actions et les personnages

Décidez de l'enchaînement des actions (causes et conséquences) et du moment d'apparition des personnages (en fonction du déroulement de l'action).



Production écrite

En groupe, rédigez une scène de la pièce en suivant bien la structure narrative préalablement définie (progression, chronologie, personnages).

Votre texte sera enrichi d'indications de jeu et de ton : les didascalies (entre parenthèses ou en italiques pour les différencier du texte lu à voix haute).

Pensez à tout ce qui compose une scène : ce qui se passe (l'action et les personnages), les éléments de description (décors, lieux...), les dialogues, les didascalies.

Pour rédiger la trame narrative et les descriptions :

- Tu peux commencer ton texte par : « Par un bel après-midi..., Il était une fois..., Cette histoire se passe... »
- Tu peux utiliser dans ton texte, les mots ou expressions suivants : « c'est alors que, à peine a-t-il..., après quelques instants, soudain, le lendemain matin... ».
- Tu écris principalement au présent ou au passé (passé simple ou imparfait).
- Tu peux rapporter les paroles des personnages au style indirect (« Il a dit que... »).

Pour rédiger les dialogues :

- Tu utilises le style direct quand tu fais parler les personnages.
- Tu fais précéder chaque réplique du nom du personnage qui la prononce.
- Tu dois utiliser une ponctuation précise : deux points, des guillemets, des tirets.
- Tu dois rédiger des répliques courtes et précises.
- Tu dois veiller à ce que les dialogues présentent des faits, donnent des informations et fassent progresser l'histoire.
- Tu peux utiliser tous les types de phrases : affirmations et négations, interrogations, injonctions, exclamations.
- Pense à préciser les indications de jeu et de ton (didascalies).

Exemple :

JULIEN. (*fatigué et en colère*) – Voulez-vous vraiment partir ?



Séance 2 : La préparation du spectacle

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Travailler l'expression orale et scénique
- Préparer le décor et organiser le spectacle

COMPÉTENCES

- Mémoriser son texte et savoir le restituer
- Travailler sa diction et son jeu en fonction d'un groupe
- Choisir et manipuler des matériaux pour construire un décor

DOCUMENTS FOURNIS

- Fiche d'activité

MATÉRIEL À PRÉVOIR

- Les marionnettes réalisées en séquence 1

DURÉE

1. Travailler l'expression orale et scénique : 50 min
2. Préparer le décor et organiser le spectacle : 50 min

a) Le travail sur le texte : mémorisation et élocution (sans les marionnettes)

Commencez les répétitions sans les marionnettes car il faut que les élèves se sentent à l'aise dans leur texte avant de combiner l'expression orale avec la manipulation des marionnettes.

Réalisez pour cela un recueil des scènes à répéter pour chacun et faites une lecture orale en classe avec chaque groupe. Le texte doit être mémorisé et correctement prononcé.

À cette étape, les élèves travaillent l'élocution, l'expression orale, la mémorisation, et déjà l'art dramatique.

Cela consiste à :

- mémoriser la chronologie de l'histoire, le texte et les prises de parole ;
- s'entraîner à prononcer des phrases, à avoir une bonne diction, une bonne articulation, un bon débit, une bonne intonation...

ÉLÉMENTS À PRENDRE EN COMPTE POUR S'EXPRIMER EN PUBLIC

- **La maîtrise du souffle** : le travail sur la voix implique de pratiquer des exercices de respiration.
- **Le positionnement par rapport au public** : la prononciation face au public est plus compréhensible.
- **La ponctuation** (intonation et silences) et l'articulation : le travail sur la ponctuation permet d'améliorer l'articulation.
- **Le ton** : la voix doit être adaptée au personnage et aux situations.

b) Le travail d'expression scénique (avec les marionnettes)

Travaillez maintenant l'expression scénique avec les élèves : donnez-leur la possibilité de développer leur jeu, de partager des émotions, de jouer leur rôle de la façon la plus juste possible.

Cela consiste à :

- mémoriser les différentes actions et attitudes des personnages ;
- répéter les mouvements/ déplacements ;
- manipuler correctement sa marionnette ;
- travailler les entrées et sorties de marionnettes.

1 TRAVAILLER L'EXPRESSION ORALE ET SCÉNIQUE : RÉPÉTER

Dans cette dernière étape du projet, les élèves vont travailler dans le cadre de répétitions : ils travaillent en groupe leur texte et l'expression scénique, puis s'évaluent à partir du guidage fourni dans la fiche d'activité.

SI LES RÔLES NE SONT PAS ENCORE ATTRIBUÉS

Faites la liste des personnages par scènes/saynètes et attribuez les différents personnages aux élèves. Formez des groupes en fonction des scènes à répéter. Il est important que l'entente entre les élèves de chaque groupe soit bonne. Évitez les rôles principaux, préférez l'interprétation à plusieurs/chorale pour faire jouer tous les élèves.



Les répétitions sont l'occasion pour les élèves de s'initier au regard et au commentaire critique. Demandez l'avis de tous sur les interprétations proposées et sur les choix de mise en scène.

S'APPUYER SUR LA VIDÉO

Pour faciliter la prise de conscience de chacun de ses qualités et de ses défauts, il pourrait être utile d'avoir recours à la vidéo.

L'utilisation de la vidéo permet de visionner à nouveau certains passages et de débattre sur les résultats obtenus, d'amener les élèves à juger leur travail et celui des autres, d'apprendre à recevoir la critique.

La vidéo permet aussi de corriger les erreurs de mémorisation et de manipulation.

Les élèves doivent avoir conscience que la représentation du spectacle est différente des répétitions, essentiellement parce qu'elle se fait en un lieu différent et devant un public qui va réagir et porter un jugement. Certains élèves peuvent être apeurés à l'idée de jouer devant un public, avoir peur de ne plus se souvenir du texte. Renforcez alors la solidarité et l'entraide et formez des groupes de travail.

Pour les enfants ayant des difficultés de mémorisation, vous pouvez leur faire découper l'histoire et apprendre par morceaux ou leur demander de l'illustrer sur des pancartes et de remettre les pancartes dans le bon ordre, puis de prendre la parole à chaque pancarte.

● Consigne pour les élèves - activité n° 1 :

Après avoir travaillé votre texte et l'expression scénique, vous allez maintenant vous évaluer à l'aide de la grille d'auto-évaluation fournie.

2 PRÉPARER LE DÉCOR ET ORGANISER LE SPECTACLE

Formez des groupes pour préparer les éléments de décor et organiser le spectacle à l'aide de la liste « Mémo » fournie dans la fiche d'activité.

Les éléments de décor

1. Rendez-vous dans la salle/le lieu avant la représentation afin de prévoir où vous placerez le décor et la place dont vous disposerez.
2. Prévoyez une structure ou un castelet pour la représentation.

FABRIQUER SON PROPRE CASTELET

Il n'est pas nécessaire d'avoir à sa disposition un théâtre très élaboré pour monter un spectacle de marionnettes. Un castelet peut s'improviser à partir de peu de matériel.

Il suffit de suspendre un drap ou une toile à une hauteur de 1,50 m du sol : le marionnettiste se cache derrière et lève les bras de sorte que les marionnettes soient visibles pour le public. Vous pourrez obtenir un bel effet en plaçant des spots dirigés sur le drap, de manière à éclairer les marionnettes de face.

Cette toile peut être remplacée par une planche ou un grand morceau de carton ou même une table renversée à la verticale.

Par exemple, vous pouvez utiliser un grand carton d'emballage dans lequel vous pratiquez deux ouvertures : une ouverture côté spectateurs pour les marionnettes, l'autre placée à l'opposé près du sol pour permettre le passage du manipulateur. Pour plus de facilité, le castelet sera placé entre deux tables et sera ainsi surélevé : une toile cachera ces tables.

Il est intéressant de pouvoir disposer d'un vrai castelet, muni d'une structure en bois que l'on peut déplacer dans différents endroits pour les répétitions et la représentation

Le castelet est là pour limiter l'espace d'action des marionnettes. Mais ces dernières peuvent très bien faire quelques apparitions en dehors de ce cadre : au-dessus, sur les côtés.

3. À l'arrière du théâtre, préparez les éléments de décor avec les élèves :

- une toile de fond peinte, réalisée à partir de collages, peut prendre différentes tailles selon l'ouverture du théâtre ;
 - une grande affiche qui représente le lieu dans lequel les marionnettes vont évoluer ;
 - un carton peint ou recouvert de tissu, de papier crépon, de dessins d'enfants ;
 - des éléments naturels qui se changent à l'infini : feuillages, fleurs, branches de bois mort...
- N'oubliez pas le rideau (rouge) à l'avant du castelet.

4. Prévoyez les changements de décor : le décor peut changer si les élèves jouent plusieurs pièces ou lors d'une nouvelle scène au cours de la pièce. Ils permettent aussi de rythmer la pièce. Évitez tout de même de changer trop souvent de décor car cela demande un peu de manipulation. Chargez un ou deux élèves des changements de décor.



5. Montez la structure que vous allez utiliser pour cacher les élèves.

6. Confiez à certains élèves les derniers travaux de peinture et de décoration.

7. Faites répéter le texte avec les marionnettes ! Lors de cette dernière étape, les élèves apprennent à manipuler leur marionnette dans le décor.

La logistique

8. Déterminez à l'avance le jour, l'heure et le lieu de la représentation et faites créer aux élèves une affiche ou des invitations (sur ordinateur) pour annoncer la représentation.

9. Informez le public/les parents, voire la presse locale et diffusez les affiches et invitations.

10. Un système d'éclairage, même très simple, à partir de lampes à pinces, peut être installé.

11. Pensez à la musique/aux sons si vous souhaitez les intégrer à votre spectacle : choisissez les morceaux et chargez un élève de les diffuser aux bons moments.

12. Transportez les marionnettes avec précaution et pensez à les essayer juste avant la représentation pour vous assurer qu'elles n'ont pas été abîmées, qu'il ne leur manque aucun accessoire/costume.

13. Pensez aussi à demander à un collègue ou un parent de filmer le spectacle pour avoir une vidéo souvenir du spectacle.

● Consigne pour les élèves - activité n° 2 :

En groupe, vous allez préparer les éléments de décor et organiser le spectacle avant la représentation, à l'aide de la liste « Mémo » fournie.



© UNICEF/NYHQ2013-1046/Pirozzi



Séance 2 : La préparation du spectacle

1. TRAVAILLER L'EXPRESSION ORALE ET SCÉNIQUE : RÉPÉTER

À l'aide de la grille d'auto-évaluation fournie, évalue ton interprétation.

GRILLE D'(AUTO-)ÉVALUATION

Cette grille va te permettre d'appréhender mieux ton jeu avec la marionnette et d'apporter les modifications nécessaires au bon déroulement du spectacle.

As-tu bien mémorisé la chronologie de l'histoire ?	Pense aux différentes étapes et scènes qui composent l'histoire.
Est-ce que tu connais bien ton texte ?	Pense au début de chacune de tes prises de parole pour te rappeler ton texte.
As-tu bien respecté ton tour de parole ?	Pense à ce que tu dis avant/après un autre personnage.
As-tu parlé assez fort ?	Pense à parler suffisamment fort pour que le public t'entende.
Est-ce que tu as un bon rythme ?	Pense à bien articuler pour ne pas parler trop vite.
As-tu réussi à maîtriser ton souffle ?	Pense à bien respirer, ce qui te permettra aussi de ne pas parler trop vite.
Est-ce que tu t'es correctement placé pour parler ?	Pense à te placer face au public pour que ta voix porte bien.
As-tu correctement ponctué tes phrases (intonations et silences) ?	Pense à mettre le bon ton en fonction du type de phrase (affirmative, interrogative, exclamative, injonctive).
As-tu correctement articulé ?	Pense à bien prononcer les mots et à ne pas en « manger ».
Le ton que tu emploies convient-il au personnage et aux situations ?	Pense à rester dans la peau de ton personnage pour garder le bon ton.
Est-ce que tu manipules correctement ta marionnette ?	Pense que ta marionnette doit bouger horizontalement et que le public doit bien voir ses déplacements.



2. PRÉPARER LE DÉCOR ET ORGANISER LA LOGISTIQUE

En groupe, prépare les éléments de décor et organise le spectacle avant la représentation à l'aide de la liste « Mémo » fournie.

LISTE MÉMO

Pensez à...	À faire/En cours/Fait
1. Le repérage des lieux du spectacle	
2. La construction de la structure/du castelet	
3. La préparation des éléments de décor	
4. L'organisation des changements de décor	
5. L'installation du castelet/de la structure	
6. Les derniers travaux de peinture et de décoration	
7. La répétition dans le castelet avec les marionnettes	
8. La préparation d'une affiche et d'invitations	
9. La communication au public, la publicité	
10. L'installation de la lumière/de l'éclairage	
11. La préparation et la diffusion de la musique/des sons	
12. L'essayage des marionnettes juste avant le spectacle	
13. Le choix de la personne chargée de réaliser la vidéo souvenir du spectacle	