

Culture et communications Québec
Répertoire de ressources Culture éducation

Arts de la scène : Spécialiste : Diane Loiselle

Type d'activités proposées : Théâtre de marionnettes

Objectif : L'objectif de l'atelier est d'initier les élèves au théâtre de marionnettes et tout ce qui particularise ce type d'approche théâtrale, soit l'imaginaire, la créativité, la poésie, l'expression, la communication, l'écoute, la motricité et bien sûr le plaisir.

Plan de travail :

Atelier no 2 : Initiation à la marionnette à gaine.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUE DE L'ATELIER : INTRODUCTION DU TYPE DE MANIPULATION ET DU TYPE DE JEU DRAMATIQUE SPÉCIFIQUE DE LA MARIONNETTE À GAINÉ.

DÉROULEMENT :
PREMIÈRE PARTIE

- 1- Accueil et rappel des consignes, puis un petit retour sur le dernier atelier (ce qu'on a fait) (2 min.)
- 2- Mise en contexte du déroulement de l'atelier : Comment on va procéder (2 min.)
- 3- Petits exercices pour réchauffer le corps, les articulations des poignets et des mains. (5min.)
- 4-Distribution des marionnettes et positionnement des doigts de la main dans la gaine.
- 5- Exercices dirigés de manipulations en groupe
- 6- Découverte du personnage et de son caractère
 - a) La physionomie
 - Sélection des éléments de costumes et des cheveux et chapeaux (peut-être également de l'accessoire). Age du personnage
 - b) Comment elles bougent
 - Le rythme du personnage (lent, rapide)
 - c) La voix du personnage
 - Selon que c'est un garçon ou une fille et l'âge du personnage.
 - d) l'humeur du matin
 - Exemple des Schtroumpfs (grognon, lunettes, poète, farceur, paresseux, amoureux, maladroit)
- 8- Présentation des personnages
 - À tour de rôle chaque marionnette se présente. « Bonjour je m'appelle.... »

L'animatrice pourra intervenir selon l'aisance qu'elle détectera chez les élèves.
(sur la voix, dynamisme [lent, rapide]; parler de ce que le personnage marionnette aime ou n'aime pas ou encore parler de l'accessoire qu'il ou elle a choisi).

(20min.)

DEUXIÈME PARTIE : LES PETITES HISTOIRES

1- Les élèves seront jumelés deux par deux. Ils devront choisir un accessoire et devront construire une petite histoire dans laquelle se retrouvent les deux personnages et l'accessoire.

Consignes de départ :

1- Le premier personnage arrive avec son accessoire, il doit faire une action en lien avec son accessoire (manger la tarte, pêcher, sentir les fleurs, courir après l'oiseau, etc) ou s'il préfère, il peut présenter son accessoire.

2- Le personnage numéro 1 laisse ensuite son accessoire et disparaît.

3- Le personnage numéro 2 apparaît et voit l'accessoire. Il le prend et fait comme le premier personnage, mais il apporte l'accessoire avec lui.

4- Le personnage numéro 1 revient et ne trouve pas son accessoire.

Que se passera-t'il ? (jeu de cache-cache, conflit, partage, etc)

2 à 5 minutes de préparation puis présentations des petites scènes (2 minutes chaque groupe).

(25 min.)

NOTE : IL Y A UN SIX MINUTES DE FLOTTANT POUR L'INSTALLATION LES QUESTIONS ET AUTRES.