

MARIONNETTES À L'ÉCOLE



Centre de ressources d'éducation au développement durable

1, chemin du Château - 34320 Vailhan
04 67 24 80 11
cr.vailhan@free.fr
www.crpe-vailhan.org



LES MARIONNETTES

Entre le vivant et l'inerte, le visible et l'invisible

À gaine, à tige, à doigt, à bouche mobile, à tringle, à fils, géantes... il existe une très grande variété de marionnettes qui ouvrent à une multitude d'univers de création. Ces objets symboliques, très riches pour le théâtre, ont une place à l'école.

Faites de matériaux de toutes sortes, les marionnettes offrent de nombreuses possibilités d'invention théâtrale et permettent de représenter le monde dans de nouvelles dimensions. Pour ces raisons, elles constituent de puissants outils pour l'enseignement-apprentissage de la production orale en français : manipuler et faire parler la marionnette permet à l'élève d'améliorer son élocution ; la marionnette lui donne le courage de s'exprimer et de prendre la parole devant la classe. Pour certains élèves, le travail avec la marionnette favorise la maîtrise de structures, profite à l'apprentissage des langues, des arts, du mouvement et développe des capacités transversales telles que la collaboration, la pensée créatrice et le vivre ensemble.

Le travail du jeu théâtral avec des marionnettes permet à l'élève d'accroître des capacités sociales et culturelles : la justesse relationnelle, l'écoute, la collaboration, la mise à distance de soi. Le travail permet aux enfants d'approcher les caractéristiques du texte théâtral, l'union de dialogues et d'indications scéniques, et, grâce au processus de création de saynètes, l'interaction entre langue parlée et langue écrite, voire l'interaction entre la langue ou les langues de l'élève et celle de l'école. Le travail de création de saynètes à l'aide de marionnettes favorise aussi le développement de l'expression corporelle et vocale, la gestion de l'espace et l'expression des émotions. En plus d'être facilement accessibles, les marionnettes constituent une ressource inépuisable d'activités ; elles offrent la possibilité de mettre le plaisir suscité par le jeu théâtral au service des apprentissages scolaires. Et d'autant mieux qu'elles auront été fabriquées par les élèves eux-mêmes !

Danièle Frossard et Roxane Gagnon

UER Didactique du français, HEP Vaud, Suisse

[Cliquer ici](#)





SOMMAIRE

PORTRAIT

Christophe Martin, l'art de la marionnette 7

CANEVAS DE SÉANCES

Créer le vivant 9

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Au cœur des programmes 11

GALERIE PHOTOS

Scènes de vie 14





PORTRAIT

CHRISTOPHE MARTIN

L'ART DE LA MARIONNETTE



C'est en 2006 que Christophe Martin choisit, par un acte irrévocable, d'engager toute sa vie au service du métier qui le fait vibrer : l'art du clown de théâtre.

Il entame alors des formations à Toulouse, Saint-Étienne, Carcassonne, Montpellier, Saint-Sébastien-d'Aigrefeuille, s'appropriant au fil des années les disciplines du clown, de l'improvisation, du jeu théâtral.

Son parcours de formation de comédien et de clown est jalonné par la Compagnie Maritime à Montpellier (Pierre Castagné, Gérard Santi), le Hangar des Mines (Christophe Thellier, Michel Dallaire, Christine Rossignol), l'Apprentie Compagnie (Caroline Obin), Paola Rizza, Zanni Compagnie (Philippe Bourrillon), Arketal à Cannes (formation au jeu de marionnettes).

De 2006 à 2017, il cumule les expériences de la scène avec des compagnies comme Le Pas'sage, L'Écharpe blanche, la Compagnie de l'Illustre Théâtre.

C'est au Hangar des Mines auprès de Michel Dallaire qu'il commencera à écrire ses propres spectacles. Désormais son clown porte un nom : Léon Tramp. Il collabore sur ses spectacles avec Jérôme Fayet, Luc Miglietta, Bertil Sylvander, Gérard Santi, Damiane Goudet. À partir de 2010, il commence également à enseigner l'art du clown, pour les adultes et en milieu scolaire.

Faisant théâtre de tout lieu, attaché à la tradition des clowns Tramp, il joue ses spectacles aussi bien dans la rue, les cafés, chez l'habitant, que sur un plateau de théâtre. Où qu'il soit, il explore sa propre intimité et sa sincérité s'exprime sans filet, dût-elle être rugueuse.

Pour enrichir sa recherche artistique, il déconstruit et reconstruit sa propre histoire à travers le regard de son personnage, écoutant ses conflits clandestins. Tel est son credo : quand il y a conflit, il y a clown.

Christophe Martin développe par ailleurs un travail théâtral autour de la marionnette. Ce langage artistique aux inépuisables sujets d'inventions permet d'ouvrir en grand les portes du possible, de l'extravagant, de bousculer la réalité, d'être le révélateur des questionnements existentiels et des petits miracles du quotidien.

www.compagnieduleon.fr

contact@compagnieduleon.fr

06 41 86 76 06



De haut en bas

Manipulation dans les rues de Margon

Les productions d'une classe de Castelnau-de-Guers

Photos Christophe Martin



CANEVAS DE SÉANCES

CRÉER LE VIVANT



L'art de la marionnette est un moyen d'expression au même titre que la peinture ou la sculpture. L'objectif de cette séquence est de créer le vivant à partir de marionnettes fabriquées en objets recyclés et matériaux de récupération.

Elle s'adresse à des classes de **cycles 2 et 3** et se déroule en **5 séances de 90 minutes**.

Le canevas des séances présenté ci-dessous est amené à être modifié en fonction du niveau des classes et des objectifs des enseignants.

SÉANCE 1 : PRISE DE CONTACT

- ✓ Accueil avec les marionnettes de la compagnie du Léon (20 min).
- ✓ Apprivoiser les marionnettes, manipulation libre (20 min).
- ✓ Chacun présente une marionnette, ressenti (15 min).
- ✓ Je parle, je bouge (15 min).
- ✓ Les marionnettes se parlent (10 min).
- ✓ Démonstration et description des différents types de marionnettes (10 min).

SÉANCE 2 : LES MATÉRIAUX

- ✓ Accueil avec les marionnettes, jeux de paroles (30 min).
- ✓ Présentation des objets et matériaux de récupération (plastique, roseau, chanvre, noix, kraft, papier journal...) ainsi que des accessoires annexes de construction (fer, argile, élastique, bille...) (20 min).
- ✓ Origine des matières, transformation des déchets (20 min).
- ✓ Fabrication des marionnettes à bâton : principes (20 min).

SÉANCE 3 : LA CRÉATION

- ✓ Création de l'objet marionnette (90 min).

La compagnie fournit une marionnette à bâton pré-construite à chaque élève.

Finition des objets : les élèves peignent les marionnettes à partir des trois couleurs primaires (rouge, jaune, bleu) et collent les yeux pour leur donner vie.

SÉANCE 4 : LE MOUVEMENT

- ✓ Apprentissage du mouvement : articulation, inclinaison, limites (20 min).
- ✓ La marche simple, les sauts, le regard : sur soi, sur l'extérieur (20 min).
- ✓ La parole utile : la parole et le mouvement (10 min).
- ✓ La voix : bulle sonores (10 min).
- ✓ La relation : essai de dialogue (15 min).
- ✓ La main : premier décor, le jeu dans la main (15 min).

SÉANCE 5 : LES SAYNÈTES

- ✓ Création de saynètes ; jouer une situation en public (10 min).
- ✓ Mouvement ou parole, mouvement et parole (10 min).
- ✓ Improvisation à partir d'un thème, ouvrage (10 min).
- ✓ Choix des scénarios, mise en scène et décors (45 min).

Montant total par classe : 320 euros

(règlement de 160 euros après la troisième séance, le solde à la fin de la séquence)



marionnettes à bâton,
grande et petite taille, fabri-
quées à partir de matériaux et
objets de récupération : bouteilles
en plastique, bouchons, boutons,
chanvre, kraft, roseau, bois...

marionnettes à tige, marionnettes
muppet, marionnettes à gaine,
marionnettes tambour

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES

AU CŒUR DES PROGRAMMES



Fabriquer des marionnettes relève, au sein des programmes d'enseignement, des volets « arts plastiques » et « questionner le monde / sciences et technologie » ; les faire vivre s'inscrit dans les volets « français » et « éducation physique et sportive ».

AU CYCLE 2

Arts plastiques

Expérimenter, produire, créer

- S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur...
- Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.
- Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture...).

Mettre en œuvre un projet artistique

- Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.
- Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
- Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.

Questionner le monde

Adopter un comportement éthique et responsable

- Mettre en pratique les premières notions de gestion responsable de l'environnement par des actions simples, individuelles ou collectives (« éco-gestes ») : gestion de déchets.

Français

Comprendre et s'exprimer à l'oral

- Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.
- Dire pour être entendu et compris.
- Participer à des échanges dans des situations diverses.
- Adopter une distance critique par rapport au langage produit.

Éducation physique et sportive

Développer sa motricité et construire un langage du corps

- Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.
- Adapter sa motricité à des environnements variés.
- S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.

S'approprier une culture physique sportive et artistique

- Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif.

Programme d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2), BOEN n° 31 du 30 juillet 2020

Le texte théâtral est fait pour être joué devant un public.

S'inscrivant aussi dans le domaine disciplinaire du corps et du mouvement, le théâtre permet le travail de l'expression non verbale, car il allie le geste, la parole et le texte théâtral.

AU CYCLE 3

Arts plastiques

Expérimenter, produire, créer

- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture...).
- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.

Mettre en œuvre un projet artistique

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

Sciences et technologie

Identifier des enjeux liés à l'environnement

Suivre et décrire le devenir de quelques matériaux de l'environnement proche.

Français

Comprendre et s'exprimer à l'oral

- Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu.
- Parler en prenant en compte son auditoire.
- Participer à des échanges dans des situations diverses.
- Adopter une attitude critique par rapport à son propos.


Éducation physique et sportive

Développer sa motricité et construire un langage du corps

- Adapter sa motricité à des situations variées.
- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.
- Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.

S'approprier une culture physique sportive et artistique

*Programme d'enseignement du cycle de consolidation (cycle 3),
BOEN n° 31 du 30 juillet 2020*



Le théâtre est une activité culturelle qui favorise le développement social et la connaissance de plusieurs cultures. Récit de l'activité humaine, il contribue à organiser le chaos du monde par la fiction et la morale, il reflète le jugement de l'Homme sur son propre agir.

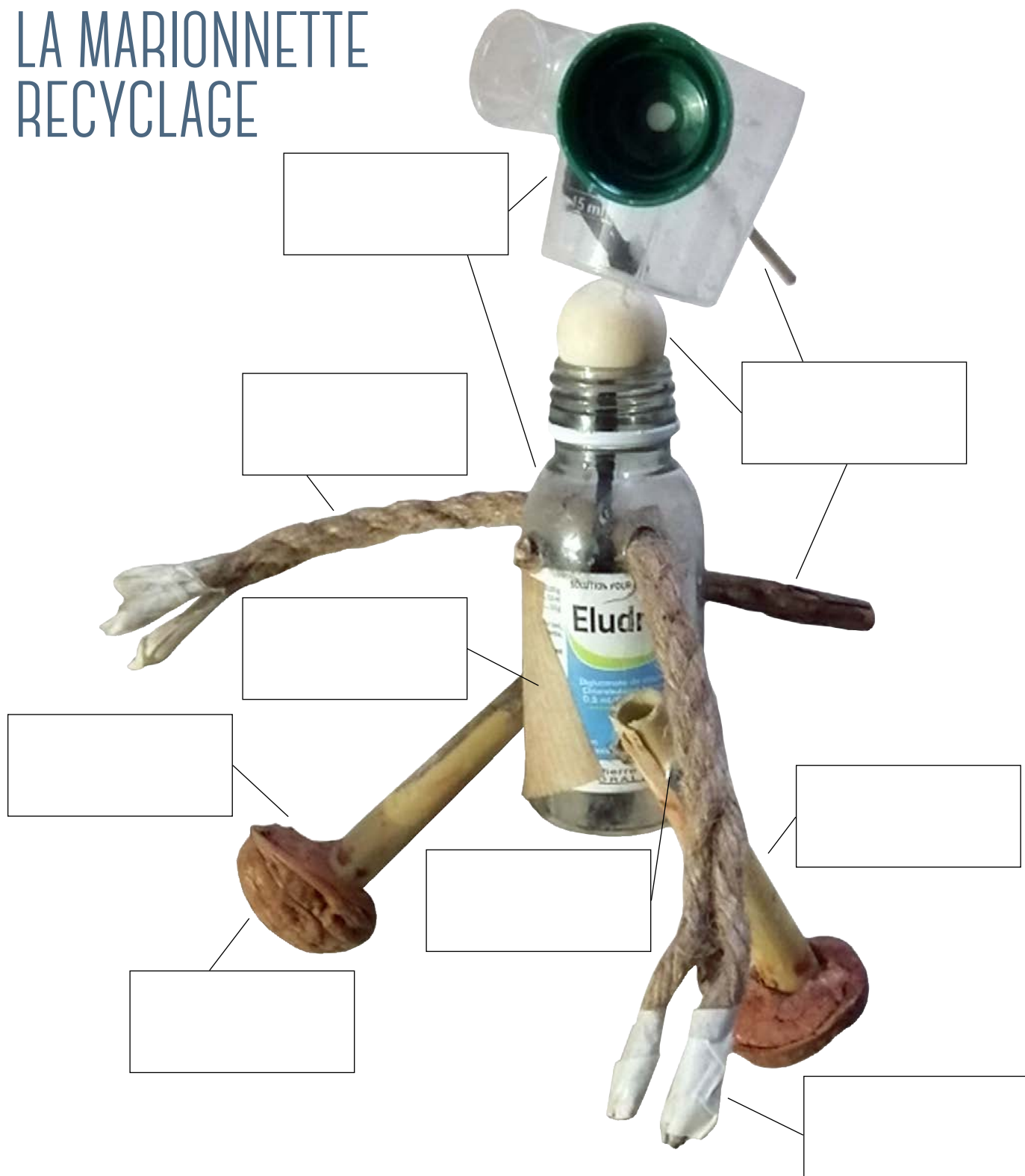
GALERIE PHOTOS

SCÈNES DE VIE





LA MARIONNETTE RECYCLAGE



ARGILE

BOIS

COQUILLE

CORDE

PAPIER
KRAFT

PAPIER
PEINT

PLASTIQUE

ROSEAU

VIS

découpez les étiquettes
et placez-les
au bon endroit

