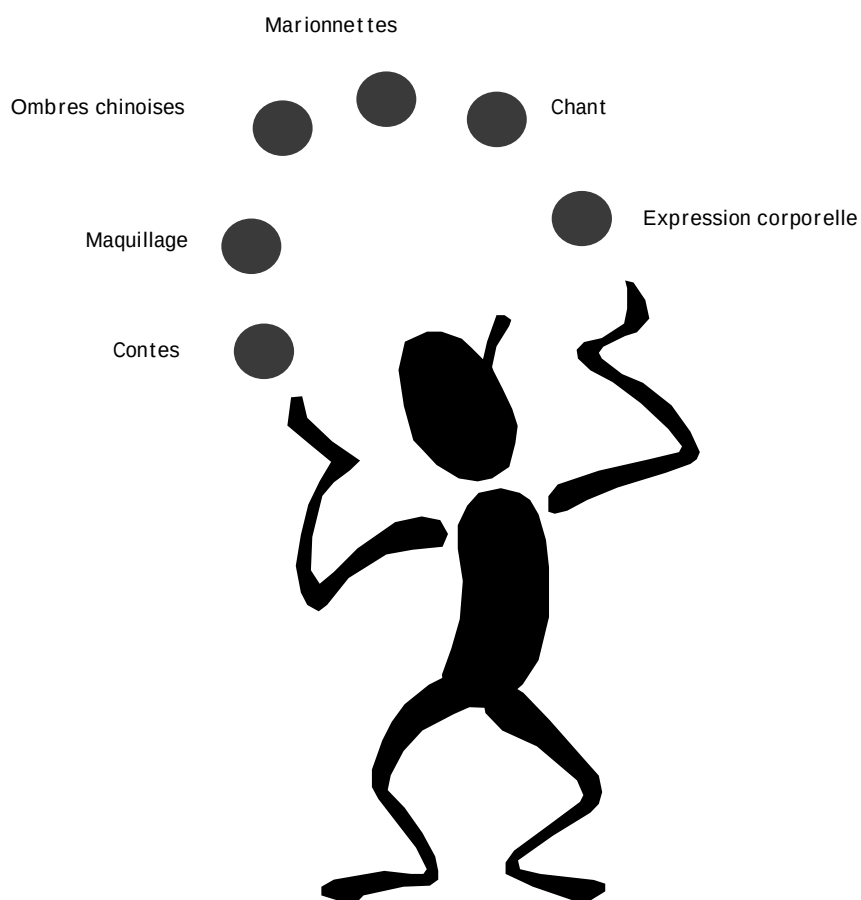


Les forums

En formation BAFA



Fiches formateurs
et supports stagiaires

Janvier 2007

**Familles
rurales**
Vivre mieux !

Bretagne

Sommaire

- Les projets
- Le meneur de jeu
- Le meneur de chants
- Le meneur de contes
- La technique de la rétroprojection
- Activités manuelles et aménagement de l'espace
- Le Maquillage
- Les ombres chinoises
- Les marionnettes
- L'Expression corporelle
- Autour du son
- Théâtre et art clownesque



Les projets

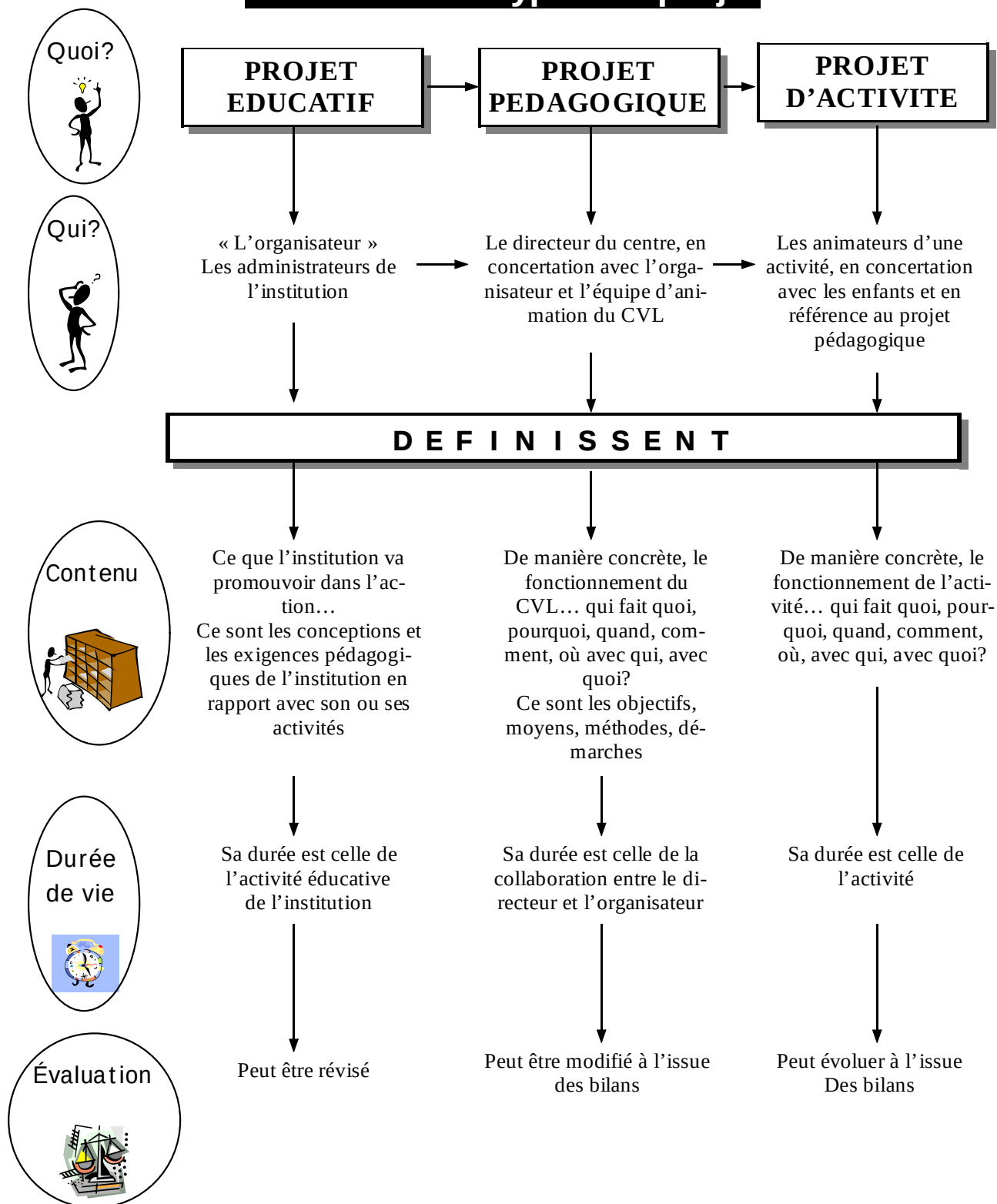
Atelier

Objectif	○ Permettre au stagiaire de comprendre la notion de projet, au travers de la pratique de l'activité peinture.
Lieu	Intérieur
Documents stagiaires	« Les différents types de projets » (livret BAFA)
Matériel	- Nécessaire de peinture, - Des feuilles A4 (une par stagiaire), - Une feuille pour une grande fresque
Déroulement	Temps de l'animation : 1h à 1h30 L'atelier peinture (1h00) Phase 1 : (15 min) : dessin individuel Consigne : Chaque stagiaire produit un dessin sur une feuille A4 Phase 2 : (20 min) : fresque collective Consignes : Présentation de la feuille de fresque pour une réalisation collective. Les stagiaires commencent à s'organiser. Première contrainte : Ils ne peuvent utiliser que deux couleurs (que le formateur détermine) et le noir. Les stagiaires recherchent un thème, mais cela reste flou. Seconde contrainte : A L'aide d'un rétroprojecteur, le formateur dessine des lignes directrices. Celles-ci devront être prises en compte par les stagiaires pour la fresque. Elles seront les mêmes pour tous les groupes. Discussion entre eux, pour déterminer le sens de la fresque et pour connaître les envies de chacun. Phase 3 : (15 min) : Finalisation de la fresque Consigne : Intégrer tout ou partie des dessins de la phase 1. Il faut bien veiller à ce que les morceaux de dessins entrent dans les critères et le thème définis pour la fresque.

Déroulement (suite)	Atelier notion de projet (30 min)																			
	Phase 1																			
	Consigne : Retour sur l'atelier avec énumération par les stagiaires des différentes phases de l'atelier peinture + ressentit sur la mise en œuvre de chacune des étapes : 1^{er} temps : dessin individuel (simple) 2^{ème} temps : fresque collective (plus complexe due au travail de groupe), contrainte des couleurs (limite les thèmes), contrainte des lignes directrices (affine l'idée de la fresque) 3^{ème} temps : intégration des travaux individuels.																			
	Phase 2																			
	Consigne : Noter les noms des trois projets et les expliquer.																			
	<table><tr><th>Type de projet</th><th>Qui ?</th><th>Quoi ?</th><th>Atelier peinture</th></tr><tr><td>Educatif</td><td>Asso / employeur</td><td>Grandes valeurs / idées</td><td>Couleurs</td></tr><tr><td>Pédagogique</td><td>Directeur + équipe d'animation</td><td>Direction</td><td>Lignes directrices</td></tr><tr><td>Animation</td><td>Equipe d'animation</td><td>Résultat sur le terrain</td><td>Fresque finale</td></tr></table>				Type de projet	Qui ?	Quoi ?	Atelier peinture	Educatif	Asso / employeur	Grandes valeurs / idées	Couleurs	Pédagogique	Directeur + équipe d'animation	Direction	Lignes directrices	Animation	Equipe d'animation	Résultat sur le terrain	Fresque finale
	Type de projet	Qui ?	Quoi ?	Atelier peinture																
	Educatif	Asso / employeur	Grandes valeurs / idées	Couleurs																
	Pédagogique	Directeur + équipe d'animation	Direction	Lignes directrices																
	Animation	Equipe d'animation	Résultat sur le terrain	Fresque finale																
Phase 3																				
Consigne : demander aux stagiaires de replacer les phrases dans le bon projet : - Visite d'une ferme pédagogique - Epanouissement de l'enfant dans le milieu rural - Découverte de la ferme et des animaux domestiques																				
Remplacer « découverte de la nature » par « découverte de la cité et des centres commerciaux », et faire réagir les stagiaires sur le fait que ce dernier n'est pas en adéquation avec l'objectif du projet éducatif.																				
Remplacer « visite d'une ferme pédagogique » par « Concours de Playstation » et faire réagir les stagiaires.																				
Demander aux stagiaires ce qu'ils pourraient mettre en place pour répondre à l'objectif du projet pédagogique donné en exemple.																				



Les différents types de projet





Les projets

Pour aller
plus loin !

La notion de projet

(extrait du livret du formateur BAFD)

PROJET : étymologiquement signifie se jeter en avant PRO-JET

Chacun de nous peut avoir un projet de vie, professionnel, d'orientation, de vacances...

Le projet naît du **désir**, du **rêve**, du **besoin** ; il y a une **idée d'anticipation** dans la notion de **projet**.

Au préalable, il y a nécessité d'une **réflexion** sur ses désirs, ses envies, ses rêves, ses besoins.,

On s'interroge sur ce qui est possible, et ce qui ne l'est pas ; il y a donc un inventaire des moyens à mettre en place et de la stratégie à adopter pour parvenir à la réalisation de son projet.

On peut donc utiliser des **méthodes** dont je vous propose un « exemplaire ».

Le CQQCOQP : il s'agit d'une méthode de questionnement.

Exemple : mon projet est d'inviter des amis à dîner

Comment vais-je les inviter, par téléphone, par courrier ?

Qui vais-je inviter ?

Quand vais-je programmer mon dîner, en été, en hiver,...

Combien vais-je dépenser, combien vais-je inviter de convives ?

Où vais-je placer mes invités ? Où vais-je faire mes courses ?

Quoi, que vais-je faire à dîner ?

Pourquoi vais-je inviter des amis, pour les faire se rencontrer, pour leur dire quelque chose de particulier, pour fêter un événement ??

Nous faisons tous des projets, enfin presque ! Et nous visons tous des **objectifs** (inviter des amis) à court, à moyen et à long terme et des moyens qui font partie de la stratégie que nous choisissons pour les atteindre .

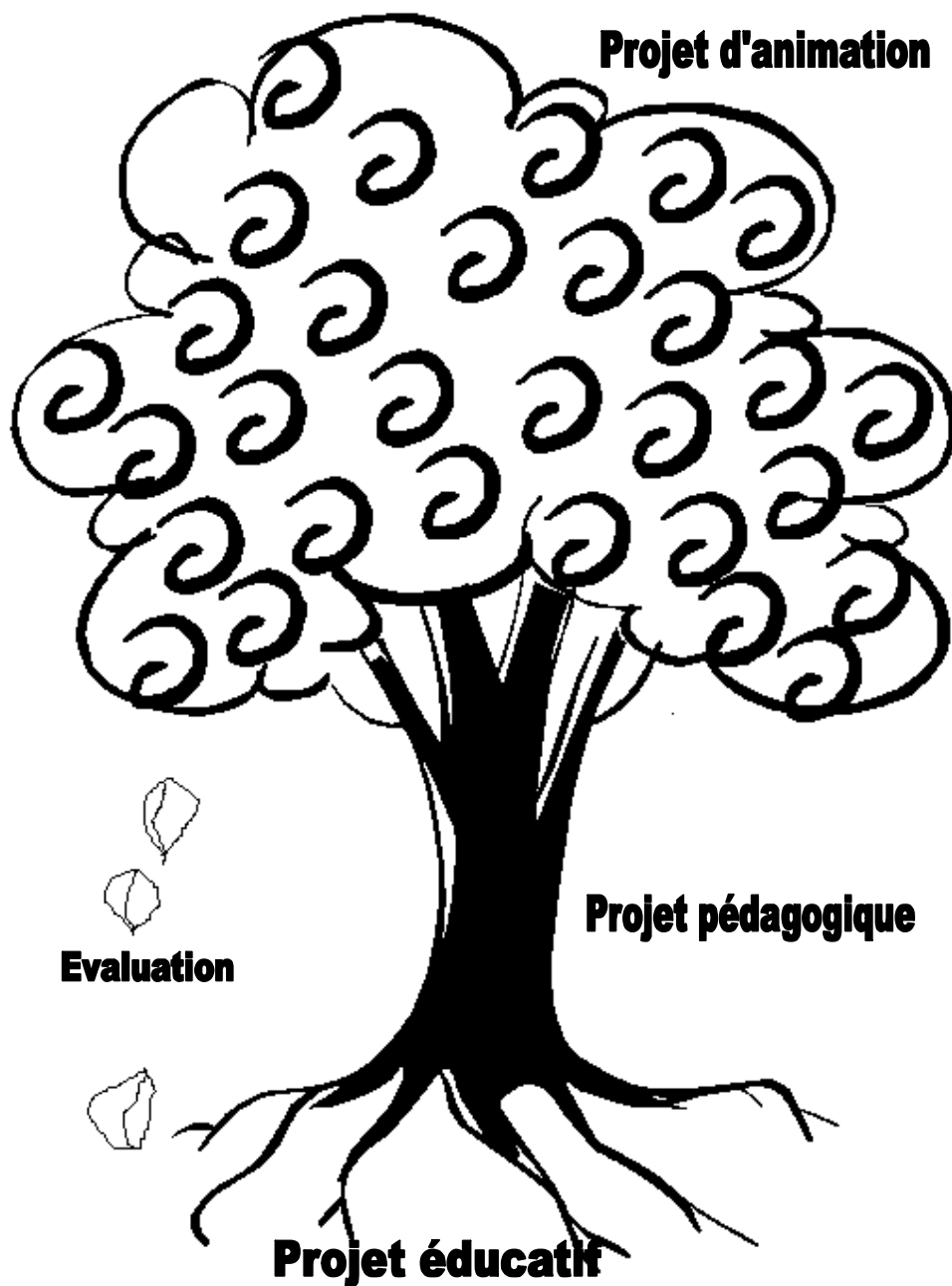
Nous **évaluons** sans cesse ce que nous venons de vivre ou du moins nous devrions !! (Comment s'est passé mon dîner ? Qui était présent ? Qui s'est entendu avec qui ?...)

Un projet est une **boucle**, un éternel recommencement avec des étapes à respecter si on veut qu'il aboutisse.

La méthodologie de l'arbre

En synthèse du temps sur les différents projets :

- **Le projet éducatif** : Ce sont les racines qui alimentent l'arbre. La durée de vie d'un PE est de 5 ans max.
- **Le projet pédagogique** : C'est le tronc. Le PP donne vie au projet. Sa durée de vie est courte, le temps du projet, un an max.
- **Le projet d'animation** : Les branches porteuses.
- **Le projet d'activité** : Les feuilles ou les fruits.
- **L'évaluation** : Les feuilles mortes. Tombent et alimentent les racines en se transformant.





Le meneur de jeu

Atelier

Objectifs	○ Connaître les différentes fonctions du meneur de jeu. ○ Comprendre le rôle du meneur de jeu à travers l'expérimentation. ○ Tester une première approche pratique pour se rendre compte des difficultés. ○ Savoir analyser sa pratique et celles des autres de manière constructive.
Lieu	Intérieur ou extérieur.
Documents stagiaires	« comment favoriser le jeu ? », « Les commandements du meneur de jeu » « Mener son activité de A à ... Z ! »
Matériel	- Foulards, plots et ballons. - Des livres de jeux.
Déroulement	<u>Phase 1 : Sensibilisation</u> Le formateur anime un jeu avec tout le groupe. <u>Phase 2 : Apports théoriques sur la menée d'un jeu.</u> Le formateur donne des explications sur : l'importance du jeu en fonction de l'âge les différentes manières de favoriser le jeu (faire jouer, donner à jouer, jouer avec, laisser jouer). Consigne : Le formateur amène le groupe à définir les rôles du meneur de jeu, avant, pendant, à la fin et après le jeu. Les stagiaires s'appuient sur leur vécu et leur logique. Le formateur peut s'appuyer sur les fiches du livret du stagiaire. Le formateur explique rapidement les « 13 commandements du meneur de jeu ». <u>Phase 3 : Mise en situation des stagiaires</u> Consigne : Par 2, les stagiaires disposent de 15 minutes pour choisir un jeu et préparer une animation. Tour à tour, les groupes constitués animent leur jeu suivi d'une analyse collective de la place et du rôle du meneur de jeu. Bilan de l'atelier.



Le meneur de chants

Atelier

Objectifs	○ Connaître les différentes fonctions du meneur de chant. ○ Comprendre le rôle du meneur de chant à travers l'expérimentation. ○ Tester une première approche pratique pour se rendre compte des difficultés. ○ Savoir analyser sa pratique et celles des autres de manière constructive. ○ Pouvoir mener un chant seul devant un groupe.
Lieu	Intérieur ou extérieur : un endroit chauffé
Documents stagiaires	Le meneur de jeux
Matériel	- Des carnets de chants - Des photocopies de chants

Déroulement	Phase 1 : Sensibilisation Consigne : Le formateur introduit le chant : Pourquoi chanter ? Comment amener l'enfant à chanter ? Quelle attitude et quelle posture doit-on adopter ? Que chanter ? Phase 2 : Echauffement Consigne : Le formateur fait pratiquer aux stagiaires différents exercices d'échauffement de la voix et du corps : - Différents étirements du pied à la tête : bras, ventre, nuque, cou...Cercles concentriques avec la tête. - Massage du visage : se frotter les yeux, le nez, gorge, oreilles, pommettes, ...étirer les maxillaires. - Travail du souffle par le diaphragme : A,E,I,O,U chaque voyelle sera entonnée le plus longtemps possible. - Prononciation : prononcer des voyelles ou des syllabes. Phase 3 : Mise en situation des stagiaires Consigne : Les stagiaires se mettent par 2 ou 3 et choisissent un chant simple qu'ils maîtrisent. Ils le travaillent afin de le faire apprendre au reste du groupe. (5 min) Chaque groupe fait apprendre le chant au reste de l'assistance. Phase 4 : Analyse et technique Consigne : Le formateur fait analyser chaque animation de chant : réussites, difficultés rencontrées, renvoi à la pratique de terrain. Le formateur synthétise l'analyse et présente une technique pour mener un chant : - Posture et gestes, exploitation de l'espace - positionnement de la voix, vitesse, articulation - découpage du chant Phase 5 : Animation de chants Le formateur peut mener différents types de chants : - C'est la mère Michelle : chanson en rythme (version arrangée de « We will rock you ») - Le petit lapin (chanson à geste) - Le petit bonhomme (chanson à geste) - Vent frais (canon) - Makotoudé (canon) - L'oiseau et la bulle (chanson par groupe) Bilan de l'atelier.
--------------------	---



Le meneur de chants

Connaissances
de base

Pourquoi chanter?

- o Le chant apporte la joie dès le matin. Il permet de se réveiller mais contribue aussi toute la journée à donner une certaine ambiance au groupe.
- o Pour l'enfant, chanter rassure car il est bercé au son de la voix. L'enfant entend déjà des sons dans le ventre et de la musique est spécialement composée pour les femmes enceintes.
- o Chanter permet aussi d'exprimer son ressenti, faire ressortir ses émotions.
- o Chacun chante à sa façon, avec sa voix, son rythme et ses envies.

Comment amener l'enfant à chanter?

Tout d'abord en chantant soi-même. Si l'enfant ne nous entend jamais chanter, le chant ne sera pas naturel pour lui mais quelque chose d'imposé.

Quelle attitude et quelle posture doit-on adopter?

Le corps tout entier est un instrument de musique. Les sons sortent de toute part : la bouche, taper du pied, claquer des doigts...

Le corps exprime le chant et l'accompagne. Mettre son corps en mouvement : les bras s'agitent ou bien bercent. Les pieds donnent la mesure.

Que chanter?

- les chansons à répéter. Ce sont les plus faciles à retenir pour tous les publics. Vous êtes le chef d'orchestre.
- Les chansons où les mains et les pieds donnent le rythme.
- Les canons.
- Les comptines.
- Les chants onomatopée: oh oh lé lé, pa pala papa...
- Les chants joyeux ou tristes.

Pensez à adapter votre chant à la tranche d'âge.

La posture : La posture adéquate serait d'être debout, le dos bien droit, le haut du corps détendu pour favoriser une meilleure respiration.

Positionnement de la voix, vitesse, articulation :

Chacun chante avec sa voix. Il ne faut pas avoir honte et se cacher derrière cette phrase : « je ne chante pas parce que je chante faux ! » Les enfants n'en tiendront pas compte et puis chacun son interprétation de la chanson ! Penser à chanter « fort » pour être bien entendu !

Penser à dicter doucement la chanson dans les premiers temps pour que la personne s'imprègne des paroles.

AR-TI-CU-LER pour que les chansons soient bien comprises et qu'il n'y ait pas de fausse interprétation ! remarque : les enfants suivent souvent les paroles des chansons sur les lèvres des adultes !

Gestes : Avec des enfants, et pour donner de la vie à son chant, il faut faire des gestes, si possible, qui imagent la chanson ou la comptine.

Exploitation de l'espace : Penser à bouger, à vous rapprocher du public ! Le meneur doit voir et être vu et entendu de tout le monde. Il prend l'espace nécessaire, positionne son groupe (en cercle, en ligne, brassé). Chacun doit avoir de la place pour s'exprimer.

Découpage du chant :

- 1- Chanter entièrement la chanson une fois ou bien un couplet + un refrain.
- 2- Lorsqu'il y a un refrain, le faire apprendre tout d'abord.
- 3- Faire répéter lentement :
 - ↳ Phrase par phrase
 - ↳ Puis 2 phrases par 2 phrases
 - ↳ Etc...
 - ↳ Puis tout le couplet ou le refrain

Ne pas hésiter à faire répéter plusieurs fois les phrases ou les enchaînements plus difficiles.



Le meneur de contes

Atelier

Objectifs	○ Faire comprendre l'importance et les enjeux de l'histoire chez l'enfant. ○ Faire découvrir différentes façons de raconter une histoire. ○ Faire comprendre que l'histoire est un fabuleux outil d'animation
Matériel	- Une lampe de poche - Des livres de contes
Lieu	Un endroit calme et chaleureux : sous un arbre, dans une pièce chauffée. Prévoir des couvertures ou des coussins pour s'asseoir par terre.
Documents stagiaires	
déroulement	Phase 1 : sensibilisation à l'atelier Le formateur de l'atelier débutera ce dernier par une histoire racontée à partir d'un livre ou de mémoire. Phase 2 : Réflexion et approche théorique Le formateur pose une série de questions à son entourage : Pourquoi ? A quel âge et que raconter ? Où raconter ? Quand raconter ? Comment raconter ? Phase 3 : Exercices d'expression orale Travail avec les voyelles A-E-I-O-U Consigne : Répéter plusieurs fois chacune des phrases : « Ba-be-bi-bo-bu » « Pa-pe-pi-po-pu » « Da-de-di-do-du » « Va-ve-vi-vo-vu » « Ba-da-ba-da-ba-da » « Bo-do-bo-do-bo-do » « Pi-vi-pi-vi-pi-vi » « Pu-vu-pu-vu-pu-vu » « Ma-né-ma-no » « No-mé-na-mé » Consigne : Le formateur fait apprendre ce chant : Bé a ba Bé e be ba be Bé i bi ba be bi Bé o bo ba be bi bo Bé u bu ba be bi bo bu Travail de la voix Consigne : Chacun doit choisir mentalement une phrase (dicton, phrase de chanson, proverbe...) Dire sa phrase de différentes façons : normalement, fort, lentement, vite, en chantant, en bégayant, en zozotant, avec un cheveu sur la langue, en faisant apparaître une émotion (joie, colère, tendresse...) en tapant du pied au départ et à la fin. Phase 4 : Exercice d'élocution Phrase à articuler : Consigne : faire répéter chaque phrase : - A l'île aux lilas, le loup lit la loi. - Six chats chauves assis sous six souches sèches

Déroulement (suite)	<u>Phrase à rythmer :</u> <u>Consigne :</u> faire répéter la phrase en rythme. Le groupe se met en cercle en se balançant de gauche à droite en passant la phrase à son voisin tout en continuant à la dire : « Natacha n'attacha pas son chat Pacha qui se faufila. » <u>Histoire farfelue :</u> <u>Consigne :</u> En cercle, dos tourné, le meneur au centre, tape sur le dos d'une personne qui commence une histoire, et tape ensuite sur le dos d'une autre personne qui continue. Phase 5 : Mise en situation des stagiaires. <u>Consigne :</u> A partir des livres ou autres supports, les stagiaires devront raconter une histoire. A partir d'une chaîne de dessin qui leur seront proposés, ils devront créer une charpente d'histoire. Bilan de l'atelier.
--	--



Pourquoi raconter une histoire ?

- 1- Permettre à l'enfant, au jeune de :
 - se détendre, se divertir « le plaisir d'abord, l'instruction après »
 - construire sa personnalité
 - o Apporter de nouvelles connaissances : mots nouveaux, formes de langages
 - o Développer la mémoire, la concentration, le jugement personnel
 - favoriser le rêve
 - stimuler l'imagination et la créativité
- 2- Donner à l'animateur un merveilleux outil pour :
 - Transmettre un message
 - Lancer une activité ou la clore
 - Assurer un retour au calme
 - Etablir une relation de confiance entre l'enfant et l'animateur

Où raconter une histoire ?

- Il est important de choisir un lieu :
 - o Bien délimité
 - o Calme
 - o Douillet
 - o Avec de la lumière tamisée
- Le conteur se place :
 - o Face à la lumière pour être bien vu
 - o Adossé à un mur ou à un arbre pour être en sécurité
 - o A la hauteur des enfants

Quand raconter une histoire ?

Tout moment peut être propice, il existe cependant des situations privilégiées :

- la préparation à la sieste ou au repos
- la fin de l'après-midi ou avant l'arrivée des parents
- le début et / ou la fin d'une activité
- la veillée du mini-camp ou du camp

Comment raconter une histoire ?

- en disposant soigneusement son auditoire
- avec un support si besoin
- en mimant l'histoire avec tout son corps
- en faisant vivre son visage
- en utilisant toutes les richesses de sa voix

Pour résumer, vivez ce que vous racontez !



Les jeux de langage

Les jeux de langage, jeux spontanés, commencent dès le berceau. Ils accompagnent l'apprentissage de la parole. En centre de vacances, ces jeux de langage sont des activités à part entière.

Jeux des onomatopées

«Trois beaux poussins (pion pion) faisaient du piquetage (pique pique). Leur bec pointu piquetait le feuillage (imiter le bec avec les doigts). Minou passa (miaou), gronda (grr grr, souffla (fl fl). Tout s'envola (mains, les bras en l'air) ...»

Une personne en appelle un autre en émettant son son. Miaou appelle waff..

Les couples crieurs

On distribue à tous les joueurs un morceau de papier sur lequel est dessiné un animal. Chaque participant devra trouver son «confrère» (celui qui a le même dessin) en poussant le cri de l'animal. Quand tous se sont retrouvés, on demande à chaque couple de se présenter et de faire deviner qui il représente.

Jeux de gymnastique phonétique

Dire vite ou lentement :

- des sons : brr, grr, bll, fra, gla...
- des successions de mots : blanc, bleu, beige
- des mots plaisants : raminagrobis, extraordinaire..,
- des phrases abracadabrantes : ton thé t'a-t-il ôté ta toux ? Les chemises de l'archiduchesse sont-elles sèches ou archisèches ? Trois tristes tortues sur trois toits gris.

Jeux de maîtrise de la voix

Variations d'intensité (très fort : chch du train), doux : pion de l'oiseau, jeu du muet : l'animateur parle piano en exagérant la mimique, les enfants répètent et imitent.

Téléphone rouge

En chuchotant les personnes en file indienne se passent un message de bouche à oreille. On compare le message initial à celui d'arrivée. On peut aussi demander aux participants de se mettre par équipe. Chacune fait passer la même consigne, que les derniers de chaque file devront exécuter. *Exemple : courir vers la porte. Gagne celui qui réussit à réaliser l'action demandée initialement.*

Jeu du corbillon

«Dans mon corbillon, je mets des boutons, des chiffons, des savons...»

An : des rubans, des glands

Tr : train, tram, litre, huître.

Jeux des syllabes manquantes,

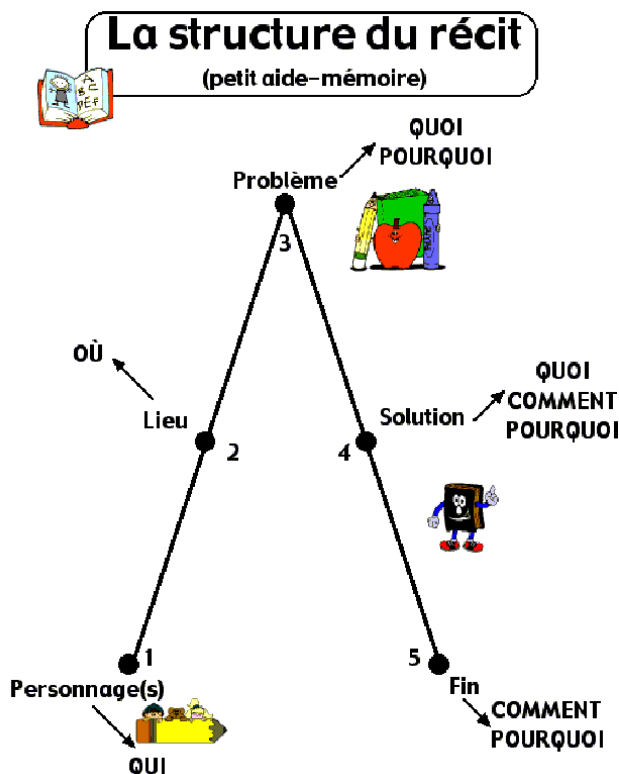
celles du début et du milieu : je cherche mon.., yon. Ce matin, j'ai pris mon im... méable.

La phrase qui grandit

Chaque personne ajoute un mot. L'animateur relance le jeu très souvent.

Le récit : sa structure

1 La situation initiale	2 Un élément modificateur ou perturbateur	3 Une série d'actions / les péripéties	4 La résolution	5 La situation finale
Cette partie du texte présente les circonstances, les personnages : généralement les personnages sont présentés comme vivant dans une certaine <i>stabilité</i> .	Il provoque une rupture de l'équilibre et déclenche les actions. C'est dans cette partie du texte que démarre réellement le récit.	Les personnages tentent de trouver un nouvel équilibre, de surmonter les difficultés rencontrées, provoquées par l'élément modificateur	Les actions entreprises, un nouvel événement produisent un effet de stabilisation.	Elle présente une nouvelle stabilité, différente de stabilité initiale; dans les récits à structure circulaire, la situation finale est un retour à la situation initiale.
Il s'agit donc d'une partie (un paragraphe) essentiellement descriptive.	Court paragraphe narratif.	Ces différentes actions, qui constituent la partie la plus développée d'un texte narratif, suivent ou non un déroulement chronologique et sont soulignées par des marques temporelles.	Un court paragraphe narratif, dans lequel peuvent être insérés des passages descriptifs, mais aussi des commentaires du narrateur (qu'il ait joué un rôle dans le déroulement de l'action ou qu'il lui ait été complètement extérieur).	
Le temps généralement employé est l'imparfait (valeur descriptive mais aussi itérative).	Parfois annoncé par un indicateur temporel, cet élément modificateur peut être au passé simple ou au passé composé.	Cette partie du récit utilise en alternance passé simple (ou composé) et imparfait.	On retrouve la même alternance des temps du passé (passé simple ou composé et imparfait), mais aussi, éventuellement, le présent du moment de l'énonciation.	



Formules d'introduction du conte

- ↪ " Ecoutez si vous voulez voici un joli petit conte dans lequel il n'y a pas de mensonge si ce n'est peut-être un mot ou deux.
- ↪ Il y a de cela bien longtemps quand les poules avaient des dents.
- ↪ Il y avait une fois, il y aura un jour, c'est le commencement de tous les contes il n'y a ni si ni peut-être, un trépied a toujours trois pieds.
- ↪ Ecoutez et vous entendrez et croyez si vous voulez ou bien allez-y voir.
- ↪ Il y avait une fois, une fois il n'y avait pas, une fois il y avait quand même
- ↪ Que mon conte soit beau et se déroule comme un long fil.
- ↪ " Il était une fois, il n'était pas une fois dans le temps où le temps se tenait dans le temps, le crible était dans la paille, l'ours jouait à la balle, le coq était barbier, le cheval cordonnier, quand Je berçais ma mère et que je langeais mon père, j'ai marché, voyagé par monts, vaux et vallées, déserts, plaines et bois, pendant des J'ours, des mois, J'ai voulu regarder le chemin parcouru et ce n'était pas plus grand qu'un grain de blé Plus vous direz, plus vous mentirez " .
- ↪ Conteur: Cric! Auditeurs: Crac Conteur : Plus je vous dirai, plus je vous mentirai.
- ↪ Il y avait une fois. Cric ! Crac ! Sabot ! Cuiller à pot ! Soulier de Dieppe marche avec ! Marche aujourd'hui, marche demain, à force de marcher, on fait beaucoup de chemin.
- ↪ Je passe par une forêt où il n'y avait pas de bois, par une rivière où il n'y avait point d'eau, par un village où il n'y avait pas de maison. Je frappe à la porte et tout le monde me répond Plus je dirai, plus je mentirai, je ne suis pas payé pour dire la vérité
- ↪ Aux temps où parlaient les bêtes...

Formules de clôture du conte

Mon histoire a débaroulé la pente et je suis remonté dans mon bateau.
Zib ! Zib ! la Vià tout
Mon conte est comme un ruisseau, je l'ai conté à des seigneurs.

Vire langues et autres

1. Didon dîna dit-on de dix dos dodus de dix dodus dindons.
2. Si six scies scient six cyprès, six cent six scies scient six cent six cyprès.
3. Ton tas de riz tenta le rat. Le rat tenté, le riz tata.
4. Le fisc fixe exprès chaque taxe fixe excessive exclusivement au luxe et à l'exquis.
5. Il y a les papas Papous à poux, les Papous pas papas à poux, et les Papoux pas papas pas à poux.
6. La pipe au papa du Pape Pie pue. (Jacques Prévert)
7. Qu'a bu l'âne au lac ? L'âne au lac a bu l'eau

Trompe-oreille (on fait semblant de parler une autre langue)

1. Pie niche haut, Oie niche bas. Où niche hibou ? Hibou niche t-il haut ou hibou niche t'il bas.
2. Tes laitues naissent-elles ? Mes laitues naissent. Si tes laitues naissent, mes laitues naîtront.

A répéter

1. Je veux et j'exige d'exquises excuses.
2. Suis-je chez ce cher Serge ?
3. Pruneau cru, pruneau cuit
4. Panier -piano
5. Oh, gros gras, grand grain d'orge. Quand te dégrograsgrandgraindorgeras-tu ? Je me dégrograsgrandgraindorgerai quand tous les gros gras grands grains d'orge se seront dégrograsgrandgraindorgés.
6. Petit pot de beurre, quand te dépetitpotdebeurreriseras-tu? Je me dépetitpotdebeurreriserai quand tu te dépetitpotdebeurreriseras.

LA VÉRITABLE HISTOIRE DES TROIS PETITS COCHONS

Évidemment, vous connaissez l'histoire des 3 petits cochons. Ou du moins, c'est ce que vous croyez. Mais si je peux vous donner un bon tuyau... Personne ne connaît la vérité, parce que personne n'a entendu ma version de l'histoire.

Le loup, c'est moi, Léonard Eugène Loup. Vous pouvez m'appeler Léo.

Je ne sais pas comment cette affaire de Grand Méchant Loup a démarré, mais c'est des salades.

Peut-être que c'est à cause de notre régime. Ce n'est quand même pas ma faute si les loups mangent des petites bêtes mignonnes comme les lapins, les agneaux, les cochons !

On est fait comme ça. Si les hamburgers étaient mignons, vous aussi, on vous traiterait de Grands méchants.

Pour en revenir à mes moutons, cette affaire de Grand Méchant Loup, ça ne tient pas debout. La vérité, c'est une histoire de rhume et de sucre.

Voici la vérité.

Ca remonte à l'époque d'"il était une fois". Ce jour là, je préparais un gâteau d'anniversaire, pour ma vieille grand-maman chérie.

J'avais un rhume carabiné. Le paquet de sucre était fini.

Alors j'ai descendu la rue pour demander un peu de sucre au voisin. Seulement ce voisin, c'était un cochon. Et pas très malin, avec ça...

Il avait construit sa maison en paille !

Incroyable non ? Je vous demande qui aurait l'idée de construire une maison en paille ? Enfin bon.

Forcément, dès que j'ai frappé, la porte s'est écroulée à l'intérieur. Mais je ne voulais pas entrer comme ça chez quelqu'un. Alors, j'ai appelé : Petit cochon, petit cochon tu es là ? Pas de réponse. Je m'apprêtais à retourner tranquillement chez moi, sans le sucre pour le gâteau d'anniversaire de ma vieille grand-maman chérie.

C'est à ce moment là que mon nez s'est mis à me déranger. J'ai senti que j'allais éternuer. Alors j'ai soufflé, et j'ai soufflé... Et j'ai éternué un bon coup.

Et vous savez quoi ? Toute cette sacrée maison de paille s'est écroulée, et au beau milieu du tas de paille, j'ai vu le premier petit cochon mort comme une bûche. Il était là depuis le début.

S'aurait été trop bête de laisser une belle assiette de charcuterie comme ça sur la paille. Alors j'ai tout mangé. Imaginez-le comme un gros Hamburger tout chaud, à portée de la main.

Je me sentais un peu mieux. Mais je n'avais toujours pas de sucre.

Alors j'ai marché jusque chez le voisin d'à côté.

Ce voisin, c'était le frère du premier petit cochon. Il était un peu malin, mais pas beaucoup. Il avait construit sa maison en branches. J'ai sonné à la maison de branches

Pas de réponse.

J'ai appelé: 'Monsieur Cochon, Monsieur cochon vous êtes là ?' Il a hurlé: "va-t'en loup. Tu ne peux pas entrer, je suis en train de me raser les poils de mon petit menton !"

J'avais à peine touché la poignée de la porte quand j'ai senti que j'allais encore éternuer. J'ai soufflé, soufflé, soufflé...

J'ai essayé de mettre la main devant la bouche mais j'ai éternué un bon coup. Et bien croyez moi si vous le voulez, mais la maison de ce type s'est écroulée, exactement comme celle de son frère. Petit cochon mort comme une bûche. N'empêche, tout le monde sait que la nourriture s'abîme si on la laisse traîner dehors. Alors j'ai fait mon devoir, j'ai redîné.

Mais je n'avais toujours pas de sucre pour le gâteau d'anniversaire de ma grand-maman chérie. Alors, j'ai marché jusque chez le voisin, le frère des deux autres, le cerveau de la famille car il avait construit sa maison en brique. J'ai frappé à la maison en briques. Pas de réponse. J'ai appelé: 'Monsieur cochon, Monsieur Cochon, vous êtes là ? Et devinez ce qu'il m'a répondu ce sale petit cochon. hors d'ici, Loup, et ne viens plus me déranger!' En voilà des manières ! Moi si j'avais du sucre, hé bien ça ne me dérangerait pas d'en donner un bol à mon voisin. Je m'apprêtais à nouveau à rentrer chez moi, écrire une carte pour ma grand-maman chérie dont c'est l'anniversaire... Et puis mon nez s'est remis à me déranger alors j'ai soufflé, soufflé, puis j'ai éternué très fort. Et vous savez ce que le petit cochon m'a hurlé : "Et ta vieille grand-maman peut aller se faire voir!" Je suis un gars plutôt calme d'habitude. Mais quand quelqu'un parle comme ça de ma grand-maman, je perds un peu de mon sang-froid. Quand la police est arrivée, c'est vrai que j'essayais de forcer la porte de ce cochon.

Le reste, comme on dit, c'est de l'histoire. Les journalistes ont tout découvert sur les deux cochons que j'avais mangés pour le dîner. Ils se sont dits qu'un type malade qui essaie d'emprunter un peu de sucre, ça ne ferait pas les gros titres. Alors ils ont monté toute cette histoire avec "souffler et souffler" et ils ont fait de moi le Grand Méchant Loup.

Et voilà la vérité. On m'a piégé !



La rétroprojection

Atelier

Ou comment faire des fonds de décor en un tour de main !

Objectifs	○ Apprendre à faire des décors de façon simple et rapide. ○ Apprendre de nouvelles techniques de peinture.
Lieu	Intérieur
Documents stagiaires	
Matériel	- Un rétroprojecteur. - Des transparents. - Des grandes bandes de papier - Crayons, ciseaux, scotch, peinture...
Déroulement	Phase 1 : choix du décor Consigne : Le formateur fait choisir une image, un décor, un personnage... aux stagiaires et en fait une photocopie sur transparent. Phase 2 : Création Après avoir installé une grande bande de papier sur le mur, on y projète l'image. Ensuite, il suffit de suivre le contour du dessin ou de l'image au crayon feutre. Une fois les contours dessinés, on peut peindre le tout avec différentes techniques de peinture : au doigt, à l'éponge, à la paille, au rouleau...



Mener une activité manuelle

Atelier

Objectifs	○ Savoir organiser une activité manuelle en prévoyant l'aménagement de l'espace et la sécurité.
Lieu	L'idéal, c'est une pièce, un coin atelier permanent, avec du matériel bien rangé.
Documents stagiaires	
Matériel	Tout ce qui servir à mettre en place une activité manuelle Pensez aux matériaux de récupération
Déroulement	A l'initiative du formateur !



Mener une activité manuelle

Connaissances
de base

Conseils à donner aux animateurs

Pour mener une activité manuelle il est important de bien connaître la technique choisie et de l'avoir expérimentée soit même. Cela permet en plus d'avoir un ou deux modèles à présenter, ce qui vous permettra d'attirer plus facilement les enfants vers votre atelier et vos explications seront plus claires.

Prévoir le temps nécessaire à la réalisation ; les enfants sont très déçus s'ils ne peuvent pas finir leur objet. Cette réalisation peut très bien se faire sur plusieurs jours. Quand un atelier dure trop longtemps les enfants se fatiguent et s'énervent (surtout les petits).

Bien apprécier les capacités des enfants, l'animateur n'est pas là pour faire à sa place où l'intérêt de l'enfant risque de diminuer.

Pour éviter l'énervement, créer une ambiance calme (petit fond de musique), prévoyez un espace suffisant pour s'étaler, protéger les tables. Ayez bien tout le matériel nécessaire.

Une activité manuelle peut être individuelle ou collective.

Penser à ranger ou à faire ranger le matériel à la fin de l'activité.

Qu'est-ce qu'une activité manuelle peut développer chez l'enfant ?

- ☐ l'observation
- ☐ la compréhension
- ☐ l'imagination, la créativité
- ☐ la patience
- ☐ la ténacité, la volonté d'y arriver
- ☐ le plaisir à réaliser, à se réaliser
- ☐ le goût du travail en équipe

Faire attention à la notion de beau. Respecter ce qu'ils ont fait. Il faut que l'enfant s'exprime, s'éclate même si pour vous ce qui est fait n'est pas forcément joli. On peut fabriquer un objet pour son propre plaisir, pour décorer, pour faire des cadeaux, pour faire une exposition,...

Un projet peut englober plusieurs activités manuelles :

- ☐ les déguisements
- ☐ les chapeaux
- ☐ les bijoux
- ☐ le maquillage
- ☐ les décors

Les activités manuelles peuvent être reliées à des activités d'expression

Ex : en vue d'un spectacle il y aura :

- ☐ des ateliers manuels : décors, costumes, marionnettes, castelet,...
- ☐ des ateliers d'expression : conte, histoires, maquillage, danse...



Le maquillage

Atelier

Objectifs	○ Faire comprendre à l'animateur ce qui se joue dans le maquillage : ○ la proximité et l'intimité ○ approvisionnement du maquilleur par le maquillé ○ le maquillé entre dans la peau de son personnage ○ l'enfant s'identifie à son personnage ○ Faire découvrir différentes façons de maquiller
Lieu	Un endroit avec des tables et des chaises ou un endroit à l'extérieur où l'on puisse être à l'aise et où l'on peut mettre son matériel.
Documents stagiaires	/
Matériel	Utilisez du maquillage ordinaire ou du maquillage de théâtre. Il est préférable de tester préalablement tout produit et de mettre une base style Nivéa sur la peau ; vous trouverez le maquillage dans les magasins d'activités manuelles ou de farces et attrapes. Les peintures spécial maquillage sont vendues en pots individuels, en palette, ou en tubes. La plupart s'enlèvent avec de l'eau et du savon. Des crayons de maquillage et un taille-crayon Un pot pour l'eau. Du sopalin (pour effacer les grandes surfaces), cotons-tige (pour effacer les détails) Un serre-tête ou un bandeau (pour protéger les cheveux) Les pinceaux : Les pinceaux seront de très bonne qualité. Ils permettent de réaliser des volumes dans le dessin. Droits, pointus, en éventail, ils sont indispensables en bon nombre : des pinceaux à poils souples N°16 et 8, des pinceaux brosses N°12. Ils doivent être nettoyés après utilisation puis séchés avec un linge en coton. Les éponges : Les éponges seront en latex ou en éponge naturelle de préférence. Elles servent pour les bases de teint. Un miroir NE PAS UTILISER du maquillage féminin, il n'est pas adapté à la peau des enfants.
Déroulement	A l'initiative du formateur



Comment organiser l'activité ?

L'activité se fait en couple ou un par un :

- En couple : les enfants se maquillent entre eux.
- Un par un : l'animateur maquille les enfants un par un. Dans ce cas il est intéressant de prévoir une activité à côté.

Créer une ambiance confortable

- musique douce
- confort et chaleur

Si l'activité se déroule à l'extérieur, veiller à ne pas laisser le maquillage au soleil !

Technique de base

Faire choisir à la personne le modèle de maquillage : animal, clown, paysage...

Penser d'abord à protéger les vêtements par une grande serviette de toilette placée autour du cou à la façon des coiffeurs. Ecartez les cheveux du visage avec un bandeau ou des pinceaux.

Vérifier avant tout que la peau de la personne ne présente pas d'eczéma, de dartres, de coupures ou d'écorchures. N'appliquez pas de maquillage trop près de yeux.

Avant de commencer tout maquillage, bien nettoyer la peau et passer, si besoin est, une base grasse sur le visage et le cou (vaseline, crème style « Nivéa »).

Les personnes doivent se démaquiller dans les 2 à 3 heures qui suivent, de préférence à l'eau tiède. Attention le maquillage « Aquarellable » ne doit jamais être enlevé à l'aide de produit démaquillant ou de lotion (lait de toilette).

Pendant la durée du maquillage, gardez une main sur la tête de l'enfant cela évite qu'il ne bouge de trop.

Commencez par le haut du visage, pour finir par le bas. Il est toujours plus facile de maquiller un visage en partant de son centre, que la couleur s'étale mieux, que le trait est plus régulier si l'on respecte le sens de la peau.

Utilisez une éponge humide pour appliquer le fond uni, mais attention si l'éponge est trop humide, vous risquez d'avoir des stries. Pour obtenir une couleur plus soutenue, laissez sécher et appliquer-en une seconde. Pour un modèle à plusieurs couleurs, commencez toujours par les couleurs les plus claires.

Après chaque séance, rincez soigneusement vos pinceaux et éponges à l'eau chaude et essuyez avant d'être rangés, gardez le matériel propre, sec, et les boîtes bien fermées.

Souvenez-vous que le maquillage doit être amusant, mais n'en négligez pas pour autant les règles d'hygiène et de sécurité. Restez simple ! Les enfants, surtout petits, ne tiennent pas longtemps en place. Si l'enfant s'impatiente, parlez-lui et décrivez ce que vous êtes en train de faire.

Prolongement de l'activité :

- Photo, roman photo
- Carnaval,
- spectacle
- Apprendre aux plus grands à maquiller les plus petits.

Conseils supplémentaires aux animateurs :

Eviter de faire cette activité le premier jour, les enfants n'ont pas le temps de se connaître. L'activité peut se faire en fin de semaine pour favoriser les contacts.

Si c'est l'animateur qui maquille l'enfant, il faut éviter de se cacher le visage par le maquillage. L'enfant a besoin d'identifier et de reconnaître son maquilleur.



Ombres chinoises

Atelier

Objectifs	○ Travailler la maîtrise du geste et de la manipulation d'objets. ○ Créer des histoires à raconter aux enfants ou aux plus grands.
Lieu	Intérieur
Documents stagiaires	/
Matériel	- de la cartoline noire, ou du papier à dessin épais, - un crayon jaune clair ou blanc ou bleu ciel, - des ciseaux pour petit bricolage, - des ciseaux pointus, - éventuellement, un cutter, - un emporte-pièce, - des attaches parisiennes n° 2, - des tiges rigides (genre tuteur à hortensias) et de petites tiges plus fines métalliques, - du fil de nylon, ou du fil glacé solide, - du ruban adhésif noir, - de la colle à séchage rapide, - du papier calque, - du vernis noir qui rendra les silhouettes plus rigides, - du rhodoïd, - de l'émail vitrail (pour les ombres colorées) et une grande quantité de papier blanc pour dessiner vos essais préparatoires.
Déroulement	A l'initiative du formateur !



Ombres chinoises

Connaissances
de base

Définition

Théâtre d'ombres

Le théâtre d'ombres utilise la projection de l'ombre d'une marionnette, d'une main, d'un objet sur un écran. C'est un très bon moyen pour agrémenter vos veillées de manière originale.

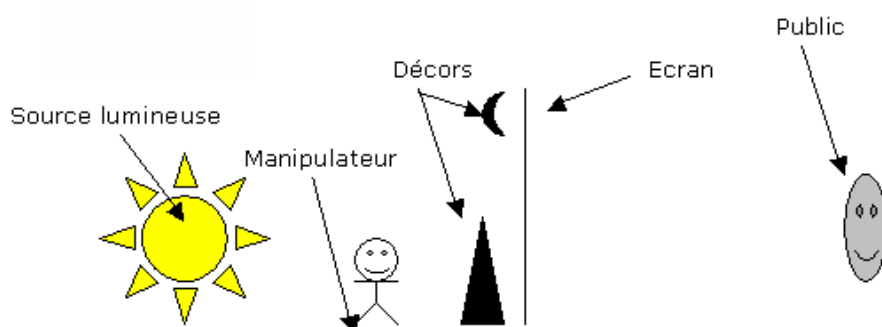
Technique de base

Pour cela tu as besoin :

D'un drap blanc en coton (l'écran)

D'une source lumineuse (bougie, lampe tempête, feux, projecteur électrique...)

Principe :



Le manipulateur se cache derrière le décor. Il peut ainsi manipuler les marionnettes sans être vu par les spectateurs.

Les marionnettes :

Les marionnettes sont des profils en papiers, elles peuvent être articulées.

Elles sont maintenues et animées par le manipulateur à l'aide de baguettes collées au dos de celles-ci.

Il est tout à fait possible de projeter des ombres en couleur, pour cela fabriquer les marionnettes en plexiglas coloré au feutre permanent. Vous pouvez tout à fait ajouter votre marionnette en papier et coller du papier calque coloré; mais attention à ne pas trop fragiliser celle-ci...

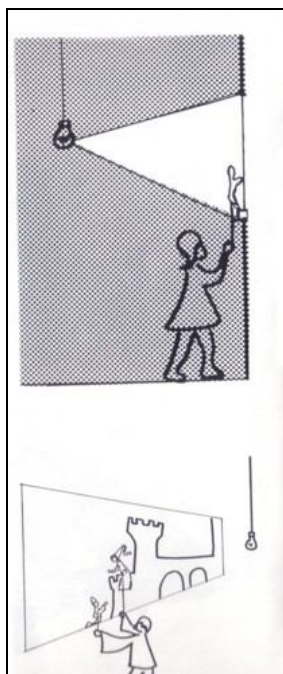
Historique

Le théâtre d'ombres chinoises remonte à plus de 2 000 ans. Une légende raconte que vers la fin de la dynastie Qin (221 av. J.C. à 206 ap. J.C.), les armées Chu et Han sont entrées en guerre. Liu Bang, chef de l'armée Han, s'est alors retrouvé assiégé par ses ennemis dans une forteresse. Son conseiller, Zhang Liang, a alors eu l'idée d'ériger en haut des murs fortifiés, des milliers de personnages en cuir pour décourager l'ennemi. Persuadé de se retrouver face à une armée imposante, Xiang Yu, chef de l'armée Chu, fut forcé à la retraite. Inspiré par cette légende, les générations suivantes ont donné naissance au théâtre d'ombres chinoises.

Autre point de vue :

Tout comme sa cousine la marionnette, le théâtre d'ombres a des origines qui se perdent dans la nuit des temps. La tradition fait de la Chine son lieu de naissance (les fameuses « ombres chinoises »), mais certains auteurs le situent plutôt en Inde. C'est de là qu'à la faveur des grandes migrations il aurait gagné le Moyen puis le Proche Orient. Utilisé d'abord à des fins religieuses (évoquer l'âme des morts) et d'exorcisme, il est rapidement devenu une forme particulièrement séduisante de spectacle populaire, mettant en scène aussi bien de grands poèmes épiques que des satires politiques ou grivoises, comme le célèbre Karageuz de Turquie, par exemple. On en trouve aujourd'hui la tradition vivace en Asie (Cambodge, Thaïlande, Malaisie, Java, Bali), en Grèce, en Turquie, et un peu en Europe occidentale.

Ombres animées au-dessus de la tête des manipulateurs



L'écran est fixé de manière à ce que sa base se situe à quelques centimètres au-dessus de la tête du plus grand des manipulateurs.

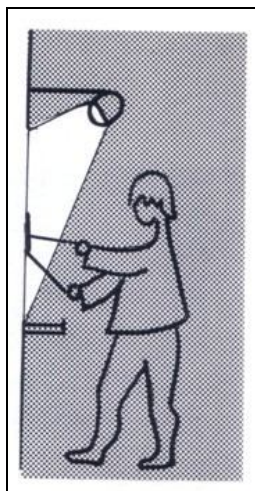
La source lumineuse peut être une simple ampoule pendue au bout de son fil, à environ 1m ou 1m25 de l'écran. Au XVIème siècle, il s'agissait d'une simple chandelle.

Les silhouettes découpées sont manipulées verticalement, c'est-à-dire que s'il y a des articulations (bras à lever, ...) les tiges qui les manœuvrent doivent, pour être invisibles, passer derrière le personnage et ne pas quitter le plan vertical (ou être si fines qu'elles se font oublier).

Avantages :

Les ombres changent de taille selon qu'elles se rapprochent ou qu'elles s'éloignent de la source lumineuse. On peut imaginer toutes sortes d'effets à partir de cette possibilité. Dans ce cas il faut bien repérer les hauteurs, afin que les spectateurs ne voient pas les tiges.

Ombres animées devant les manipulateurs



L'écran est fixé devant les manipulateurs, il est muni à sa base d'une tablette qui situe la hauteur des pieds des personnages.

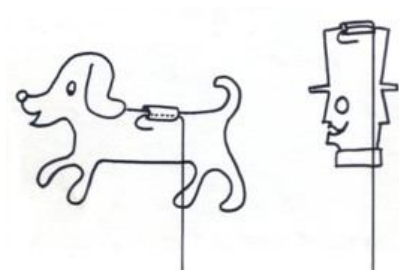
L'éclairage est diffus, à une trentaine de centimètres de l'écran. Un tube fixé parallèlement à la barre supérieure de l'écran fera l'affaire.

Les silhouettes sont manipulées contre l'écran, les tiges qui les meuvent sont obliques ou horizontales.

Avantages :

Les personnages ont une grande mobilité, rien ne les maintient à la base de l'écran. On peut envisager de faire évoluer un oiseau sans toucher le sol, sur toute la surface de l'écran, de faire faire des galipettes à un clown, de faire sauter un petit chien. La fixation de la ou des tiges, se fera souplement, au milieu des personnages, donnant une totale liberté de manœuvre.

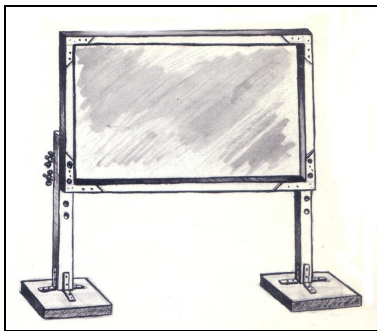
Les silhouettes sur charnières :



Pour pouvoir manipuler les silhouettes de gauche à droite ou de droite à gauche, il faut recourir à un montage spécial, pour les personnages qui doivent parcourir l'espace en montrant tour à tour leurs deux profils : il faut fixer la tige par l'intermédiaire d'une sorte de charnière qui permet (hors écran) de passer cette tige d'un côté à l'autre de la silhouette.

Cette charnière peut être constituée par une bande de toile adhésive noire, collée à la partie supérieure, de part et d'autre du personnage, par-dessus un tube de la taille d'un cure-dent. Recourbez l'extrémité de la tige pour qu'elle ne sorte pas du cylindre. Cette technique est celle des manipulateurs grecs, turcs et asiatiques.

L'Écran



La taille de l'écran sera fonction de la grandeur de la salle que vous avez l'intention d'obscurcir pour votre spectacle (qui conditionne elle-même le nombre des spectateurs et leur éloignement de la scène).

Fabriquer un châssis sans barre transversale. Il en existe de toutes tailles, mais préférez les formats « marine », de manière à ce que l'écran ne soit pas trop haut, sinon il vous faudra introduire des éléments de décor pour permettre aux personnages d'entrer en scène (dans le cas d'une manipulation au-dessus de la tête des marionnettistes.)

Tendez, sur ce châssis, une toile blanche, serrée et régulière, genre toile à drap, que vous clouerez sur le bois, à l'aide de semences de tapissier.

Sur la tranche supérieure, vissez deux pitons qui vous permettront un accrochage robuste, que vous stabiliserez latéralement. Prévoyez d'obscurcir, à l'aide d'étoffes noires, les parties qui entourent l'écran, en empiétant au besoin légèrement sur le cadre.

Écran dans l'embrasure d'une porte :

On peut imaginer de réaliser un spectacle d'ombres dans l'ouverture d'une porte. Dans ce cas, prévoyez des pitons d'accrochage dans l'épaisseur du chambranle. Cette solution peut être envisagée pour un nombre restreint de spectateurs, dans une salle peu profonde.

De toutes manières, il faut assurer absolument la stabilité de votre écran dans un plan vertical.

Écriture du scénario

Lorsque vous aurez choisi l'histoire que vous voulez représenter, le véritable travail du théâtre d'ombres commence ; il vous faudra la découper en plans, en séquences et déterminer comment vous voulez la traduire, quel ton vous avez l'intention de lui donner, quels en seront les temps forts.

Dans le théâtre d'ombres il faut imaginer, au départ, ce qui pourra être le plus efficace en plans généraux (décors et personnages en pied), plans rapprochés (personnages en plan américain), en gros plans (les antagonistes ou seulement leur visage occupant la plus grande partie de l'écran).

On peut même réaliser des plans « radiographiques », par exemple les soutes d'un navire vues en coupe, ou Jonas à l'intérieur de la baleine, ou Tom Pouce dansant dans le tube digestif de la vache, celui-ci étant peint sur du rhodoïd fixé contre l'écran derrière lequel circule le personnage principal.

Laissez aller votre imagination et essayez de lire le texte en images.

Étude des personnages

Le découpage du récit étant fait et le nombre des personnages fixé, il s'agit de savoir quel va être le rôle de chacun au cours d'une séquence précise.

En fonction de la taille de l'écran et de la profondeur de la salle, choisissez la taille des personnages. Les découpages doivent être lisibles du fond de la salle. On peut aussi obtenir des effets à partir de disproportions : une minuscule souris sortant d'un énorme gruyère et utilisant les trous comme fenêtres... ou bien des effets de peur en augmentant, en flashes rapides, certains éléments, jusqu'à n'avoir plus place que pour eux sur l'écran ainsi la gueule d'un monstrueux animal deviendra une terrifiante mâchoire armée de crocs.

Selon les besoins de votre texte, vous pouvez avoir à fabriquer plusieurs fois le même personnage, selon que l'action nécessite qu'il se tienne assis, debout, actif ou statique, vous utiliserez ainsi le même « acteur » sous divers aspects, l'un fixe, l'autre articulé.

Comme dans tout acte de création, votre conception des scènes et des protagonistes se modifiera en cours de travail. « Essayez » vos idées nouvelles, gardez les plus efficaces et veillez à ce qu'il n'y ait pas une énorme fabrication pour un effet qui dure une fraction de seconde.

Puis, faites entrer vos personnages en scène...

Mise en scène

Réglez votre mise en scène en fonction du nombre de manipulateurs et ne perdez pas de vue qu'ils n'ont que deux mains chacun. Si vous voulez utiliser une marionnette mobile, sachez qu'elle occupera à elle seule un manipulateur (tige dans une main et fil ou tirette dans l'autre). On peut arriver à des exercices de virtuosité et d'adresse qui ne se renouvelleront pas, hélas, à chaque représentation. Il ne faut donc pas y compter. Un ratage ralentit le rythme du spectacle et chaque temps mort laisse l'attention du spectateur s'envoler.

Les Asiatiques, gens patients et très entraînés, arrivent à manipuler des silhouettes qui nécessitent de tenir 5 ou 6 tiges, il est difficile de les imiter, surtout au début.

Si vous faites manipuler des enfants, tenez-vous en aux personnages non articulés, ou avec un minimum d'articulations.

Régie

La régie du spectacle a également une grande importance. Préparez les silhouettes dans l'ordre d'apparition, avant leur entrée en scène de façon à ce que les tiges ne risquent pas de s'emmêler. Et lorsqu'elles ont servi, posez-les côte à côte ou empilées, séparées les unes des autres par un papier pelure, dans une boîte ou une valise. Ce sont des éléments fragiles qui, pour être utilisés plusieurs fois, doivent être maniés délicatement et rangés avec beaucoup de soin.

« OMBRES » COLORÉES

La tendance actuelle du spectacle d'ombres est d'agrémenter de couleurs quelque chose qui, par définition, n'en avait pas, et d'appliquer la technique du vitrail au domaine théâtral.

Actuellement, pour les amateurs, la solution la plus simple consiste à évider les silhouettes partiellement en laissant des épaisseurs régulières en bordure, de coller les personnages entiers sur du rhodoïd et de colorier les parties évidées avec de l'émail vitrail, en employant de préférence des couleurs vives. Ces peintures se superposent et vous pouvez faire des effets en en passant deux couches semblables, pour renforcer la densité d'une teinte, ou deux couches différentes, si l'espace à colorier est suffisamment vaste pour permettre des nuances.

Vous avez également la possibilité de coller, à l'arrière des silhouettes évidées, du rhodoïd de couleur, mais c'est une solution plus onéreuse, puisqu'elle vous obligera à acheter une feuille de chaque couleur.

Décors et effets lumineux

Les lieux où se déroule l'action peuvent être évoqués de manières diverses :

- ↳ soit par un décor découpé, fixé au ras de l'écran et qui permet de dissimuler les tiges des personnages et de jouer sur plusieurs plans en meublant l'espace,
- ↳ soit par un décor peint sur une grande feuille de rhodoïd et pendu à la barre supérieure de l'écran, derrière lequel se déplacent les silhouettes,
- ↳ soit par un décor projeté (peint ou découpé), tenu devant la lampe. Dans ce cas, faire évoluer les personnages en se fiant à leur ombre visible sur l'écran,
- ↳ soit par une frise découpée qui encadre tout l'écran, en évoquant la mer, la jungle, une grotte ou un palais selon les besoins de l'action,
- ↳ soit par des éléments végétaux : branches, roseaux, herbes sèches, graminées, fixés fermement au cadre de l'écran (la puissance évocatrice est indépendante de la densité des matériaux !).

Effets de manipulation

Plus les silhouettes sont manipulées près de l'écran, plus leur ombre est dense et leurs contours nets.

Si vous les reculez vers la source lumineuse, leur ombre devient grande et floue.

Utilisez ces possibilités pour produire des effets d'apparition, de disparition, d'envol, de sortilèges...

Vous changerez également l'atmosphère d'une scène, en intercalant des verres de couleur (ou du rhodoïd) entre la source lumineuse et l'écran qui sera ainsi coloré sur toute sa surface.

Silhouettes

Dessinez les personnages, reportez votre dessin sur la feuille de cartoline noire en employant un calque que vous aurez hachuré sur l'envers de crayon clair. Découpez-le en suivant très fidèlement le trait. Évidez quelques parties si nécessaire, les visages peuvent être remplacés par du rhodoïd où les traits seront dessinés à l'aide d'un émail vitrail noir plombé.

Pour rendre les personnages plus rigides, vous pouvez, s'ils sont très découpés ou présentent des faiblesses, les coller sur du rhodoïd, les enduire de vernis noir ou les armer, au dos, de fines baguettes de balsa (on en trouve dans les boutiques de fournitures pour modèles réduits).

Effets de transparence

On peut également, pour alléger certains personnages, jouer avec des matières qui permettront une certaine diversité visuelle, par exemple de la dentelle noire collée sur le pourtour du dessin qu'il suffit d'évider.

On peut également employer le tulle, le plumetis, des fragments de collants de couleur, des morceaux de voile, des motifs de dentelles ou des galons.

Dans ces cas, il faut être très prudent en montrant les personnages et veiller à ce que les tiges restent invisibles, se confondent avec le cerne ou soient constituées d'une matière transparente.

Personnages fixes



Il vous faudra monter les personnages en fonction de leur rôle dans votre texte. Certains se contenteront d'être de profil pour parler à d'autres. D'une pièce et sans articulations, ils n'en seront pas moins efficaces. De manière générale, sur les éléments petits, il vaut mieux éviter les mécanismes.

Ces personnages peuvent se rencontrer, discuter, se croiser et continuer leur chemin chacun de leur côté, quitte à revenir à la scène suivante en présentant l'autre profil, ou à retourner derrière un élément de décor.

Si vous les voulez de face, spectateurs, à une fenêtre, veillez à évider quelques parties, pour alléger la silhouette et la rendre plus lisible.

Personnages articulés

Si vous voulez articuler vos personnages, une multitude de solutions se présentent, selon le rôle que vous attribuez à chacun (il y a d'ailleurs autant de solutions astucieuses que de montreurs d'ombres). Sur des personnages de carton, il faut simplifier pour éviter les tensions qui peuvent provoquer torsions et déchirures. De toutes manières, ne serrez pas trop les attaches parisiennes qui servent de rotules, et réunissent deux segments corporels.

N'allez pas inventer des systèmes compliqués, avec des bielles et des engrenages... qui marcheront une fois, deux fois, une fois sur trois en répétition et jamais le jour de la représentation. Laissez ces astuces aux professionnels qui, eux, ont maîtrise et grand entraînement.

Limitez-vous à des articulations simples et directes, qui ne fatiguent pas trop la rigidité de la silhouette.



Les marionnettes

Atelier

Objectifs	○ Amener l'animateur à appréhender une technique d'animation artistique ○ Monter un projet autour de la fabrication et de l'utilisation de la marionnette
Lieu	Peu importe !
Documents stagiaires	
Matériel	Les outils de base : ciseaux, colle, fil de pêche, élastiques, cutters, scotch, agrafeuses, kraft, peintures, crépon, carton, fil de fer, bandes plâtrées, etc... Matériaux : Il est important d'avoir suffisamment de matériel divers pour avoir du choix et donner des idées. Les plus divers possible, notamment : matériel de récupération, tissus, boîtes, tubes (cartons, plastique), cartons, sacs plastique, ballons de baudruche, etc... Exemples de choses récupérables : Bouchons de liège, capsules, pots de petits suisses, de yaourt ; boules de cotillons, balles de mousse, boutons de vêtement, tubes d'aspirine, etc...ceci pour les yeux, nez, chapeau... Rouleaux de carton (sopalin, papier hygiénique), boîtes à œuf, de conserve, de camembert... cartons de chaussures, de lessive ... pour le corps ou les parties du corps Chutes de tissus, dentelle, rubans, pelote de laine, ficelle, plumes, feuilles, papier aluminium, coton hydrophile..., pour les vêtements, cheveux, décorations...
Déroulement	A l'initiative du formateur !



Introduction

Construire une marionnette est une chose, la transporter dans un spectacle en est une autre !

Rien n'est plus triste qu'une marionnette immobile, accrochée à un mur comme décoration, alors qu'elle était prévue pour animer un monde imaginaire.

Il ne faut donc pas réduire cette activité à une activité manuelle.

D'autres éléments sont très importants dans un spectacle de marionnettes : le son, la lumière, la manipulation, les couleurs, le castelet, etc ...

Nous devons la faire vivre en lui donnant des expressions gaies, tristes, en colère ... improviser un dialogue entre plusieurs marionnettes. Simplement lui donner la vie en utilisant l'espace.

La rendre unique.

Une définition toute simple : « Tout objet que l'on fait mouvoir et à qui on donne la parole ».

Les marionnettes constituent une activité riche, présentant de multiples intérêts. Elle répond à de nombreux objectifs pédagogiques : développement du langage, de l'affirmation de soi, de la socialisation, de la créativité et de la « Débrouillardise ». Son intérêt principal est de mêler tous les moyens d'expression (oral, gestuel, plastique), et chaque étape est en soi un moment fort :

- fabriquer les personnages
- créer une histoire
- les faire vivre dans l'espace scénique (castelet) construit pour l'occasion
- offrir un spectacle complet et très participatif au public.

Mise en scène

Une marionnette qui parle doit être mobile, tandis que tous les autres sont statiques. Ainsi le public comprend, visualise rapidement laquelle parle. Le rythme des mouvements de la marionnette est proportionnel au rythme de débit des paroles. Une marionnette doit visiblement se tourner vers celle à qui elle parle.

Il faut veiller à faire des entrées/sorties latérales, en les faisant apparaître de derrière un décor de côté. Il est toujours curieux de voir des marionnettes sortir du sol comme des champignons.

Tout mouvement de marionnette ne se fait pas obligatoirement par un déplacement. Au contraire une marionnette qui s'agite sur place est souvent cocasse.

Il est attractif de voir, sur un castelet multiple, surgir des marionnettes d'endroits où on ne les attendait, et également de s'interpeller d'un niveau à un autre.

Une marionnette peut très bien se déplacer d'un niveau à un autre (ex : chenille qui rampe le long des montants du castelet).

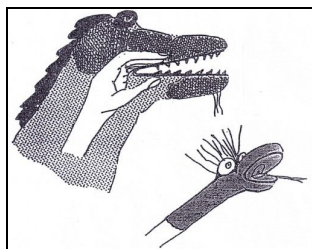
Les marionnettes à main

Avec un gant :

La main est la base ou le corps du personnage. On enfle un gant sur lequel on colle, fixe les différentes formes cartonnées ainsi qu'une sphère pour faire la tête (boule de kraft entourée de bandes plâtrées, bouteilles plastiques, boules de polystyrène...)

Avec une chaussette :

Le principe est ici d'enfiler une chaussette sur la main et de la décorer de façon à créer un personnage. Il est possible de lui faire une bouche en se servant du pouce comme mâchoire inférieure, et les quatre autres doigts comme mâchoire supérieure, de placer des morceaux de carton pour créer des volumes (ex : ailes pour les oiseaux, morceau de carton plié fixé à l'intérieur de la chaussette pour donner plus d'ampleur au museau du monstre...)



Les marionnettes à tubes



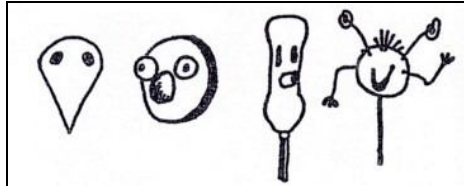
Le principe très simple consiste à prendre des rouleaux (carton, papier peint, sopalin,...) et de leur donner une allure de personnage (en découpant, ajoutant des éléments).

Fabrication des têtes

Quel que soit le principe de fabrication choisi, la personnalité de la marionnette sera déterminée par l'allure générale de la tête.

Voici quelques procédés de base :

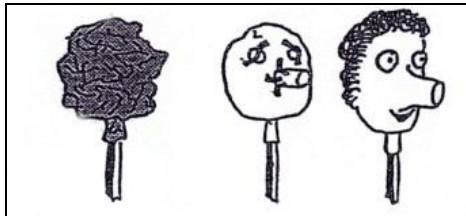
- 1- Fabrication simple à partir d'un volume : boîte en carton, cône, bouteille, boîte de camembert sur lequel on ajoute des éléments (fil de fer, bouchon, pots de yaourts) ; pour les bouteilles plastiques faites des entailles et glissez-y des éléments en volumes.



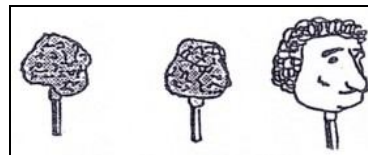
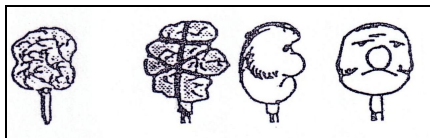
- 2- Soit une tête de forme plus élaborée, constituer un volume (le plus léger possible) et mettez-le en forme autour d'un support (bâton pour une marotte, fil pour la marionnette à fil). Utilisez du kraft, scotch et de la bande plâtrée. Deux façons d'utiliser ces matériaux :

Soit ce volume est lisse et dépourvu de caractère.

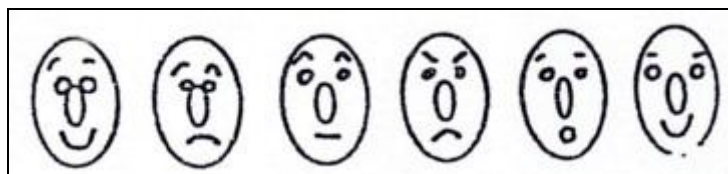
On va dans ce cas ajouter les éléments du visage (en relief) qui créent la personnalité en bandes plâtrées, en carton collé, en pots de yaourts...



Soit on modèle dès le démarrage du volume, pour lui donner une allure typée, et on recouvre le tout pour obtenir une belle finition.



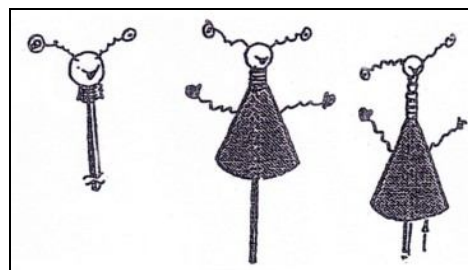
Remarque : La personnalité est déterminée par la forme générale, qu'on peut donc choisir avant, par la place des yeux, des sourcils, de la bouche qui affirme l'expression.



Les marionnettes cônes

On découpe un quart de cercle en carton, avec lequel on réalise un cône en prenant soin de laisser une ouverture en haut. Le bâton de manipulation est passé dans le cône, puis est fixé la tête. Afin de pouvoir faire coulisser le bâton et d'allonger ainsi le cou du personnage, on fixe, une collerette de tissus ou de crépon, à la fois sur le bâton (sous la tête) et sur le cône.

Il est possible de réaliser le même type de marionnettes en inversant le cône ce qui donnera un effet d'apparition et de disparition.



Les marionnettes chenilles

Pour cette réalisation, joindre deux baguettes avec une ficelle, sur laquelle seront fixées à intervalle régulier, des boules de kraft ou des pots de yaourt (habillés). Pensez à laisser une certaine liberté à chacune des boules de façon à ce qu'elles aient suffisamment de mobilité les unes par rapport aux autres. Entourez le tout de papier (en fermant les extrémités, et en marquant bien les parties du corps avec de la ficelle ou du tissu, et lui donner le caractère recherché.



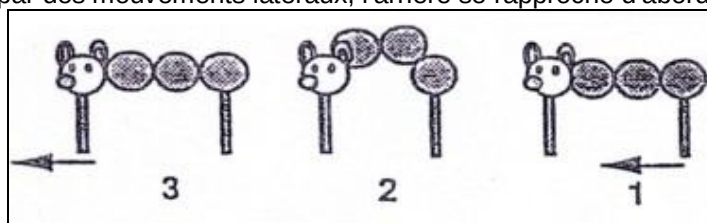
D'autres matériaux de base peuvent être employés pour l'élaborer, notamment à partir de normes cylindriques (rouleaux de papier hygiéniques, petites bouteilles plastique...), lesquels peuvent remplacer les boules de kraft.



Manipulation :

L'intérêt de cette marionnette est de la faire se mouvoir par ondulations. La technique consiste à toujours laisser la tête et l'arrière de la marionnette collés « au plancher » du castelet, de façon à ne pas montrer les bâtons.

L'ondulation est créée, par des mouvements latéraux, l'arrière se rapproche d'abord, ensuite l'avant s'écarte.



Marotte simple

Le principe consiste à fabriquer une tête sphérique sur un bâton et à élaborer à partir de cette structure une marionnette de grande taille, que l'on appelle Marotte. Le bâton : solide, droit, de la taille du personnage voulu (prévoir grand, sauf exception, le minimum est d'environ 50 cm, ce qui fait une marotte de 40 cm de long, et 10 cm pour la main qui la tient.)



Réalisation de la tête :

Fabriquer autour du bâton une sphère en kraft, solidement scotchée puis recouvrir de bandes plâtrées. Il est important d'accentuer les traits du caractère du personnage, afin qu'ils soient visibles de loin (gros sourcils, gros nez, grosse bouche, etc...)

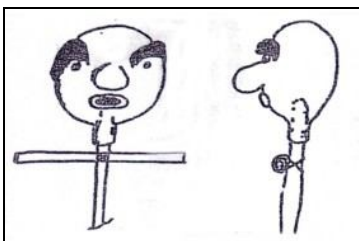
Afin d'avoir d'autres formes de visage, il est possible de prendre des bouteilles en plastique, des boîtes en carton, des boîtes de camembert, ou tout autre volume, et de les peindre ou recouvrir de papier couleur, de bande plâtrée ou autre afin de donner au visage une personnalité caractéristique.



Réalisation du corps :

Donner ensuite une carrure avec un cintre ou un autre bâton de bois plus court, placé en croix sur la tige de la tête, pour simuler les épaules.

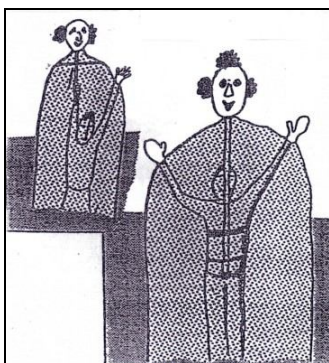
Habiller de tissus, crépon, ou tout autre matériau, en le fixant à la base de la tête et en le laissant tomber sur l'armature, de façon à ce qu'à la manipulation on ne puisse pas voir les mains ou les bras de la personne.



La manipulation se fait en bougeant le bâton.



Marotte animée :

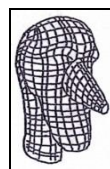


La structure est la même que la marotte simple mais la marotte animée aura un ou deux bras qui bougeront, cette mobilité sera faite par une ou les deux mains du manipulateur. Pour ce faire il suffira à l'élaboration de pratiquer une ou deux ouvertures dans le tissus de façon à y passer, une main, ou un avant bras.

Les deux mains du manipulateur peuvent être également vues : cela implique qu'il fixera sur lui le bâton de la marotte afin de dégager ses deux bras.

Marionnette géante

Le principe consiste à fabriquer une marionnette de grande taille afin que le manipulateur puisse l'actionner de l'intérieur. La tête et le mains sont fabriquées sur une structure de grillage fin, recouvrent ensuite de papier encollé ou de pâte à papier (pour la légèreté).





Deux types de marionnettes géantes : celle qui est manipulée par des grands morceaux de bois (ex : manche à balais, se présente derrière le castelet. Son corps peut être de tissus ou de crépon.

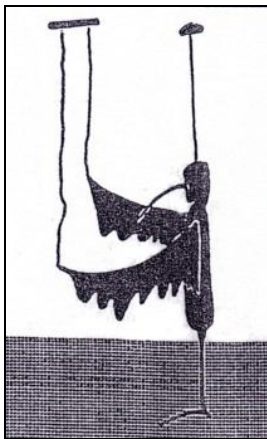


Celle qui fait corps avec le manipulateur est se meut devant le castelet. Le corps sera fait en tissus, ou en habillage de carton, permettant de donner une allure non humaine à celui-ci.

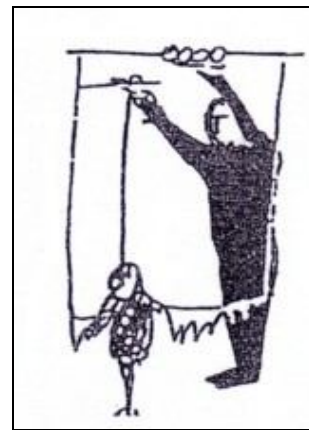
Marionnette à tringle

La marionnette à tringle se distingue de la marionnette à fils par le fait que seuls les bras bougent indépendamment du corps. Le principe consiste à fabriquer un corps en carton ou en bandes plâtrées et d'y fixer une tige rigide qui part de la tête pour aller vers la tringle, d'environ 1 mètre.

Les bras sont réalisés en carton ou en tissus. Les mains sont reliées à une baguette par des fils.



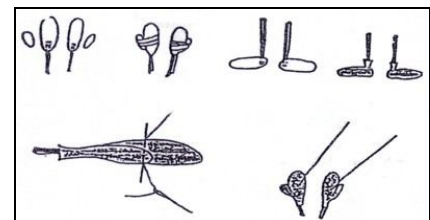
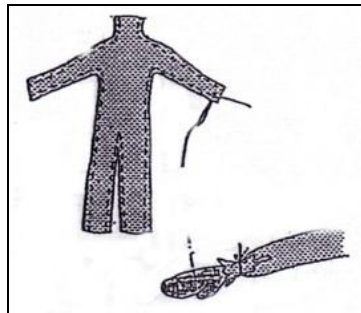
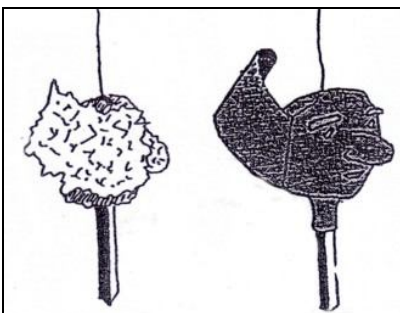
Lors de la représentation, la marionnette est manipulée par la tringle pour faire avancer le personnage et le mouvement des bras est réalisé en bougeant la baguette.



Marionnette à fils

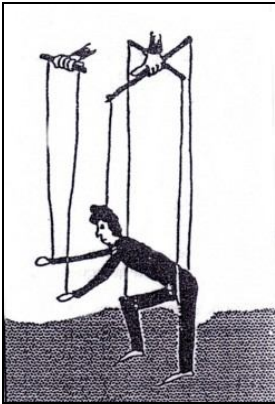
La marionnette à fils est manipulée par ce qu'on appelle « une croix » qui permet d'avoir à chaque membre du corps de la marionnette un mouvement libre et individuel.

Pour constituer la marionnette, il faut réaliser une tête, des mains, des pieds autour d'un bâton et d'un fil de pêche d'environ 50 cm)



Ensuite recouvrir le tout de bandes plâtrées (faire en sorte de réaliser un bord à la base de ces 5 éléments pour pouvoir les fixer ensuite au tissu).

Fabriquer en tissus le devant et le derrière du vêtement de la marionnette (prévoir 1 cm de plus de chaque côté pour les coutures). Il est possible de fabriquer le corps de la même technique que la tête, et de la décorer ensuite (prévoir dans le kraft les fils qui vont relier les éléments entre eux). Coudre des morceaux de tissus à l'envers (de façon à ce que les coutures ne se voient pas). Assembler pieds et mains au vêtement avec une ficelle. Remplir de sable, mousse, bout de tissus. Puis fixer la tête.



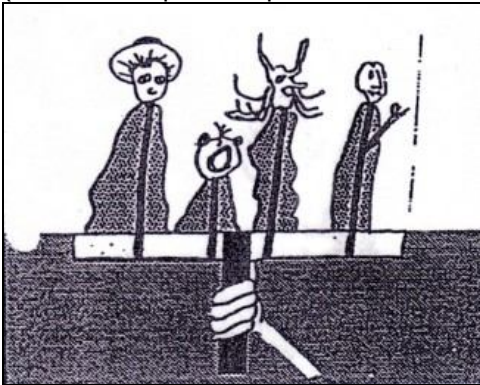
Il ne reste plus qu'à fixer les ficelles sur les baguettes de contrôle, selon les exemples. Les mains sont reliées à une même baguette indépendante de la croix de contrôle du corps. Les jambes sont reliées à la croix, ainsi qu'à la tête et le bas du dos ; prévoir que la croix doit être horizontale pendant que la marionnette est à la verticale.

L'utilisation de la bande plâtrée n'est pas obligatoire il est possible de réaliser, sur le même principe, des marionnettes à fils en papier, en laine...

Autres marionnettes

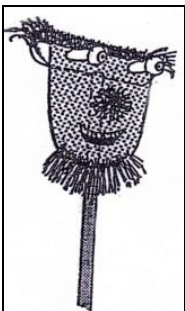
1- La foule :

Le principe consiste à fixer plusieurs personnages (d'importance secondaire) sur un même support de bois (un seul manipulateur pour animer tout un groupe)



2- La marotte balais :

Les poils du balai représentent les cheveux du personnage, il n'y a plus qu'à fixer un masque cartonné dessous et l'habiller pour qu'il devienne un personnage.





Expression corporelle

Atelier

Objectifs	○ Développer l'imaginaire et sa représentation ○ Prendre conscience que le corps est un moyen d'expression ○ Développer les compétences d'expression corporelle																																
Lieu	Pièce chauffée et chaleureuse																																
Documents stagiaires	/																																
Matériel	Aucun																																
Déroulement	Phase 1 : Marche et attitude Les stagiaires marchent dans la salle dans toutes les directions en occupant tout l'espace. Le formateur fait varier la marche : En modifiant la surface : <table><tr><td>sur des œufs</td><td>dans la neige</td><td>sur un parquet craquant</td></tr><tr><td>sur de la glace</td><td>sur des braises</td><td>(pour ne pas faire de bruit)</td></tr></table> En modifiant l'objectif de la marche : <table><tr><td>Touriste, en visite</td><td>Joyeux</td><td>Stressé</td></tr><tr><td>Pressé</td><td>Dépit</td><td>Se poser des questions</td></tr><tr><td>Errant en se posant des questions</td><td>Effrayé</td><td>Ravi</td></tr><tr><td>Fier</td><td>Surpris</td><td>Inquiet</td></tr><tr><td>Triste</td><td>En colère</td><td>Déçu</td></tr></table> En s'imaginant être des animaux : <table><tr><td>Girafe</td><td>Poule</td><td>Cheval</td></tr><tr><td>Crocodile</td><td>Souris</td><td>Gorille</td></tr><tr><td>Serpent</td><td>Grenouille</td><td>Petit singe</td></tr></table> Phase 2 : L'animal humain Chacun choisit un animal, il en ressort ses caractéristiques principales et l'humanise. Par 2, en partant chacun d'un coin de la pièce, les hommes aux caractéristiques d'animaux se rencontrent. Paroles interdites.			sur des œufs	dans la neige	sur un parquet craquant	sur de la glace	sur des braises	(pour ne pas faire de bruit)	Touriste, en visite	Joyeux	Stressé	Pressé	Dépit	Se poser des questions	Errant en se posant des questions	Effrayé	Ravi	Fier	Surpris	Inquiet	Triste	En colère	Déçu	Girafe	Poule	Cheval	Crocodile	Souris	Gorille	Serpent	Grenouille	Petit singe
sur des œufs	dans la neige	sur un parquet craquant																															
sur de la glace	sur des braises	(pour ne pas faire de bruit)																															
Touriste, en visite	Joyeux	Stressé																															
Pressé	Dépit	Se poser des questions																															
Errant en se posant des questions	Effrayé	Ravi																															
Fier	Surpris	Inquiet																															
Triste	En colère	Déçu																															
Girafe	Poule	Cheval																															
Crocodile	Souris	Gorille																															
Serpent	Grenouille	Petit singe																															



Expression corporelle

Connaissances
de base

Définitions

Expression corporelle : Prise de conscience des possibilités motrices et sensorielles de l'espace. Utiliser son corps pour exprimer des émotions, des sensations.

Choisir plusieurs morceaux de musique en laissant court à l'imagination et laisser s'exprimer toutes les sensations et sentiments propres à chaque individu.

Le mime : Reproduire un geste avec le corps, le visage (jeu du miroir), imitation de différentes démarches, les expressions du visage (la colère, la joie, le timide, le pensif, le grincheux...)

L'expression orale : Le langage sert à raconter, à s'exprimer. Travail de la voix et de la diction ; L'expression orale ce n'est pas seulement la parole, c'est aussi ; le cri modulé, le chant, les bruits de toutes sortes.

La relaxation : Technique de bien être, relaxation sur de la musique, exercices de respiration permettent une mobilisation efficace et une meilleure concentration.

Entrées possibles en expression corporelle

Déplacements :

Se déplacer entre 2 murs verticaux resserrés, Se déplacer sur un sol glissant, Se déplacer sur du sable mouvant, Se déplacer sur un sol en pente, Se déplacer sur un sol brûlant, Se déplacer sur un sol encombré, Se déplacer dans un bain de chewing-gum, Se déplacer sur un sol boueux.

Situations de vie quotidienne ou extraordinaire

Mimer puis inventer une suite à l'histoire.

- 1) Vous portez ensemble cet objet comme s'il était précieux et très fragile. On le prend au sol à 2, on le déplace, on le repose.
- 2) Vous tirez un gros sac de sable troué qui se vide de plus en plus.
- 3) Vous marchez en lisant un journal et vous tombez dans un trou.
- 4) Il fait nuit... vous vous promenez tranquillement... soudain un hurlement !... vous avez peur... vous vous cachez !
- 5) Vous vous promenez seul, vous rencontrez un camarade... vous l'appellez par un geste... il vient... vous discutez un moment puis c'est la dispute... mais on se quitte bons amis !
- 6) Un objet bizarre est tombé du ciel dans la cour de l'école lentement, très lentement... on s'approche de la "chose", elle fait peur, on n'ose pas la toucher...

Parcours obstacles

On contourne, on franchit, on rampe... on enlève peu à peu un puis des obstacles mais on conserve la mémoire : où se trouvaient-ils ? Comment les ai-je franchis ? Quand les obstacles ne sont plus là, je peux ajouter de la fantaisie dans mes réponses motrices.

Le jeu des flaques d'eau

Des cerceaux disposés dans la salle figurent des flaques d'eau. On les enjambe, on les contourne, on saute à pieds joints dedans pour le plaisir d'éclabousser.

On retire ensuite les cerceaux mais on continue de jouer avec les flaques d'eau.

Se déplacer parmi les fleurs ou autres objets insolites posés au sol

Puis installer un climat : ----> curieux, très curieux ;

----> effrayé, très effrayé.



Autour du son

Atelier

Objectifs	○ Faire prendre conscience de l'importance de l'écoute ○ Amener l'animateur à trouver d'autres moyens d'expression que la parole pour exprimer des choses.
Matériel	Différents instruments, matériaux, matériel...
Lieu	Tout dépend de l'activité
Documents stagiaires	/
Déroulement	A l'initiative du formateur

L'objet sonore caché :

(réveil, boîte à musique, métronome, radio, jeu électronique...)

Niveau 1 : la personne sait quel objet sera caché, il est sensibilisé au son qu'il devra localiser.

Niveau 2 : la personne ne sait pas quel bruit il doit percevoir puis localiser (prise de conscience d'un objet sonore continu de faible intensité).

Le Roi du silence (variante)

Le roi doit indiquer la direction dans laquelle il entend le bruit fait par l'un de ses sujets.

Les quatre coins musicaux

Dans chaque coin de la pièce, une personne avec un instrument (4 instruments identiques). Au centre, une personne ou un petit groupe, yeux fermés ou bandés. Celui-ci doit montrer avec le bras la direction du son qu'il vient d'entendre (un seul son à la fois). La difficulté augmente avec la brièveté des sons (triangle : facile. claves: difficile).

La musique (ou le bruit) qui tourne.

Les gens assis en rond se passent un objet émettant un son continu ou itératif (maracas, boîte sonore, clochette, boîte à musique...). Une personne, au milieu, les yeux bandés, doit suivre avec le bras le déplacement de l'objet qui peut s'arrêter, changer de sens, changer de hauteur avec des personnes debout.

La promenade du grand-père.

Un petit nombre de personnes, les yeux bandés, sont répartis dans la salle. Le grand-père se promène parmi eux en traînant les pieds et en frappant le sol de sa canne. Avec le bras, les personnes montrent en continu le déplacement du grand-père.

idem avec le traîneau du Père Noël (grelots), la vache (sonnaille), un oiseau (appeau), etc...

Ecouter un bruit extérieur en déplacement

Montrer avec le bras le parcours que l'on ne voit pas (klaxon de police, pompiers, ambulance, un bruit dans le couloir, un avion, etc...) La notion d'éloignement variable peut être illustrée également par quelques pièces musicales courtes : BYDLO, extrait des Tableaux d'une exposition, de MOUSSORGSKY, FÊTES, extrait des Nocturnes de DEBUSSY. la MARCHÉ DES MENDIANTS, extrait de Il était une fois la révolution, de E. MORRICONE

La promenade dangereuse

Dans un espace assez grand, disposer des obstacles (chaises par exemple) et une personne sur chaque obstacle. Un promeneur, les yeux bandés, se déplace dans cet espace. Lorsqu'il s'approche d'un obstacle, la personne qui est sur l'obstacle produit un son jusqu'à ce que le promeneur l'ait évité.

Roméo et Juliette :

Au milieu des gens assis en cercle, deux joueurs évoluent : Roméo, les yeux bandés, et Juliette, les chevilles attachées. Roméo appelle Juliette. Juliette appelle Roméo. Roméo doit essayer d'attraper Juliette en se guidant sur sa voix et le bruit qu'elle fait en sautant pour lui échapper.

Le serpent et l'oiseau :

Sur le sol, un serpent (maracas) guette un oiseau (appeau) perché en haut d'un arbre. Le serpent monte silencieusement à l'arbre mais l'oiseau l'a vu arriver et au dernier moment, quand le serpent va se jeter sur lui, il va se poser au pied de l'arbre. La situation sonore initiale et la situation sonore finale sont représentées sur deux images distribuées aux personnes. Après avoir écouté l'histoire et ses bruitages, les personnes, les yeux fermés, essaient de repérer dans l'espace la hauteur à laquelle ont été émis par le maître les sons successifs des deux instruments, illustrant le début ou la fin de l'histoire. Pour répondre chacun choisit l'une des deux images.

1^{ère} variante : adapter l'histoire pour obtenir 4 situations sonores, donc 4 images.

2^{ème} variante : repérer la hauteur des deux sons émis simultanément.

Faire une action qui produit un bruit puis la même action :

Sans bruit. Est-ce possible ? Recherche libre. Exploitation de quelques productions (marcher, sauter, parler, frapper des mains, fermer une porte, etc...)

Chanson "Il court le furet"

Il est passé par ici.....silence.....écoute

Il repassera par là.....silence.....écoute

Il dort.

Pendant les temps d'écoute, relever les bruits que fait le furet quand il passe par ici, puis par là.

Chanter à haute voix puis intérieurement

Une comptine, formulette ou chanson. Bouche fermée (ne pas articuler les paroles, ne pas fredonner) Le meneur de jeu a les mains ouvertes : chant à haute voix

fermées : chant intérieur

Intérioriser un fragment, puis un autre puis des fragments de plus en plus longs.

Le jeu du tunnel (intérieurisation.)

Quelques personnes forment un tunnel en levant les bras. La chenille passe sous le tunnel. A l'extérieur, on chante à haute voix. A l'intérieur, on chante dans sa tête. (non-bruit personnel parmi le bruit du groupe)

Se déplacer sans bruit comme

...les poissons dans l'aquarium, les indiens, un deltaplane etc...

Le Roi du silence

Le Roi, les yeux bandés, est assis au centre de la pièce. Ses sujets retiennent autour de lui à quelques mètres. Le Roi doit repérer le bruit que peut faire l'un d'eux en s'approchant de lui pour lui prendre sa couronne. Le sujet qui réussit à s'en emparer devient Roi du silence.

Comptine pour écouter :

"Un petit doigt sur la bouche, j'écoute voler les mouches »

(sur l'oreille . . .les. abeilles)

(sur le front.....le papillon)

(sur la joue....le hibou)

(sur le nez...la mouche tsé-tsé ...etc.)

On pourra recenser les bruits : entendus pendant le non-bruit des enfants.



Objectifs	○ Initier le stagiaire à des techniques qui vont l'aider à s'exprimer en groupe ○ Apporter au stagiaire des techniques qui vont nourrir sa créativité et qu'il va pouvoir réutiliser lors de spectacles ou fabulations ○ Donner au stagiaire des outils adaptés et réutilisables avec des enfants
Lieu	Salle spacieuse, bien chauffée, confortable, avec un sol agréable où l'on peut évoluer, s'allonger
Documents stagiaires	
Conditions Matérielles	○ Groupe restreint : dans l'idéal 18/20 stagiaires maximum ; un nombre pair est appréciable pour faire les exercices par deux : si ce n'est pas le cas, le meneur participe ○ Les participants doivent porter une tenue confortable et doivent pouvoir se mettre pieds nus ou en chaussettes s'ils le souhaitent
Déroulement	Echauffement / Dynamisation Debout, en cercle, on échauffe son corps et sa voix tout en travaillant sur la concentration : - IA : on envoie un son accompagné d'un geste à notre voisin, ce geste et ce son font le tour du cercle de la façon la plus dynamique et la plus régulière possibles ; au fur et à mesure on ajoute d'autres sons et d'autres gestes qui vont modifier la façon dont on transmet le IA (ELDON'= demi-tour, AIE= saute une personne, CHIQ ACHIQ ACHIQ= tout le monde se dirige vers le cercle en criant AIE AIE AIE) - Les balles : le meneur lance une balle imaginaire à un autre joueur en annonçant sa couleur et en tapant dans ses mains en direction de la personne à laquelle il l'envoie, celle-ci la renvoie à un autre participant et ainsi de suite, toujours en veillant à bien regarder la personne à laquelle on l'envoie ; au fur et à mesure, on ajoute de nouvelles balles (de couleurs différentes) dans le cercle L'espace/L'autre dans l'espace Exercices de marche, qui plongent le participant dans un imaginaire (à adapter en fonction du public) : Les participants marchent dans l'espace en veillant à ne pas tourner en rond et à occuper tout l'espace puis le meneur leur raconte une histoire qui va petit à petit les faire entrer en contact les uns avec les autres en : - se disant bonjour de différentes manières - se retrouvant confinés les uns contre les autres dans un espace réduit - se rangeant par taille, couleurs de t-shirt, couleur des yeux... - se transmettant une balle qui devient le centre de leur univers

Déroulement	Confiance en l'autre Exercices en aveugle où l'on doit accorder sa confiance parce qu'on est amené à mettre notre corps et donc notre sécurité entre les mains de l'autre : - L'avion : un participant joue le rôle de l'avion, un autre celui de la tour de contrôle et les autres incarnent des zones de turbulence ; l'avion a les yeux bandés, les autres installent dans l'espace des obstacles et vont se poster à différents endroits ; la tour de contrôle, placée à l'opposé de la zone de décollage de l'avion va devoir le guider à la voix pour le faire arriver jusqu'à elle, en évitant les obstacles et les zones de turbulence qui, si l'avion approche de trop près, ont le droit de le faire tourner et dévier de son orientation - Le balancier : par groupe de trois : l'un se laisse tomber les yeux fermés d'avant en arrière, une personne derrière lui et une autre devant sont en position de receveurs, en veillant à garder une main toujours posée sur la personne, l'objectif étant qu'elle se sente suffisamment en confiance pour que son corps se balance sans se crispier ; quand cela fonctionne, on réunit les groupes pour faire un cercle de receveurs et chacun passe au milieu pour effectuer un balancier non plus d'avant en arrière mais dans tous les sens, de manière rotative
	Repérage dans l'espace On évolue correctement dans un espace si l'on s'y sent à l'aise, si on y a pris un minimum de repères - Le bérêt aveugle : on se place en ligne, le meneur se situant à l'autre bout de la pièce, on place un objet dans l'espace : chacun à son tour, les participants vont aller chercher l'objet les yeux fermés et rejoindre l'autre bout de la pièce où le meneur les réceptionne ; cet exercice nécessite beaucoup de calme
	Clown Exercices dont le principe premier est de travailler le regard public, le jeu avec l'autre et avec le public, en donnant toujours au public le sentiment ressenti - Petites impros solo muettes : une punaise sur une chaise, une porte derrière laquelle se cache quelque chose d'affreux, découverte d'un objet oublié qu'on s'approprie - 1,2,3 soleil avec des pauses face au public et un maître de jeu tyrannique qui s'exprime en gromelots - Impros en duo, en s'exprimant en gromelots : une chaise que chacun des deux veut posséder, un qui imite l'autre et l'empêche de prononcer un discours

Déroulement	Improvisations
	Exercices d'échauffement pour prendre la parole en groupe, debout en cercle : - <u>Qu'est-ce que tu fais</u> : à tour de rôle, les participants viennent effectuer une action au centre du cercle et à la question posée en chœur par le reste du groupe « qu'est-ce que tu fais » ils doivent nommer une action différente de celle qu'ils sont en train de réaliser - <u>Téléphone de l'info/ intox</u> : un participant téléphone à un autre en le regardant, il lui raconte une histoire, celui-ci la transmet à un autre en la déformant et ainsi de suite jusqu'à ce que l'histoire ait fait le tour des participants - <u>Impros duo / trio</u> : débats « pour ou contre » avec phrases secrètes à intégrer, réservation restaurant avec mots imposés - <u>Impro groupée</u> : en fonction d'un thème (ou pas) chacun peut à tout moment entrer dans l'aire de jeu, chacun devant être à l'écoute des autres (éviter les paroles qui se chevauchent) avec pour règle que le dernier personnage arrivé soit celui qui mobilise l'attention. - <u>Impro solo</u> : « j'ai toujours rêvé » : papier tiré au sort sur lequel est inscrit le nom d'un métier, l'improvisateur doit livrer au public tout ce qui l'a poussé à réaliser ce rêve en multipliant les anecdotes et en ne révélant le nom du métier qu'à la fin de l'improvisation.

Conseils

- **Progression** : il est important de respecter les différentes étapes de l'atelier, de ne pas passer trop vite de l'une à l'autre : le participant doit d'abord se dynamiser, s'échauffer puis il a besoin d'appréhender l'espace, d'évoluer dans cet espace avec les autres participants en établissant une relation de confiance ; ce n'est qu'après cela que le jeu peut démarrer véritablement et la parole s'instaurer. Si l'emploi du temps du stage le permet, prévoir deux temps d'atelier.
- **Explication** : ne pas hésiter à expliquer les applications scéniques des exercices car certains peuvent paraître abstraits ou dénués de sens
- **Aspect ludique** : toujours valoriser l'aspect ludique des exercices : le stagiaire ne doit pas hésiter à devenir joueur avec un groupe d'enfants, la dynamique du meneur d'atelier favorisant la dynamique du groupe
- **Meneur** : le meneur d'atelier doit s'adapter à son public et être à l'écoute en veillant à ce que chacun trouve sa place, il ne doit pas hésiter à remplacer un exercice qui ne fonctionne pas par un autre (il doit toujours avoir en tête des exercices en plus)
- **Bilan** : prévoir un temps de bilan à la fin de la séance où chacun peut s'exprimer sur ce qui lui a plu, ce qui lui a semblé difficile en essayant d'analyser le pourquoi ; profiter de ce temps de bilan pour parler de la façon d'adapter l'atelier avec des enfants



Famille rurales

Vivre mieux !

Bretagne

**Familles Rurales
Fédération régionale**

Côtes d'Armor
Finistère
Morbihan

47 rue Ferdinand le Dressay – BP 383
56009 Vannes Cedex

Tél. : 02 97 69 13 86
Fax : 02 97 47 27 39
f.rurales.bretagne@wanadoo.fr
www.famillesrurales.org/bretagne

**Association loi 1901, agréée et habilitée pour son
action :**

- famille
- consommation
- éducation

- santé
- jeunesse
- vie associative

- formation
- loisirs