

# *la Cie Les Mille et une Vies* *théâtre de marionnettes itinérant*

## LIVRET PEDAGOGIQUE

### SOMMAIRE

#### **I OBJECTIFS** **Page 2**

Objectifs pédagogiques  
Objectifs de travail  
    Training d'acteur  
    Manipulation  
    Journal de bord

#### **II EXERCICES** **Page 4**

Eveil physique et vocale  
Echauffement en cercle avant manipulation (hors castelet)  
Découverte de Manipulation en castelet  
Jeux d'improvisations...  
Recherche Vocale  
Jeux de confiance, d'écoute et cohésion de groupe

## I- OBJECTIFS

### *Objectifs pédagogiques*

La marionnette est productrice d'échanges oraux stimulant et enrichissant le langage de l'enfant.

Permettre à l'enfant de s'exprimer librement et spontanément par l'intermédiaire d'une marionnette, laisser parler l'imaginaire. Jeu sur le langage.

Produire du texte, des dialogues en vue de les jouer mais aussi en s'appropriant un rôle, un personnage.

Travailler le jeu, le rôle, la voix : « entrer dans la peau de la marionnette »

Prendre conscience de l'importance du travail du manipulateur ( lutter contre la « pudeur » vocale et corporelle en partant à la découverte de son corps et de sa voix,...)

Expérimenter des matériaux, constater les effets produits et les réinvestir dans de nouvelles productions.

Combiner plusieurs opérations plastiques pour réaliser une production en 3 dimensions, individuelle ou collective.

### *Objectifs de travail*

#### **Training d'acteur**

*À partir de jeux et exercices faisant appel à l'imaginaire des enfants et à leur savoir.*

La Voix

- Découverte de l'appareil vocal : son fonctionnement (souffle et respiration) et ses possibles (tonalités, registres, volumes, caractères)
- La parole, le discours : diction, intonation, phrasé, sens

Le Corps

- Découverte du corps : son fonctionnement (articulations et stabilité) et ses possibles (mouvements, expressions, immobilité)
- Le geste et le déplacement : synchronisation, rapport à l'espace, maîtrise, sens

La Relation

- À soi : prise de conscience de son individualité, du caractère personnel de sa voix et de son corps. Je n'ai pas la même voix ni le même corps que mon voisin, mes possibles seront donc différents et c'est normal. Il n'y en a pas un qui a raison ou qui est doué et l'autre qui a tort ou qui est nul. Participer au développement de la confiance en soi en luttant contre la pudeur vocale et corporelle.
- À l'autre : accepter et respecter l'autre dans son individualité et ses spécificités. Avoir confiance en l'autre. Savoir être à l'écoute de l'autre ou du groupe dans le cadre de production collective. Apprendre à regarder l'autre sans le juger mais en développant l'esprit critique.
- À l'objet marionnette : transfert de sa voix et de ses mouvements vers la marionnette. Créer le lien entre manipulateur et manipulé.

## **Manipulation**

*À partir de jeux et exercices faisant appel à l'imaginaire et au savoir.*

Techniques Fondamentales

- Gainage et tenue de la marionnette
- Les modes de déplacements
- La manipulation de la bouche articulée

Création de Personnages

- Son nom, sa voix, son caractère, ses mouvements, ses particularités
- Son histoire

Improvisations dirigées

- Individuelles : interview à la rencontre du personnage et de son manipulateur
- Collectives : rencontres entre personnages (action – réaction), les thèmes abordés par le polichinelle à partir des écrits de Duranty, la mise en vie de textes et thèmes abordés en classe,...

Improvisations libres

- Individuelles : capacité à proposer une trame avec un début, une montée dramatique et une fin, seul
- Collectives : capacité à proposer une trame avec un début, une montée dramatique et une fin, en y intégrant la relation avec d'autres personnages.

La manipulation à vue

- Travail sur l'acteur – manipulateur
- Travail sur la relation triangulaire acteur - manipulateur, marionnette et public.

La manipulation en castelet

- Découverte de l'espace castelet et appropriation de cet espace,
- Le transfert total du manipulateur qui est caché à la marionnette qui est visible,
- Maîtrise de ce que l'on donne à voir (et à entendre).

## **Journal de Bord**

Au cours de chaque séance, l'intervenant proposera à 2 enfants, accompagnés d'un adulte encadrant, de tenir les rôles d'assistants. Leur mission sera de prendre en note (écrit, schéma, dessin,...) dans un cahier prévu à cet effet, le travail mené pendant la séance et les différentes remarques faites par l'intervenant, les adultes encadrant ou les enfants eux-mêmes. Un récapitulatif collectif pourra être fait en fin de séance (selon le temps). Ces traces permettront de faire le lien de séance en séance et composeront au final le journal de bord de l'atelier. Ce journal pourrait être proposé en consultation aux autres classes et aux parents afin de les tenir informés des avancées de cet atelier, valorisant ainsi le travail mené par le groupe.

## ***II-EXERCICES***

### **Eveil physique et vocale**

Sauter, courir sur place, s'accroupir, s'étirer, échauffer les articulations (rond de poignet, bras, bassin, genou, cheville, pied, tête...), enrrouler/dérrouler le corps, mains fermées/mains ouvertes, tout relâcher, secouer le corps bouche ouverte en laissant sortir les sons, masser/malaxer le visage, jeux de grimaces (silencieuses puis sonores), bailler (sonore), proposer des sons bouche fermée, proposer des sons en prenant appui sur les voyelles (jouer avec le volume, les tonalités graves, aiguës, les rythmes...), proposer des émotions sonores (rire, pleurer, ...)

### **Echauffement en cercle avant manipulation (hors castelet)**

#### **Partie 1 : Jeu de bras**

montée, tenue, mouvement de poignet, descente...

#### **Partie 2 : Voix**

« Bonjour je m'appelle ... » 3 tours de cercle avec différentes tonalités (perso, grave, aiguë)

#### **Partie 3 : Marionnettes 1**

Tenue, hauteur et mouvements

#### **Partie 4 : Marionnettes 2**

Tenue, hauteur, mouvements et prise de paroles → **manip' mâchoire**

### **Découverte de Manipulation en castelet**

#### **Exercice 1 : Mouvement – Impulsion - Rythme**

Entrée – déplacement - sortie de personnages

Par groupe de 4

Rythme donné à l'extérieur par tapement de mains ou lettre/personnage

#### **Exercice 2 : Mouvement – Impulsion – Rythme – Regard - Caractère**

Entrée – déplacement – rencontre - sortie de personnages

La rencontre entre personnage entraîne un jeu de regard / action-réaction

Par groupe de 4

a/Rythme donné à l'extérieur par tapement de mains ou lettre/personnage

b/ Rythme en autogestion

#### **Exercice 3 : Mouvement – Impulsion – Rythme – Regard - Caractère – Voix**

Entrée et sortie de personnages (idem exercice 2)

Chaque personnage se dote d'un caractère vocal ( mots, homomatopées, humeurs, ...)

Par groupe de 4

a/Rythme donné à l'extérieur par tapement de mains ou lettre/personnage

b/ Rythme en autogestion

## **Jeux d'improvisations...**

On rappellera dans les premiers exercices les règles d'entrée et de sortie dans le cadre de scène ou d'écran & la notion de coulisse.

Les outils dont on dispose pour mettre en vie un personnage sont sa respiration, son mode de déplacement et sa voix. Sur l'ensemble de la séance, on travaillera à préciser ces règles en s'appuyant sur des exercices simples :

- Autour de la respiration ⇒ en position statique, en mouvement
- Autour du déplacement ⇒ Comment représenter la marche, la course
- Autour de la voix ⇒ tonalité, rythme, particularité

Pour générer les improvisations, les exercices et autres propositions de manipulation on choisira le mode ludique du tirage au sort (comme dans les matchs d'improvisation). Par le mode de tirage au sort on pourra aussi créer des groupes de manipulant dépassant les binômes traditionnels... ;

### **Exercice 1 / 1 à 3 manipulateurs**

Des mots écrits sur des bouts de papier, tirés au sort dans un chapeau, doivent être intégrés aux improvisations....

### **Exercice 2 / 1 à 4 manipulateurs**

Le caractère (exultant, rieur, pressé, fatigué, énervé, colérique, apeuré....) et la situation (en mouvement (rapide ou lent) ou arrêté) sont tirés au sort...on doit les donner à voir

### **Exercice 3 / autour du solo...**

Chaque manipulateur fait apparaître un personnage.. Bonjour, je m'appelle, je fais, je suis... création de personnages marmonnant, exultant, rieur, pressé, fatigué, triés

### **Exercice 4 / Duo de lettres**

Rencontre entre 2 personnages issus de l'exercice 3. Les manipulateurs doivent intégrer à leur discours des mots commençant par la première lettre de leur prénom...

## Recherche Vocale

- Diction, phrasé
- Tonalité, registres,
- Intonation, caractère
- Volume
- Rythme

### **Diction : Petites phrases pour s'exercer...**

Phrases courtes qui jouent avec les sonorités de voyelles et/ou de consonnes

#### *Exemple en français*

Un chasseur sachant chasser sans son chien est un bon chasseur.

Que lit Lily sous les lilas ? Lily lit *L'Iliade*.

Ta Cathy t'a quitté ? Ta tactique était toc !

Une petite truite cuite est meilleure qu'une grosse truite crue !

Papa peint quand il peut mais papa ne peint pas quand il pleut, papa ne peint pas quand il veut.

### **Une phrase / 2 caractères opposés**

Un joueur dit la phrase sur les deux registres, le reste du groupe doit deviner les caractères...

- **Calme / colère**

Approche un peu, j'ai quelque chose d'important à te dire.

- **Franchise / hypocrisie**

Ah ! Mes amis ! Que je suis content de vous revoir parmi nous !

- **Courage / peur**

Les brigands étaient plus de mille et moi j'étais seul.

- **Joie / tristesse**

Le chant du rossignol est d'une grande beauté.

- **Amour / haine**

Toute la journée, je ne pense qu'à toi.

- **Sérieux / moquerie**

Mademoiselle, votre chapeau est une merveille.

- **Admiration / dégoût**

Cet homme si laid est marié à la plus jolie fille de la ville.

- **Orgueil / simplicité**

Je suis un comédien qui connaît son métier.

## **Jeux de confiance, d'écoute et cohésion de groupe**

### **Jeu de cercle serré (écoute et concentration)**

Les joueurs sont en cercle, rapprochés les uns des autres. Le meneur compte jusqu'à 3 et l'ensemble du groupe avance une jambe vers l'intérieur du cercle dans un mouvement dynamique. Après l'avoir répété plusieurs fois, le jeu peut se faire sans le compte du meneur. Le mouvement peut être accompagné d'un son.

### **Jeu de cercle serré (écoute et concentration)**

Les joueurs sont en cercle, rapprochés les uns des autres, les yeux fermés. Le meneur est au centre, il désigne une personne dans le cercle. La personne choisie propose un mouvement de contact sur son voisin, celui-ci doit à son tour reproduire le geste tel qu'il l'a ressenti sur son voisin et ainsi de suite. Le jeu se termine lorsque le geste revient au premier. Le meneur est chargé de regarder l'évolution du geste afin de pouvoir le retranscrire ensuite au reste du groupe.

### **Jeu de cercle serré en petit groupe (confiance et concentration)**

Les joueurs sont en cercle, rapprochés les uns des autres. Un joueur au centre du cercle, corps droit se laisse aller à un mouvement de bascule vers les autres. Les joueurs en cercle réceptionnent le corps du joueur central et impulse une nouvelle bascule.

### **Avancée en ligne (écoute du groupe – concentration- volume sonore)**

En silence : les joueurs sont positionnés en ligne. Ils doivent avancer ensemble au même rythme. En ligne unique = avancée d'un point à un autre / 2 lignes se font faces et avancent l'une vers l'autre à tour de rôle.

Avec association vocale : une phrase simple est choisie. La phrase est dite en même temps par l'ensemble des joueurs d'une même ligne. Augmentation du volume sonore à chaque avancée.

### **Jeu de miroir**

Duo : face à face, 1 joueur propose des mouvements, l'autre les reproduit en simultané et en miroir. (évolution progressive dans « la complexité » des mouvements et des rythmes)

Collectif : 1 joueur propose des mouvements, le reste du groupe les reproduit...

### **Duo aveugle et guide (confiance et écoute entre partenaires de jeu)**

1 des deux joueurs à les yeux bandés (ou fermés).

Le guide se place derrière l'aveugle, suffisamment proche pour pouvoir le toucher.

Le guide ne parle pas, il va guider l'aveugle dans ses mouvements et déplacements par des signaux :

Main sur la tête = pour avancer

Main sur le dos = pour reculer

Main sur épaule droite = tourner à droite

Main sur épaule gauche = tourner à gauche

Aucun contact = arrêt

Une fois à l'arrêt, le guide va donner à l'aveugle des mouvements de corps par impulsion.