



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 6 ans**

THÈME
Faire

Jouer avec les marionnettes

Après la fabrication des marionnettes, voici venu le moment de les utiliser. Il s'agira de fabriquer le décor, d'imaginer l'histoire et la mise en scène, et de choisir quel personnage interpréter.

- Récupérer un grand carton d'emballage ; le plier en trois parties pour qu'il puisse tenir debout.
- Sur la face du milieu, découper une grande fenêtre : utiliser le couteau à dents décrit dans le dossier steak-menuiserie.
- Décorer librement : les enfants peuvent par exemple scier des sortes de créneaux et coller sur la façade des petits morceaux de papiers de couleur avec de la colle à papiers peints.
- Le castelet fournit un cadre et projette tout de suite dans un espace irréal qui permet de canaliser l'action. Poser un grand tissu sur une table, de telle sorte qu'il tombe jusqu'à terre pour que les enfants qui jouent soient cachés. Puis poser le castelet sur la table.

Fabriquer un castelet



Toutes photos © Évelyne Odier

Les spectateurs

- Ils sont indispensables ; sans eux il n'y a pas de spectacle, il y a seulement un jeu libre. Si vous organisez des répétitions, il faut imaginer les spectateurs : ils doivent bien voir la marionnette sous son meilleur angle et comprendre l'action.

Mise en scène

- Dans le noir, un éclairage rasant permet de projeter des ombres et de mettre en valeur textures et silhouettes.





Quelle histoire ?

- Le plus simple est de raconter un conte connu de tous. Par exemple, *Pierre et le loup*.
- Pour être plus créatif : inventer une autre fin à une histoire connue. Par exemple, la chèvre de Monsieur Seguin ne se fera pas dévorer par le loup, mais...
- Ou mélanger deux contes : par exemple, le Petit Poucet vient aider les trois petits cochons à se défendre contre le grand méchant loup.
- Pendant un moment, les marionnettes restent immobiles et les enfants « parlent » : il s'agit par exemple **d'un concert de cris d'animaux**. Chaque enfant choisit le cri de son animal et le répète en respectant un certain rythme, fixé à l'avance. Comme dans un vrai concert, le « chef d'orchestre » peut proposer d'accélérer ou ralentir le rythme, de crier très fort ou de chuchoter.

Quelques difficultés

- Des obstacles peuvent se rencontrer : les jeunes veulent tous interpréter le même personnage, celui auquel ils s'identifient. Par



exemple, personne ne veut se mettre dans la peau du méchant, de l'idiot ou du serviteur. Une bonne parade est alors, dans les répétitions, d'alterner les rôles : chacun joue alternativement le roi puis le serviteur, le gentil puis le méchant. L'objectif est de permettre une distanciation : les marionnettes n'expriment pas la vraie personnalité de celui qui les manipule. Faire découvrir le plaisir du jeu et celui d'interpréter un personnage qui est à l'opposé de soi-même.

- **Savoir tout gérer en même temps** : il est très difficile pour les jeunes de manipuler la marionnette avec concentration et de parler en même temps. Pour contourner cette difficulté, séparer les activités pour se concentrer sur une seule. Par exemple, une voix off raconte l'histoire et les enfants peuvent concentrer toute leur attention sur la manière dont ils font bouger la marionnette.



- **Parler charabia** est une excellente manière d'aider les plus timides à s'exprimer : il s'agit de se concentrer uniquement sur l'intonation et non plus sur le sens des paroles. Parler de cette façon permet de prendre facilement un ton agressif, suppliant, interrogatif, tranché ou évasif. Si les marionnettes représentent des animaux, des extraterrestres ou des étrangers, le charabia sera complètement en accord avec l'histoire racontée.

- Votre projet est d'amener les jeunes à s'exprimer librement au travers des marionnettes, mais ils n'ont pas d'idées ? Leur proposer simplement de présenter leur marionnette : « Bonjour, je m'appelle... ; j'aime..., je n'aime pas..., j'ai envie de..., j'ai peur de... ». Choisir un thème et laissez les jeunes exprimer des idées, librement, dans le désordre. Prendre des notes, puis, tranquillement ensuite, loin du groupe, reconstituer une histoire cohérente en utilisant les idées qui ont été lancées en vac. Prendre en compte le plus possible les idées de chaque participant. Finaliser l'histoire tous ensemble. ▶