



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 6 ans**

THÈME  
**Faire**

## L'Ogre qui dévorait les couleurs et le Magicien

**Après avoir exploré les mélanges de couleurs, utilisons-les pour raconter et dessiner des histoires, ou les jouer avec des marionnettes.**

t-il d'autre ? Les rêves ? Les souvenirs ? Les connaissances ? Les chagrins ?

- Le magicien a-t-il de réels pouvoirs ? Si oui, d'où les tient-il ? A-t-il envie de lutter contre l'ogre et pourquoi ? Il fabrique les couleurs ? Il les donne ? Il les vend ? Il les échange ?

- Ou bien inspirez-vous de la série « *Monsieur Madame* » de Roger Hargreaves (chez Hachette jeunesse) : il était une fois Monsieur Triste et Monsieur Joyeux...

- Ou encore du livre « *Le magicien des couleurs* » par Arnold Lobel (L'école des loisirs)

### Fabriquer l'Ogre

- À faire de préférence de façon collective, pour simplifier la réalisation. Prendre 2 sacs poubelle en plastique, noirs ou gris foncé. Sur cet exemple, il s'agit de sacs de 30 litres, ce qui donne au final un personnage de 1,20 mètre. Il est bien sûr possible de prendre des sacs plus petits.

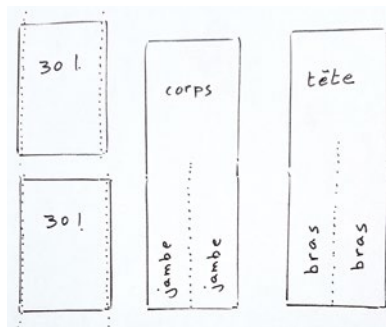
- Découper les deux côtés des deux sacs sur la longueur, puis les ouvrir. Découper chaque morceau de plastique selon les pointillés dessinés sur ce schéma.

### Il était une fois...

- Il était une fois un ogre qui dévorait les couleurs. D'un coup de dents, il croqua le bleu... Et peu à peu le monde fut dessiné sans couleurs, uniquement avec des traits. Les gens se désolèrent et appelèrent le magicien des couleurs pour qu'il les aide.

- Sur cette trame, chacun peut broder à sa guise, dessiner la rencontre du magicien et de l'ogre, inventer des péripéties, écrire et illustrer une histoire qui finit bien, bien sûr, mais comment ?...

- Pourquoi l'ogre dévore-t-il les couleurs ? Il ressemble à Madame Poubelle, il ne dévore peut-être pas que les couleurs. Que dévore-



Toutes photos © Évelyne Odier

- Froisser des feuilles de papier journal ; les poser sur le plastique de telle sorte qu'elles se chevauchent pour créer une continuité. Insérer un bâton entre le sommet de la tête et le buste pour rigidifier le cou.
- Assembler les différents morceaux et marquer en même temps l'emplacement des articulations en enroulant autour de chaque membre des grandes bandes de ruban adhésif.



- Puis vient la finition : préciser les détails avec du papier mâché collé sur le papier journal (papier toilette mixé avec de la colle pour papiers peints et de la gouache pour colorer), ou en collant des grandes bandes de papier déchirées et trempées dans de la colle à papiers peints (prévoir une semaine de temps de séchage). Et/ou peindre certains éléments. Et/ou habiller cette ossature avec des vieux vêtements souples. Par contre, il est utile de se rappeler que les colles utilisées habituellement pour le papier n'adhèrent pas sur le plastique.



- Cet ogre pourra être manipulé comme une grande marionnette.

## Fabriquer le Magicien des Couleurs (ou Monsieur Joyeux), et Monsieur Triste

• Celui de l'exemple mesure 50 cm de haut. Il est fabriqué à partir de petits moules à gâteaux selon l'explication de la fiche précédente. Trier les couleurs qui conviennent puis fabriquer le personnage en collant le bord des petits moules légèrement les uns par-dessus les autres (avec de la colle en stick). Pour fabriquer le Magicien des Couleurs (qui peut représenter aussi Monsieur Joyeux), il ne suffit pas de choisir des « *belles* » couleurs ; il faut chercher quelles couleurs se mettent mutuellement en valeur, quelle couleur fait « *chanter* » la couleur voisine.



• Superposer plus ou moins les petits moules, inventer toutes sortes de formes réalistes ou non.



• Pour solidifier ces personnages, les retourner et coller des grands morceaux de ruban adhésif. Et/ou coller l'ensemble sur une armature de carton souple pour rigidifier l'ensemble en gardant une possibilité de mouvements. Pour les utiliser comme marionnettes, décorer aussi l'envers.



## Jouer la rencontre avec les marionnettes

- Parler en « *gromlo* » – ou « *grommelot* » – au début, pour aider à poser la voix et trouver une intonation pour chaque personnage. Le « *gromlo* » est un charabia dans lequel les mots n'ont pas de sens. Quand les participants sont libérés du souci de dire « *les bonnes phrases* », ils peuvent se concentrer plus facilement sur la manipulation de la marionnette, ainsi que sur l'intonation, la force et le rythme de la voix : il est plus facile de prendre un ton suppliant, ou interrogatif, ou en colère, en parlant un charabia incompréhensible.
- Alternier les rôles : chacun joue l'ogre et le magicien à tour de rôle. ▶

