

Marionnettes les Croquettes
dossier pédagogique

LA MONTAGNE AUX TROIS COULEURS

www.regart.ch/croquettes



"Les indiens avaient une juste place dans le cosmos, au sein d'une Nature qu'ils respectaient et adoraient. Ils ne cherchaient pas à accumuler richesses et bien-être, mais à se forger une âme forte en harmonie avec le monde." *Michel Piquemal*

Marionnettes les Croquettes

p.a. Eliane Longet

90 B ch. des Verjus 1212 Grand-Lancy

tél: 022 794 67 82 e-mail: croquettes@bluewin.ch

www.regart.ch/croquettes

Le spectacle

Argument

Un petit Indien, nommé Grande-Bouche brave un interdit en tirant la flèche magique de la chaman. Pleine-lune, méprisé et peureux, n'a pas le courage de l'en empêcher. La disparition de la flèche met la tribu en danger, car elle assurait une bonne chasse. Pour réparer leur faute, les deux enfants doivent se rendre à la montagne aux trois couleurs. Chemin faisant, ils se confrontent l'un à l'autre en apprenant peu à peu à se respecter et à s'apprécier. Il leur reste encore à affronter le Mauvais-Esprit...

A propos de ce conte

Imprégnées des mythes et légendes indiennes, des récits des grands chefs indiens, nous avons pris la plume pour créer ce conte et les dialogues du spectacle.

Les thèmes suivants sont abordés:

- l'enfant "différent", souvent méprisé par ses pairs
- la relation de dominant-dominé
- la transgression d'un interdit et ses conséquences
- l'évolution personnelle à travers les épreuves traversées
- la lutte du bien et du mal
- le mode de vie indien, son rapport avec la nature, avec les animaux, avec l'univers

propositions d'activités pour la classe

ASPECTS TECHNIQUES DU SPECTACLE

Les enfants relatent les techniques utilisées dans ce spectacle pour faire vivre les marionnettes.

Comment les marionnettes bougent-elles?

Grande-Bouche, Pleine-Lune, la Chaman sont des marionnettes de table:

Elles se jouent à la hauteur d'une table. La tête et le corps bougent grâce à un bâton fixé à l'arrière de la tête. La marionnettiste peut glisser une main dans la manche de l'habit de la marionnette.

Les marionnettistes sont habillées en noir sur un fond noir pour être le moins visible possible.

EXPRESSION CORPORELLE (salle de jeu, gym)

Par exemple sur des musiques de percussion, très rythmées. Un groupe d'enfants peut également accompagner les autres avec des instruments de percussion.

travailler le mouvement:

- marcher sans faire de bruit, à pas feutrés, en rampant, à différentes vitesses
- en groupes, marcher en file indienne en faisant les mêmes gestes que le premier de la file, en frappant tous le même rythme avec les pieds, en faisant les mêmes sons, etc
- escalader avec agilité et sans faire de bruit des obstacles (bancs, tapis, caissons).

etc)

- galoper comme des bisons, en faisant du bruit avec les pieds
- marcher, tomber dans "un piège", en sortir avec l'aide d'une corde et d'un camarade
- se muscler comme le lapin dans le spectacle
- Qui a peur de Mauvais Esprit ? (cf jeu du Pierre Noir)
- inventer des danses d' Indiens en rond, en ligne, dos à dos, face à face, seul, en groupe...
- mimer le vol de l'aigle
- avec des instruments de percussion, chercher des ambiances sonores: nuit, galop, plume qui tombe, bruit de nature, etc

travailler avec des marionnettes (fabriquer des marionnettes ou utiliser des marionnettes existantes)

- Chacun manipule une marionnette; bouger la tête, déplacements lents, rapides, regarder dans une direction, faire respirer la marionnette
- travailler deux à deux en miroir (un imitant l'autre)
- jouer des petites scènes vues au spectacle, par exemple le groupe d'enfants qui se moque de Pleine-Lune, la chaman qui gronde les enfants, la danse du lapin, Pleine-Lune tout seul dans la forêt, etc

travail vocal: faire la voix du Mauvais-Esprit

travailler la voix et les émotions: faire parler une marionnette qui est fâchée, contente, qui a peur, du chagrin etc. Créer des petits dialogues entre plusieurs marionnettes: se disputer, se faire gronder quand on a fait une bêtise, ne pas être d'accord, se réconcilier, s'aimer...

ACTIVITES MANUELLES ET CREATRICES

* **fabriquer des marionnettes**, les utiliser en salle de jeu, monter un spectacle...

Deux cahiers CEMEA no 188 et 189 donnent des informations précieuses sur les marionnettes: CEMEA 11, rte des Franchises. tél 339.90.35-fax 339.90.91

* **fabriquer des instruments de percussion**, en jouer (cf expression corporelle)

* **fabriquer des tipis** les décorer (rechercher les motifs géométriques indiens)

* **inventer des masques Mauvais-Esprit en carton**, avec des plumes, du raphia, etc

* **dessiner des serpents imaginaires**



EXPRESSION ORALE ET ECRITE

* *Celui qui amènera le plus bel objet gagnera le concours.*

Les enfants présentent "leur plus bel objet" à la classe. Je le trouve beau parce que... D'où vient-il?

* *Pleine-lune a une vision. J'ai rêvé de ...* textes et dessins

* *Pleine-lune est peureux. Moi, j'ai peur de ...* textes et dessins

* *Grande Bouche tire la flèche interdite!*

Parler des fautes, des interdits, des punitions, des réparations

* *Pleine Lune devient "Peur-de-Rien", Grande-Bouche devient Ecoute-les-Autres.*

Je me choisis un nom.

* *Grande Bouche et Pleine-Lune se disputent puis deviennent amis.*

Parler de l'amitié, des disputes, ce qu'il faut faire (ne pas faire) pour avoir des amis. Comment se réconcilier après une dispute?

ENVIRONNEMENT

- **la vie des indiens, leurs croyances:** faire ressortir les éléments du spectacle typiquement indiens (visions, chaman et son rôle, nom qui change, tipis, bisons, arc et flèche, habits, l'aigle, etc) et recherche de renseignements dans des documents sur le mode de vie, les animaux, les tribus, l'habillement, etc

- **les bisons: chercher de la documentation sur cet animal et comparer :**

Chez nous qu'utilise-t-on des animaux (bovins, porcs, ovins)? **recherche-enquête** (boucher, paysans, parents,...), **panneaux muraux** qu'on complètera au fur et à mesure des découvertes.

Les dix commandements des indiens

1. Ne t'éloigne pas du Grand Esprit
2. Respecte ceux qui t'entourent.
3. Offre assistance et bonté à ceux qui en ont besoin.
4. Sois honnête et vrai en tout temps.
5. Fais ce qui te semble être juste.
6. Prends soin du bien-être de ton corps et de ton esprit.
7. Traite la terre et la nature avec respect.
8. Prends l'entière responsabilité de tes actes.
9. Dévoue une partie de tes efforts au Grand-Esprit.
10. Collabore avec ton prochain pour le bénéfice de toute l'humanité.