

## POINT-LIGNE-FORME-MARIONNETE

### Objectifs pédagogiques

Pensée abstraite

Géométrie

Langue

Théâtre de marionnettes

### Modalités de l'activité

8-12 ans

Dans la classe

Travail de groupe - En binôme

### Matériel nécessaire

- Feuilles de papier blanc A4 80 gr/m2
- Feuilles de papier blanc A4 200 gr/m2
- Marqueurs de couleur
- Ciseaux
- Châssis sur pied avec toile tendue -2 m2



### Actes

Acte 1 : POINT-LIGNE-...

Acte 2 : Danse des marionnettes

Acte 3 : Le top du top

Acte 4 : Marionnettes géométriques

### Ressources imprimables jointes

- Courbe avec points d'intersection
- Schéma du corps humain
- Instructions pour l'acte 4
- Formes géométriques

### Difficulté et niveau scolaire visé

Facile - Moyen

Primaire

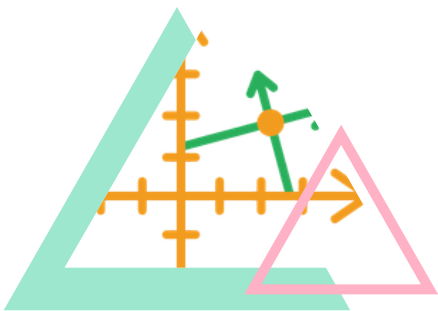


## Résumé de l'activité

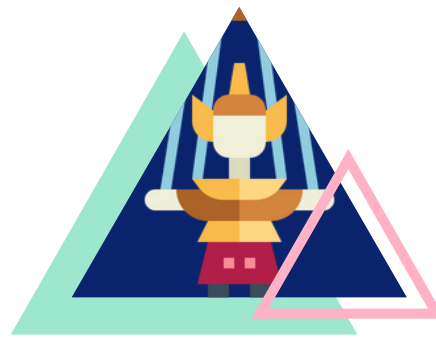
À travers l'activité POINT-LIGNE-FORME-MARIONNETE, les enfants exploreront les concepts mathématiques de base au travers de techniques physiques et du théâtre de marionnettes. Ces activités, divisées en 4 actes, s'apparentent à la composition d'une pièce de théâtre et proposent différentes approches pour acquérir des compétences permettant de comprendre et d'appliquer les termes géométriques abstraits « point », « ligne », « angle », « forme », etc.

Ces activités permettent aux élèves de développer leurs connaissances à travers leur corps et leur espace. En outre, les étudiants suivent un processus séquentiel de familiarisation avec les outils du théâtre de marionnettes, créant des marionnettes improvisées et un scénario pour une représentation théâtrale basé sur une structure d'intrigue donnée. Cette approche ludique aidera les élèves à résoudre des problèmes mathématiques plus complexes grâce à la visualisation, à l'expérience corporelle et à une attitude créative.

## Séquençage de l'activité



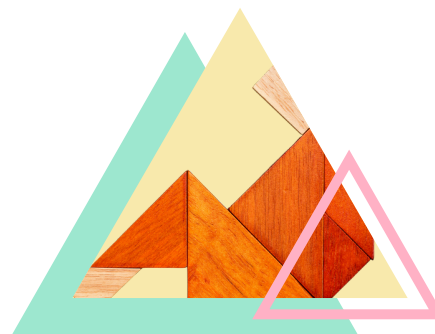
ACTE 1 : POINT-  
LIGNE-...



ACTE 2 : DANSE DES  
MARIONNETTES



ACTE 3 : LE TOP DU TOP



ACTE 4 : MARIONNETTES  
GÉOMÉTRIQUES



## Objectifs pédagogiques communs à l'ensemble de la séquence

L'activité s'inscrit dans l'apprentissage de la géométrie à l'école primaire. Elle donne l'occasion aux enfants de découvrir la géométrie par eux-mêmes et dans l'espace qui les entoure. Elle aide les enseignants à donner vie à la théorie des mathématiques de manière ludique. Dans cette activité, les élèves apprennent à découvrir les liens entre différentes disciplines académiques, à développer la pensée visuelle spatiale, la conscience kinesthésique et la capacité de transférer des informations théoriques à l'expérience pratique. Dans l'acte 1, les élèves apprennent de manière ludique les termes et les formes géométriques, participant activement avec leur corps, interagissant avec l'espace et les corps de leurs partenaires. L'acte 2 relie l'étude de la géométrie à la structure du corps humain. Les élèves découvrent les lignes horizontales et verticales et développent leur sens de l'espace tridimensionnel. Dans les actes 3 et 4, les élèves travaillent en équipe pour consolider et élargir leurs connaissances sur les trois ensembles de base de formes géométriques.

## Objectifs théâtraux communs à l'ensemble de la séquence

Dans cette activité, les élèves participent à une série de jeux spécifiques à la formation d'acteur, qui activent le corps, développent sa réflexion, son orientation spatiale et sa communication non verbale. En petits groupes, ils apprennent à construire de courtes performances scéniques, à développer leur esprit d'équipe et leur communication. Dans les actes 2 et 4, les élèves s'initient aux marionnettes, apprennent à manipuler différents types, développent leur coordination et leur motricité fine, leur imagination et leur créativité.

## Compétences développées tout au long de la séquence

- Compétences cognitives - penser, apprendre, se souvenir
- Pensée analytique et abstraite
- Souplesse corporelle, coordination et réactivité
- Conscience kinesthésique
- Orientation spatiale
- Intégration corps-esprit
- Interpréter les concepts mathématiques à travers le corps
- Communication non verbale et travail d'équipe
- Enrichir le vocabulaire et les compétences d'expression écrite
- Dextérité
- Stimuler l'imagination et la créativité
- Développement des compétences de présentation de soi et d'observation



## Résumé de l'activité - Acte 1 : POINT-LIGNE-...

### ÉCHAUFFEMENT.

L'enseignant invite le groupe à déambuler dans l'espace. Chacun se déplace à son rythme et explore l'espace, en essayant d'y parcourir le plus de lignes possible. Les élèves essaient de se déplacer prudemment, en restant silencieux et sans interagir les uns avec les autres.

### JEU POINT-LIGNE.

L'enseignant demande aux élèves de rester à leur place et leur explique le jeu. Voici les différentes instructions :

- À l'instruction « POINT », les élèves doivent se mettre en boule et se figer.
- À l'instruction « LIGNE », les élèves doivent s'allonger sur le sol, sur le ventre, le corps tendu et les bras au-dessus de la tête.
- À l'instruction « COURBE », les élèves doivent s'allonger à nouveau sur le sol mais représenter une courbe avec leur corps, leurs bras et leurs jambes joints.
- À l'instruction « GO », les élèves se lèvent et continuent de marcher dans l'espace.

L'enseignant donne les commandes dans un ordre brouillé.

### JEU POINT-RAYON-SEGMENT-ANGLE.

Semblable au jeu précédent, les élèves doivent suivre des instructions, mais cette fois elles sont exécutées individuellement, en paires et en trios. Voici les différentes commandes :

- Instruction « POINT » : tout le monde seul dans la position du jeu précédent.
- Instruction « RAYON » : par paires avec contact, l'élève A prend la position « POINT », et l'élève "B" la position « LIGNE » du jeu précédent.
- Instruction « SEGMENT » : dans un trio avec contact, l'élève A et l'élève B sont en position « POINT », et l'élève "C" est en position « LIGNE » entre eux.
- Instruction « ANGLE » - dans un trio avec contact, l'élève A est en position « POINT » et les élèves B et C sont en position « LIGNE ».
- Instruction « GO » : tout le monde se lève rapidement et continue de marcher dans l'espace.

Encore une fois, les commandes sont données de manière aléatoire.

### FIN.

Pendant qu'ils marchent, les élèves sont invités à regarder autour d'eux afin de trouver autant d'angles que possible. Sur ordre de l'enseignant, ils s'arrêtent et chacun énonce le nombre d'angles qu'il ou elle a réussi à trouver. L'activité se termine par des questions supplémentaires telles que : Quelqu'un a-t-il remarqué quel genre d'angles a été trouvé ? Les angles droits sont-ils prédominants, avez-vous pu détecter un angle aigu ou un angle obtus ? Pourquoi pensez-vous que les angles droits prédominent ?



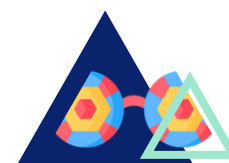
Théâtre,  
mouvement



Durée de l'acte : 30  
minutes



Géométrie dans  
l'espace



Orientation spatiale,  
Capacités cognitives



## Phases de l'activité

- 1 Réorganisez l'espace et présentez aux élèves le sujet et les termes employés (point, ligne, angle ...).
- 2 Laissez les élèves explorer l'espace lors d'une activité d'échauffement.
- 3 Dirigez deux jeux successivement pour l'exploration physique des termes géométriques de base.
- 4 Dirigez l'activité finale et les commentaires à travers des questions directrices.

## Conseils

### PRÉPARATION

Il est important que vous disposiez de suffisamment d'espace libre pour l'activité avant de démarrer. Il est également bon de s'assurer que les élèves connaissent le sujet et les termes que vous allez utiliser dans les jeux.

### JOUER AUX JEUX

Pendant la représentation, assurez-vous que les commandes sont exécutées avec précision et que les élèves sont en contact avec leur corps pour représenter une silhouette continue sur le sol. C'est également une bonne idée d'encourager la formation de paires et de trios à chaque fois par des participants différents et qu'un participant prenne des positions différentes.

### CONCENTRATION

L'introduction d'un élément de compétition dans le jeu aide généralement le groupe à se mobiliser et à se concentrer. Il peut être utilisé dans cette activité. Dans le premier jeu, vous pouvez introduire un élément d'élimination du dernier pour exécuter une commande ou en cas de confusion dans l'exécution, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux joueurs et qu'un seul d'entre eux « gagne » la partie. Le même élément peut également être introduit dans le deuxième jeu.



## Le cas étrange du nombre Pi

Chaque ligne continue est une courbe : <https://www.khanacademy.org/math/geometry-home/geometry-shapes/geometry-curves-and-polygons/v/intro-to-curves-basic-geometrical-ideas-classe-6-inde-khan-academy>

Ce postulat mathématique est une bonne occasion de créer une situation dans laquelle les élèves peuvent découvrir et explorer l'idée de continuité. Il existe de nombreuses possibilités. La continuité est associée à l'infini. Éveillez la curiosité des enfants pour les faits intéressants et amusants en mathématiques en leur faisant découvrir le nombre Pi - <https://www.piday.org/pi-facts/>

## Points d'intersection = Points d'action

**Difficulté : moyenne/difficile ; Âge : 10-12 ans et plus ; Matériel : Feuilles blanches A4 et marqueurs de couleur**

Cette activité commence par une brève discussion sur la différence entre une courbe ouverte et fermée. La continuité est fortement présente au théâtre et au cinéma. Pour un acteur, construire une continuité dans le comportement et la cohérence des actions du personnage revêt une importance particulière.

L'enseignant présente un exemple préparé à l'avance (courbe fermée complexe dessinée) et relie les significations mathématiques des figures avec le langage théâtral, en notant les repères suivants :

- Ligne courbe - une ligne de mouvement continue d'un acteur dans l'espace scénique
- Une courbe fermée avec le même point de départ et d'arrivée - entrée et sortie de scène
- Une courbe complexe avec trois points d'intersection - trois points auxquels l'acteur s'arrête et exécute des actions spécifiques.

Au théâtre, il y a toujours une unité de temps, de lieu et d'action.

Chaque élève dessine sa courbe sur une feuille de papier et marque d'une couleur différente « entrer », « sortir » et numérote les points de passage : « 1, 2 et 3 » en fonction du temps de passage par ceux-ci.

Les élèves commencent alors à tracer leurs courbes dans l'espace. L'enseignant guide le processus :

- Prenez le temps de visualiser la ligne allant de la feuille de papier jusqu'à l'espace scénique réel désigné à cet effet. Déterminer le point d'entrée et de sortie de la scène
- Commencez à marcher dans l'espace en suivant votre propre courbe dessinée jusqu'à ce que vous la mémorisiez.
- Répétez plusieurs fois la courbe, cette fois sans regarder la feuille, en observant calmement l'espace, les objets et les autres participants autour de vous...



## Points d'intersections = Points d'action - Suite et fin

Une fois que tout le monde a mémorisé sa ligne sur scène, l'attention se porte sur ce qui se passe aux intersections – les points d'action. L'enseignant continue avec les consignes :

- Chaque fois que vous, en tant qu'acteurs, atteignez l'un des trois points d'action sur scène, quelque chose doit se produire. Par exemple : vous vous arrêtez et réfléchissez à quelque chose ; réagir soudainement à quelque chose que vous avez vu ou ressenti ; vous exprimez soudain une émotion forte (douleur, surprise, joie...) ; vous effectuez une action physique simple comme attacher une chaussure, par exemple.

Dans la partie suivante, les élèves peuvent libérer leur imagination et leur talent d'improvisation en répétant leurs répliques et en essayant différentes actions aux points d'intersection. Dans les cas où certains élèves ont des difficultés, l'enseignant peut les aider avec des questions d'orientation et des conseils :

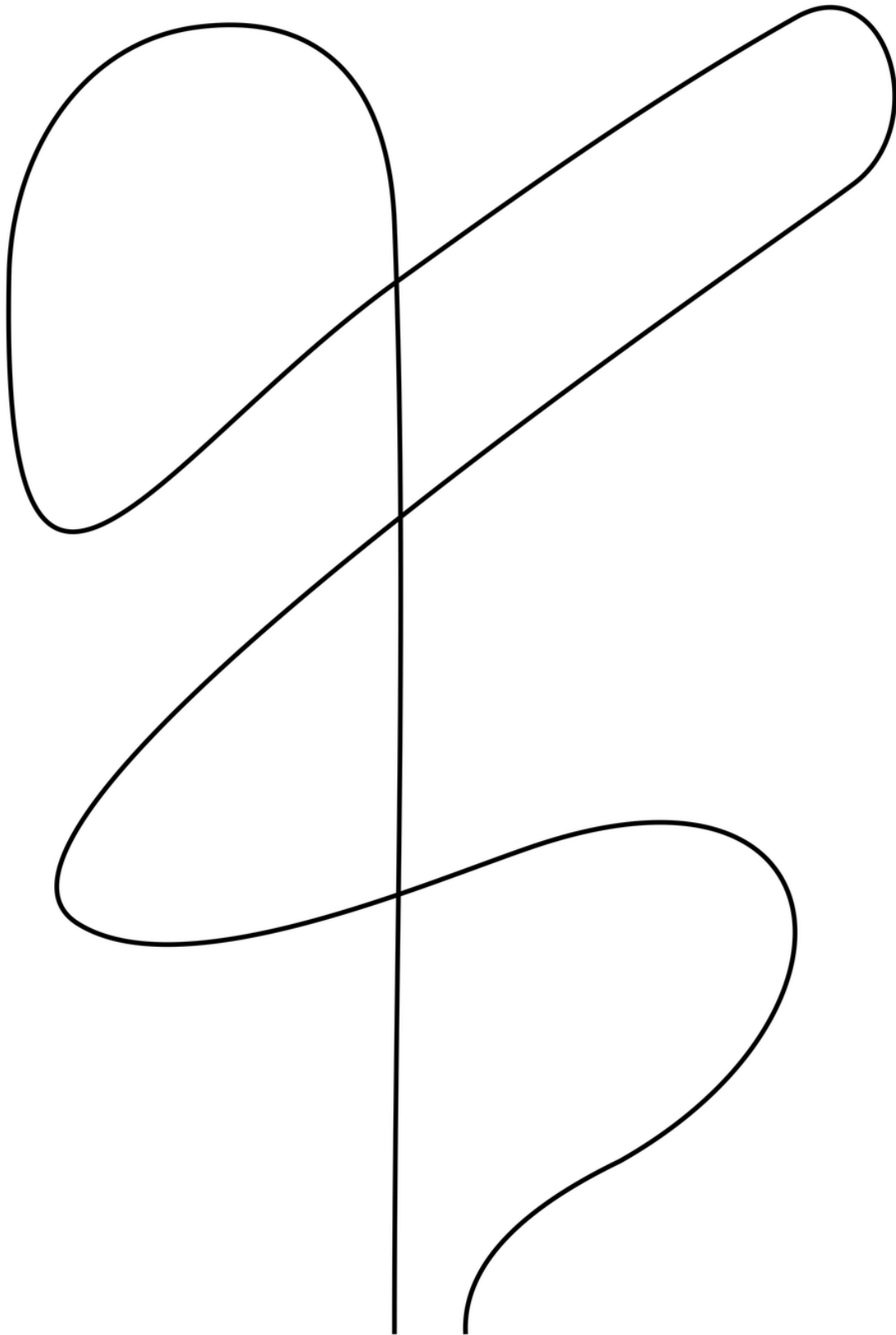
- Exemples d'actions simples : se gratter la tête, attraper une mouche, attacher ma chaussure, bâiller avec un son, s'arrêter et regarder autour de soi...
- Exemples de réactions : piétinements colériques, regard timide autour de soi, sauts joyeux, bras hautains croisés...

Présentation : L'enseignant répartit les élèves en binômes. Les participants exécutent la ligne de marche au minimum 3 fois sans interruption et sont libres de répéter les mêmes actions aux points d'intersection ou d'improviser avec quelque chose de nouveau à chaque fois. La présentation en binôme offre des opportunités de développer le jeu en communication et de créer des situations théâtrales improvisées dans lesquelles le dialogue entre les acteurs pourrait être inclus.

L'activité se termine par les commentaires des élèves sur ce qu'ils ont ressenti, ce qu'ils ont appris et ce qu'ils ont découvert de nouveau.

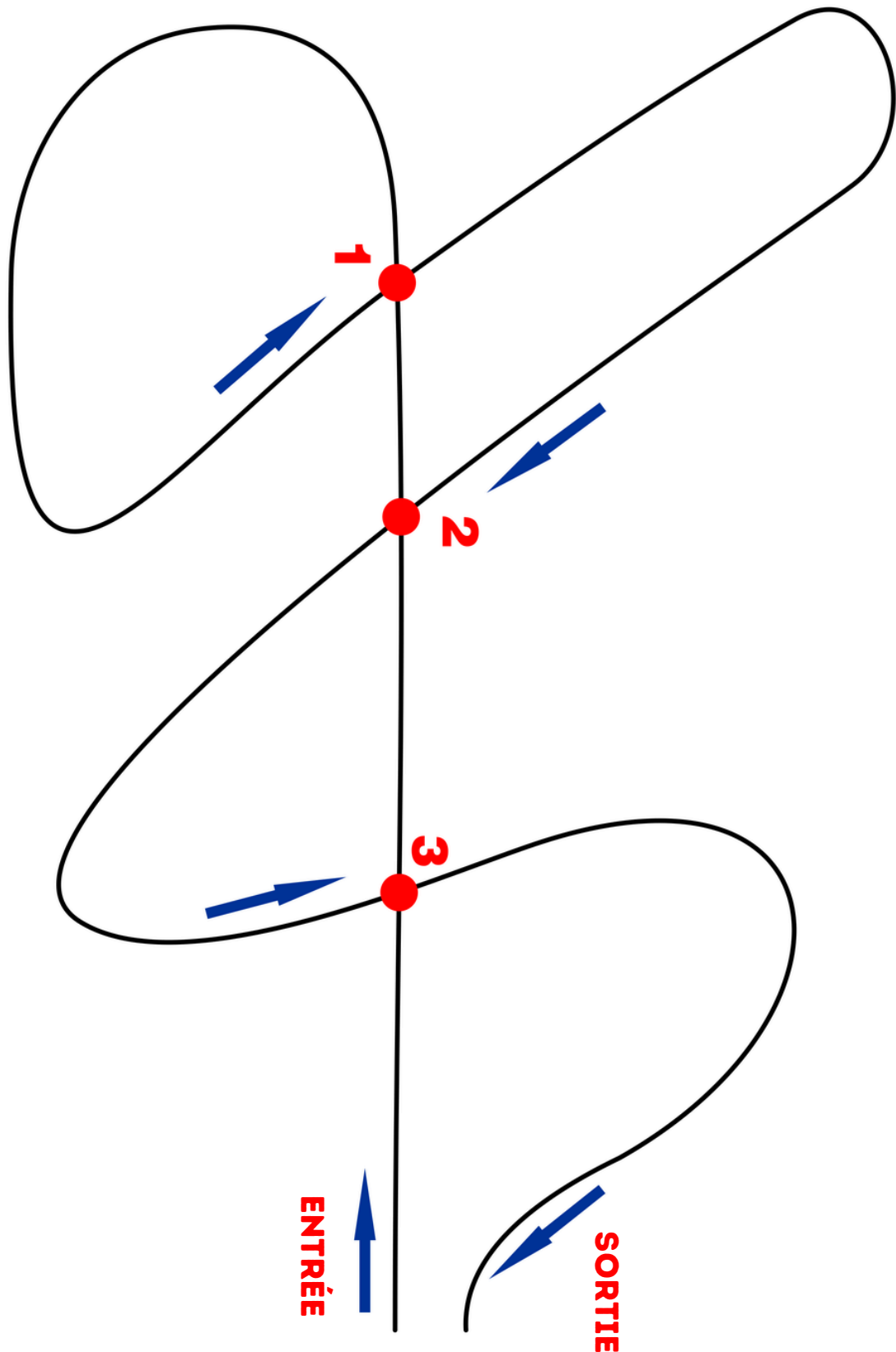


Imprimable : Points d'intersection = Points d'action - 1





Imprimable : Points d'intersection = Points d'action - 2





## Résumé de l'activité - Acte 2 : Danse des marionnettes

L'acte 2 comprend une introduction, une exploration du mouvement et un travail créatif en binôme.

### INTRODUCTION.

L'enseignant donne aux élèves une feuille de papier avec un schéma du corps humain et un feutre.

Au cours d'une discussion accompagnée de questions directrices, les élèves nomment les différentes lignes du corps, en commençant par la ligne verticale principale - notre colonne vertébrale et les deux lignes horizontales principales - le bassin et la ceinture scapulaire.

L'enseignant attire alors l'attention sur une troisième ligne horizontale imaginaire qui passe par les oreilles. Les élèves déterminent les points de croisement des lignes en touchant d'abord les endroits correspondants sur leur propre corps, puis en les marquant sur le schéma.

Le processus se poursuit de la même manière avec les articulations principales - les points où les os des membres supérieurs et inférieurs se connectent aux lignes horizontales et entre eux.

### EXPLORATION PAR LE MOUVEMENT.

**PROFESSEUR.** - À quoi ressemblerions-nous si nous imaginions que notre corps était en bois et constitué de lignes droites ?

**ÉTUDIANTS.** - Nous serions comme des marionnettes.

**PROFESSEUR.** - Voulez-vous essayer de bouger comme une marionnette ?

Les élèves, dirigés par l'enseignant, parcourent un mouvement séquentiel de tous les points d'intersection dans toutes les directions possibles. Simultanément au mouvement, les élèves observent qu'à chaque mouvement, les lignes forment toujours des angles. Lorsque le mouvement est plus libre, ils peuvent former des angles droits et obtus, mais lorsqu'il est restreint, les angles sont aigus.

### TRAVAIL CRÉATIF EN BINÔME.

L'enseignant répartit les enfants en binômes. Dans le duo, l'élève A est une marionnette et l'élève B est le marionnettiste. L'élève B guide la marionnette à distance avec des ficelles imaginaires. Le marionnettiste se tient face à la marionnette et donne une indication claire de la partie qu'il ou elle souhaite déplacer en touchant une certaine intersection de son partenaire (la marionnette) à partir de laquelle commence le fil imaginaire. Au signal de l'enseignant, les participants du binôme échangent leurs rôles.

### PRÉSENTATION AU PUBLIC.

3 à 4 binômes sont présentés simultanément sur un fond musical adapté. L'activité se termine par de brefs commentaires des élèves.



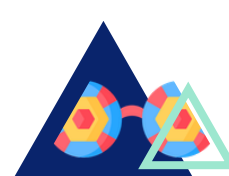
Théâtre de marionnettes, danse



Durée de l'acte : 60 minutes



Lignes horizontales et verticales, angles



Pensée analytique, concentration, intégration corps-esprit



## Phases de l'activité

- 1 Explorez avec vos élèves les lignes et les intersections sur le schéma joint à cette activité et sur leurs propres corps simultanément.
- 2 Accompagnez vos élèves dans un mouvement séquentiel de tous les points d'intersection dans toutes les directions possibles.
- 3 Soutenez les élèves dans leur travail créatif en binôme.
- 4 Laissez les élèves présenter leurs danses de marionnettes.
- 5 Initiez une discussion parmi les participants.

## Conseils

### DIAGONALES

En plus des lignes horizontales et verticales, cette activité est l'occasion d'initier les élèves à quelques diagonales de base faciles à réaliser avec un corps :

- main gauche (gauche et haut) - main droite (droite et bas) et vice versa
- main gauche (avant et haut) - main droite (arrière et bas) et vice versa

### INVITEZ DES ARTISTES DANS VOTRE CLASSE ET TRAVAILLEZ ENSEMBLE

Il serait utile qu'un artiste marionnettiste soit invité. L'artiste pourraient démontrer comment il ou elle manipule une marionnette dans un théâtre professionnel. Cela contribuerait également à une étude plus précise et détaillée du mouvement de différentes parties du corps.

### UTILISATION DE LA MUSIQUE

Le processus créatif et la présentation finale peuvent se dérouler sous l'accompagnement d'une musique appropriée. Cela créera une atmosphère, une communication calme dans les couples, maintiendra la concentration et améliorera le flux créatif.



## Géométrie et proportions humaines dans l'art

L'Homme de Vitruve de Léonard de Vinci est l'une de ses œuvres les plus célèbres. Étudier la géométrie à travers le corps est une excellente occasion de présenter aux enfants des faits intéressants sur le sens de son travail :

- [https://kids.kiddle.co/Vitruvian\\_Man](https://kids.kiddle.co/Vitruvian_Man)
- <https://www.kidpid.com/da-vinci-and-the-vitruvian-man/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=aMsaFP3kqgQ&t=1s>



## Analyse du mouvement Laban

Pour approfondir le sens kinesthésique du corps comme tridimensionnel dans un espace tridimensionnel, diverses idées pertinentes peuvent être tirées de l'analyse du mouvement de Laban :

- <https://www.youtube.com/watch?v=KB30hsl7UYg>
- [https://www.youtube.com/watch?v=rtnlfls5800&list=PLcVGfP7YFLa9HmVYWu\\_dKI\\_AOCSJGo4WL0&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=rtnlfls5800&list=PLcVGfP7YFLa9HmVYWu_dKI_AOCSJGo4WL0&index=1)



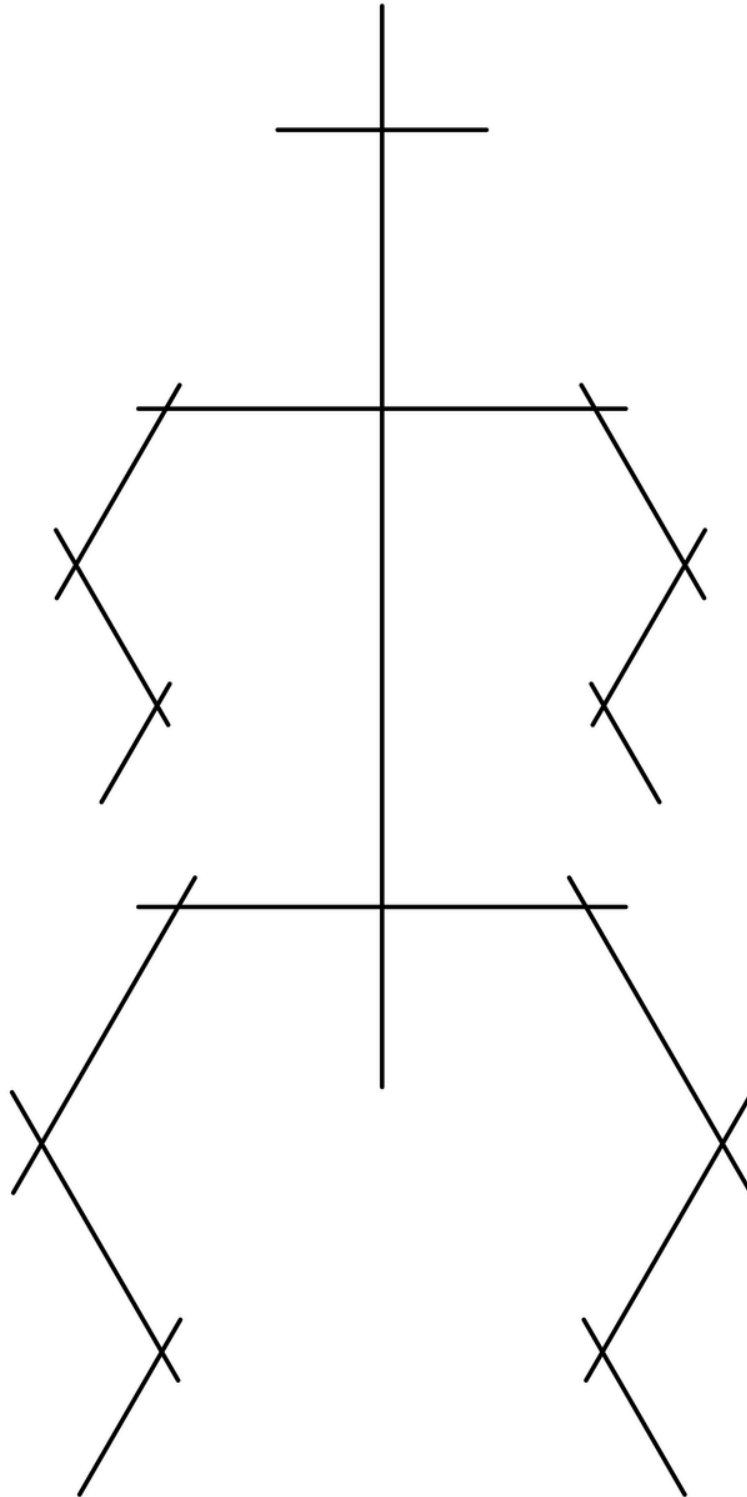
## Géométrie dans la danse

Des exemples appropriés de la manière dont la géométrie du corps et de l'espace sont utilisés dans la chorégraphie peuvent être sélectionnés. Par exemple, il sera amusant et utile pour les élèves de découvrir et de dessiner les lignes et formes géométriques que les danseurs créent avec leur corps et leurs mouvements :

- <https://www.youtube.com/watch?v=cSGLGnHJDSQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZThM3dRp7ml>
- <https://www.youtube.com/watch?v=zW40Su5m0rl&t=31s>

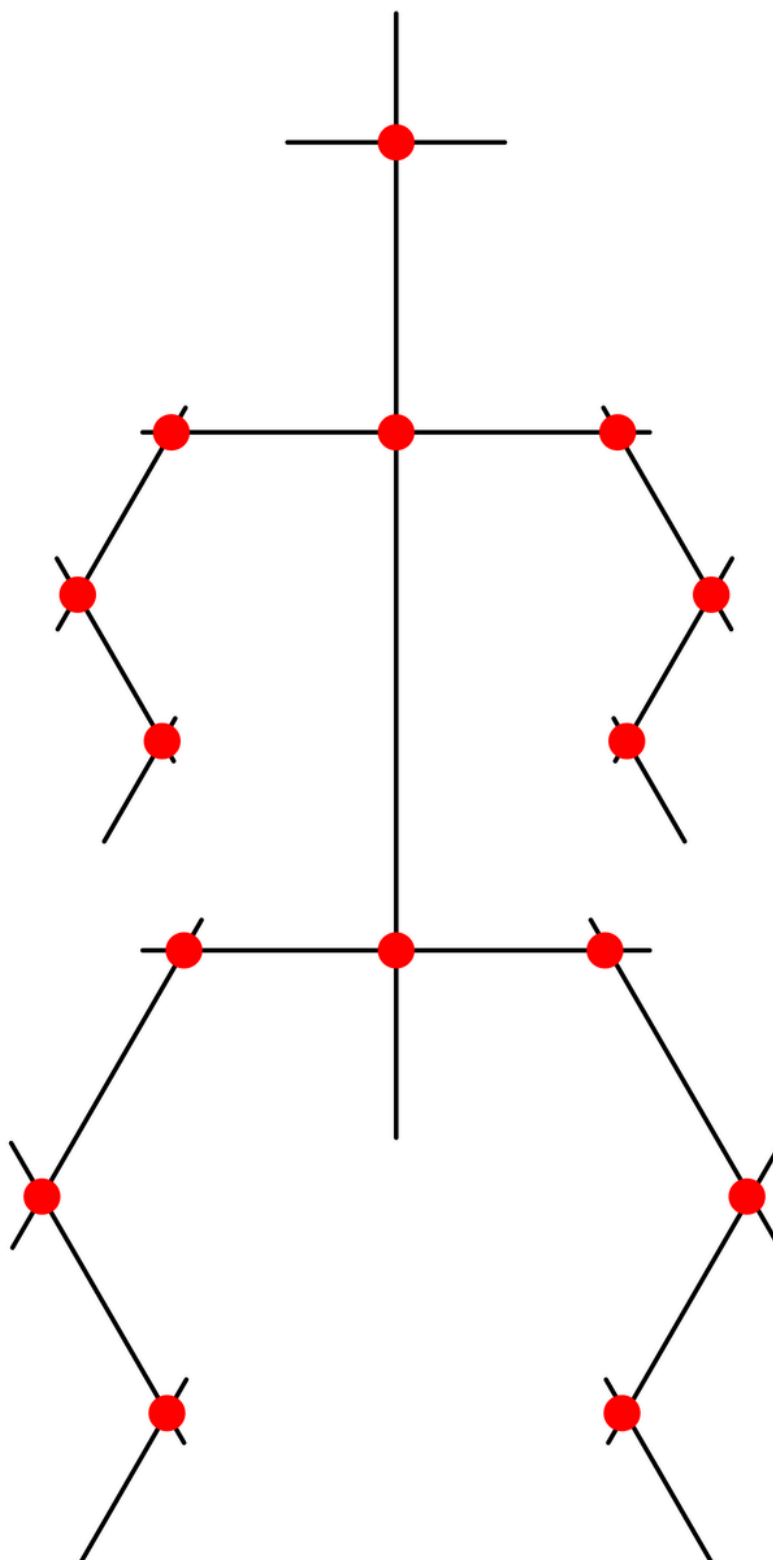


## Schéma du corps humain - 1





## Schéma du corps humain - 2





## Résumé de l'activité - Acte 3 : Le top du top

L'acte 3 consiste en un échauffement sous forme de jeu et de travail en groupe. Les élèves explorent 3 ensembles géométriques : triangles, quadrilatères et ovales.

### DÉBUT.

L'enseignant demande aux élèves de se concentrer sur les principales parties de leur corps : tête, torse, bras et jambes, et d'imaginer quel type de forme géométrique chacun d'eux pourrait représenter. Une condition obligatoire est qu'ils utilisent au moins un représentant des trois groupes de figures. Par exemple : mes bras sont des triangles, mes jambes sont des rectangles, mon torse est une ellipse, ma tête est un carré.

### LE JEU.

Comme dans les jeux de l'acte 1, dans celui-ci, les élèves répondent aux commandes données par l'enseignant lorsqu'ils se déplacent dans l'espace. Les commandes sont : "QUADRILATÈRE", "TRIANGLE", "OVALE". L'exécution des commandes implique la formation rapide de paires avec contact avec la partie correspondante du corps. A l'instruction « GO », ils se séparent et continuent de marcher dans l'espace. Les commandes sont soumises dans un ordre aléatoire.

### TRAVAIL DE GROUPE.

L'enseignant répartit les élèves en trois groupes : triangles, quadrilatères et formes ovales.

Chaque groupe a pour tâche de proposer un spectacle dans lequel il souligne qu'il est le meilleur et supérieur aux deux autres groupes d'une manière théâtrale et amusante. Pour ce faire, les élèves doivent utiliser autant d'informations que possible sur leur groupe de formes géométriques. Par exemple - un quadrilatère - tout est toujours quatre (sommets, angles, côtés) ; diversité - différents angles, différentes longueurs de côtés, etc. Les élèves peuvent également souligner les avantages et les utilisations de ces formes, là où ces formes peuvent être trouvées dans notre environnement...

L'enseignant participe au processus avec des questions, des informations supplémentaires sur les formes géométriques et des idées pour la présentation finale. Si nécessaire, des supports pourront être proposés aux groupes - feuilles de papier blanches, crayons, ciseaux...

Chaque présentation se termine par des saluts et des applaudissements du public (des deux autres groupes). Enfin, les élèves partagent ce qu'ils ont appris, s'ils ont rencontré des difficultés et dans quelle partie de l'activité.



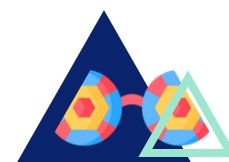
Improvisation



Durée de l'acte : 30 minutes



Formes géométriques



Raisonnement,  
Mémoire, Présentation,  
Créativité



## Phases de l'activité

- 1 Présentez aux élèves le sujet et les termes.
- 2 Menez un jeu d'échauffement.
- 3 Expliquez les règles et divisez les élèves en 3 groupes.
- 4 En groupe, laissez les élèves discuter et créer leur présentation théâtrale.
- 5 Animez la phase de présentation des groupes avec les réactions et retours des élèves.

## Conseils

### PLUS DE CHIFFRES

Cette activité est une excellente occasion de présenter aux élèves davantage de formes qu'ils connaissent déjà. Par exemple, vous pouvez nommer des triangles définis par leurs côtés et leurs angles. Les quadrilatères sont extrêmement riches en tant qu'ensemble varié. Avec les formes ovales, vous pouvez aider les élèves à apprendre à distinguer une ellipse et un ovale comme deux formes distinctes, etc.

### ENCOURAGER LA FANTAISIE ET L'IMAGINATION

Au cours de la discussion et de la création, en plus d'utiliser les connaissances déjà acquises, les élèves peuvent avoir toutes sortes d'idées étranges sur l'origine de ces formes, ou à quoi elles servent, ou encore où on peut les trouver..... Laissez leur imagination se déchaîner et aidez les à établir des liens entre les faits scientifiques et la fantaisie.

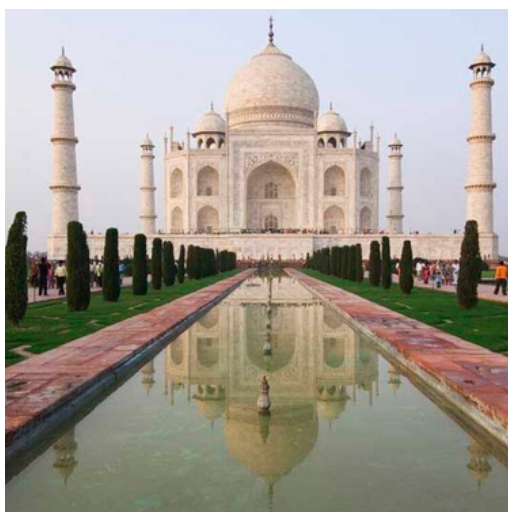
### PROPOSER LA FORME ET LE STYLE DE PRÉSENTATION

Accompagnez les étudiants dans le choix du format de leur présentation en leur proposant des options. Cela peut prendre la forme d'une pantomime, d'une danse, d'une chanson, d'un poème, d'un sketch théâtral, d'un défilé de mode, d'une combinaison de ceux-ci ou de quelque chose de complètement différent.

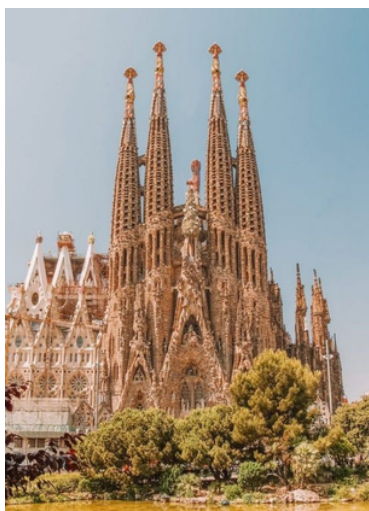


## Géométrie en architecture

La géométrie est une base fondamentale de l'architecture, et l'architecture est partout autour de nous. Faites découvrir aux enfants quelques réalisations de l'architecture de l'Antiquité aux temps modernes. Promenez vous dans l'espace urbain, découvrez les formes qui prédominent dans tel ou tel bâtiment ou complexe architectural. Source : <https://archi-monarch.com/geometry-in-architecture/>



Taj Mahal - Inde



Sagrada Familia - Espagne



La Tour de Pise - Italie



Pyramide égyptienne



Maisons cubes - Pays-Bas



Sphère amazonienne - USA



Le Gherkin, Londres - Royaume-Uni



## Géométrie dans les peintures

De nombreux artistes célèbres, représentants de styles tels que le cubisme, l'abstraction et le suprématisme, utilisent la géométrie dans leurs peintures. Inspirez vos élèves avec leurs œuvres et créez vos peintures géométriques. Découvrez plus:

- <https://www.youtube.com/watch?v=uE13clnsyyU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=1sfZ2gPGOW4>



Guernica, Pablo Picasso, 1937



Filles dans les champs, Kazimir Malevitch,  
1932



Atelier au vase noir, George Braque, 1938



Senecio 2, Paul Klee, 1922



## Géométrie dans les costumes de théâtre

Les costumes de théâtre peuvent être confectionnés à partir de différents types de matériaux. Ceux destinés au recyclage sont particulièrement adaptés. Les costumes improvisés peuvent être réalisés à partir de différents types de papier, carton, ballons, cerceaux, bouteilles en plastique, cerceaux en métal, etc. Les élèves peuvent s'initier au Ballet triadique d'Oskar Schlemmer et s'inspirer de ses costumes de théâtre géométriques : <https://www.youtube.com/watch?v=mHQmnumnNgg>. Voici un autre exemple de costumes géométriques : <https://www.youtube.com/watch?v=FmThAic44GI>.



Les costumes géométriques d'Oscar Schlemmer



## Résumé de l'activité - Acte 4 : Marionnette géométrique - Show Time

L'acte 4 est une activité complexe comportant plusieurs tâches consécutives dans laquelle les formes géométriques sont l'outil principal.

Les élèves sont répartis en groupes de trois. L'enseignant annonce que tous les groupes de trois deviennent désormais des équipes de théâtre créatif qui devront créer leurs propres marionnettes et de courtes représentations de théâtre. L'enseignant distribue à chaque groupe des enveloppes préparées à l'avance. Chaque enveloppe contient 3 formes géométriques /1 quadrilatère, 1 triangles, 1 forme ovale / et une feuille d'instructions cf. ressources imprimables.

Les instructions comprennent trois tâches que les groupes doivent accomplir. Pour chaque tâche, l'enseignant donne un signal de début et un signal de fin. Après la fin de chaque tâche, il y a un moment de retour sur la performance et de passage à la suivante.

### PREMIÈRE TÂCHE.

La première tâche concerne la rapidité et sert à échauffer et à fédérer l'équipe. Les groupes sont invités à créer autant d'images (figure humaine, créature naturelle et non naturelle, objets fabriqués par l'homme, etc.) que possible à partir de trois formes géométriques. A la fin de la tâche, les groupes indiquent le nombre d'images créées.

### DEUXIÈME TÂCHE.

Les élèves doivent donner vie à trois des images de la tâche précédente et les transformer en marionnettes, grâce à une manipulation coordonnée et synchronisée de leurs pièces par les trois participants. A la fin de la tâche, chaque groupe fait une démonstration avec une de ses marionnettes.

### TROISIÈME TÂCHE.

Les élèves créent un court scénario et un spectacle de marionnettes improvisé avec la participation des trois marionnettes. La troisième tâche se termine par une représentation théâtrale de toutes les histoires créées.



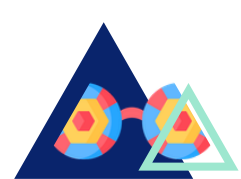
Marionnettes  
Écriture de scénario



Durée de l'acte : 120  
minutes



Formes géométriques



Pensée abstraite,  
Imagination,  
Coordination



## Phases de l'activité

- 1 Imprimez et découpez les formes géométriques pour préparer les enveloppes en fonction du nombre d'élèves.
- 2 Divisez les élèves en groupes de trois et expliquez le processus étape par étape.
- 3 Laissez les élèves terminer la première tâche et annoncez leurs résultats à la fin.
- 4 Lancez le processus créatif en groupe pour choisir les trois meilleures combinaisons de formes (tâche 2).
- 5 Organisez la démonstration de manipulation de marionnettes.
- 6 Lancez le processus créatif en groupes pour élaborer un scénario de marionnettes (tâche 2).
- 7 Organisez le spectacle de marionnettes présenté par les élèves.

## Conseils

### **IMPROVISER UNE SCÈNE POUR LE SPECTACLE DE MARIONNETTES**

Pour la représentation finale, il est bon de prévoir une scène sur laquelle joueront les marionnettes. Il convient de préparer un cadre en tissu tendu, derrière lequel les marionnettistes peuvent se "cacher", et seules les marionnettes sont visibles d'en haut. De cette façon, le public ne regarde que l'action de la marionnette et l'expérience est plus excitante. Selon les possibilités, une table plus grande recouverte de tissu peut également être utilisée.

### **INVITEZ DES ARTISTES DANS VOTRE CLASSE ET TRAVAILLEZ ENSEMBLE**

Profitez-en pour inviter un artiste invité au cours. Il ou elle vous soutiendra dans le processus créatif des tâches 2 et 3, où des conseils plus individuels peuvent être nécessaires. Cela stimulera la réalisation d'une coordination plus précise dans la manipulation des marionnettes et la création d'intrigues plus riches, originales et mieux structurées.



## Théâtre de marionnettes

Les marionnettes fascinent les enfants de tous âges et offrent de nombreuses opportunités d'apprendre et de développer des compétences. Pour en savoir plus, cliquez ici : <https://www.twinkl.bg/teaching-wiki/puppet>

## Théâtre d'ombres à partir de formes géométriques

Vous pouvez accrocher les différentes formes géométriques sur un bâton /les brochettes en bois conviennent très bien à cet effet/. De cette manière, chacune des figures peut devenir une marionnette indépendante et proposer un nouveau type de manipulation et de jeu. Ensuite, vous pourrez facilement créer votre théâtre d'ombres à l'aide de cartons vides, de papier sulfurisé et de lampes de poche. Voir l'inspiration ici : <https://www.youtube.com/watch?v=YOtHfxbae-o&t=8s>

## Plus de possibilités

Les marionnettes à doigts sont faciles à fabriquer avec très peu de matériaux facilement disponibles. Voir des exemples ici : <https://www.youtube.com/watch?v=NsJTXxzIXEk>

## Marionnettes

Si vous voulez vous mettre au défi, vous et les élèves, créez vos marionnettes. La vidéo proposée offre une belle opportunité d'étudier la structure du squelette humain en créant une marionnette avec des matériaux facilement disponibles et recyclables. Voir ici : <https://www.youtube.com/watch?v=6JExdmnD6xE>





## Instructions

### Tache 1

En 5 minutes, créez un maximum d'images à partir de la combinaison des trois figures géométriques et illustrez-les sur une feuille de papier. Les images peuvent être celles de personnes, de représentations de la nature vivante et non vivante et de celles créées par l'homme.

### Tâche 2

Créez trois marionnettes à partir de la liste de vos images - une marionnette représentant une personne ; une marionnette - représentative de la nature vivante ; une marionnette - représentative de notre environnement /naturel ou artificiel/

CONDITIONS : Lors de la création des marionnettes, vous devez faire attention aux points suivants

1. Chaque marionnette doit être composée des trois figures géométriques
2. Chacun de vous ne doit tenir qu'une seule figure géométrique /partie du corps de la marionnette/
3. Découvrez comment ces marionnettes prennent vie grâce à votre manipulation : comment elles bougent, agissent et réagissent. Trouvez un moyen de coordonner vos mouvements et de travailler en synchronisation.

Temps de création des marionnettes - 15 min

### Tâche 3

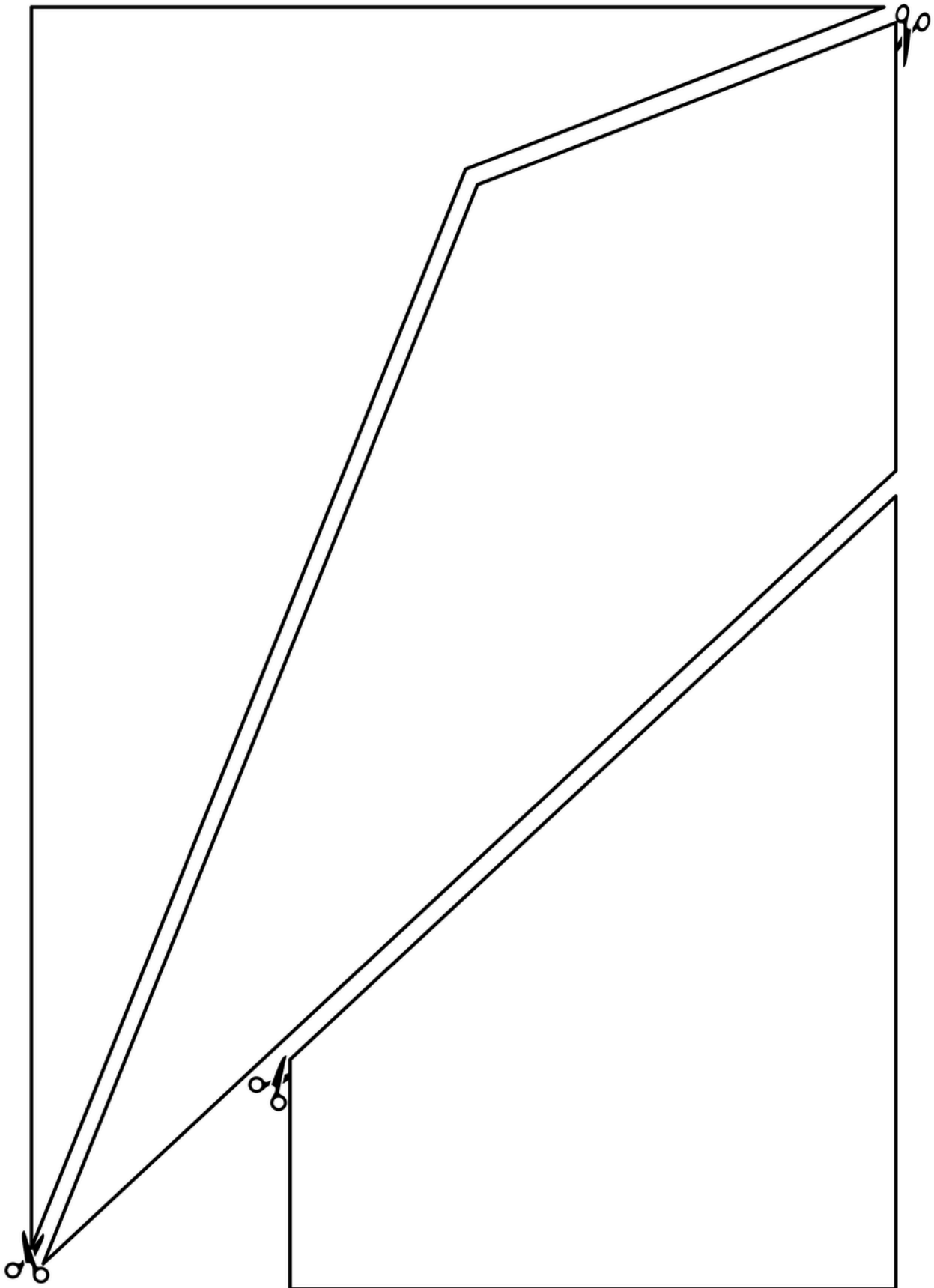
Créez une courte histoire improvisée en suivant les conditions :

- Trouvez un nom et une courte histoire pour chacune des trois marionnettes /Où vivent les marionnettes ? Quel est leur rêve ? Quels sont leurs points forts ? De quoi ont-elles peur..?/.
- Décidez qui est le personnage principal, ce qui lui arrive et comment les autres personnages sont impliqués dans l'histoire.
- Trouvez le titre de l'histoire.
- Répétez l'histoire avec les marionnettes, en faisant attention aux relations entre les différentes parties de la marionnette, à la façon dont elle bouge et à la façon dont vous effectuez la transition d'une marionnette à l'autre.
- Amusez-vous !

Temps de création d'une histoire - 20 min

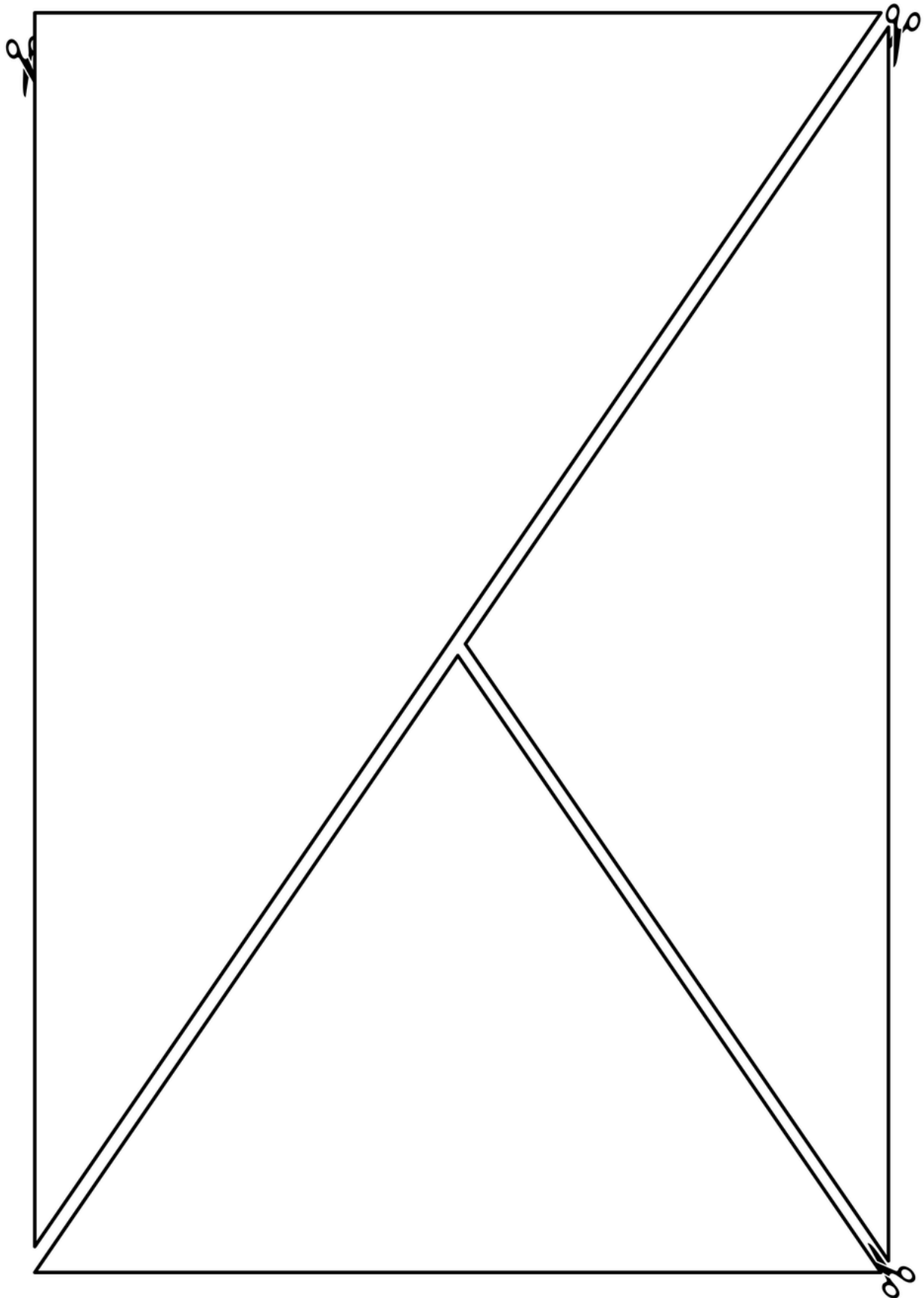


## Page de formes géométriques



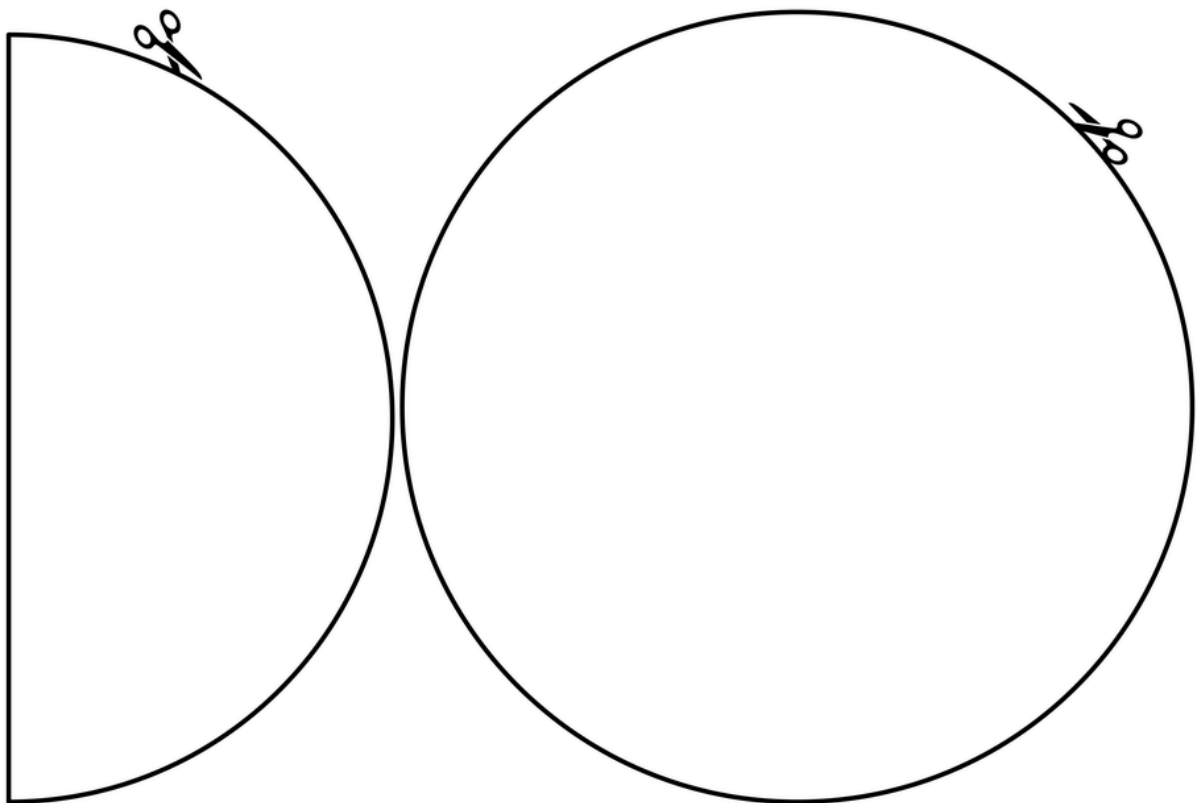
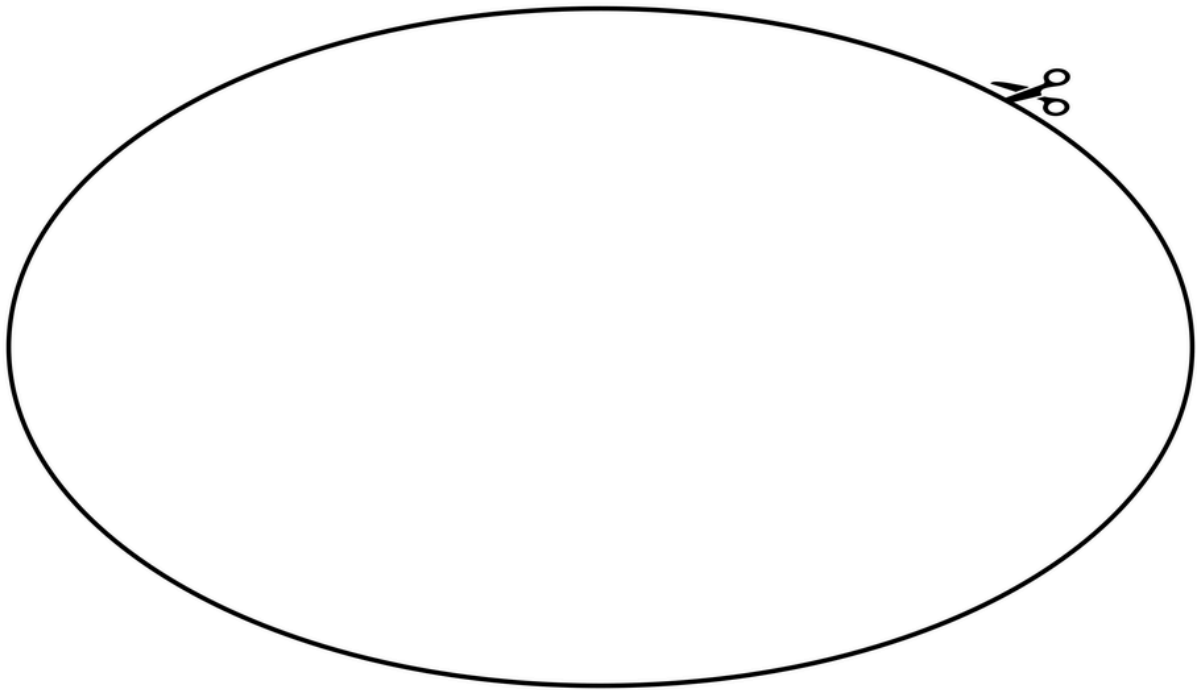


## Page de formes géométriques



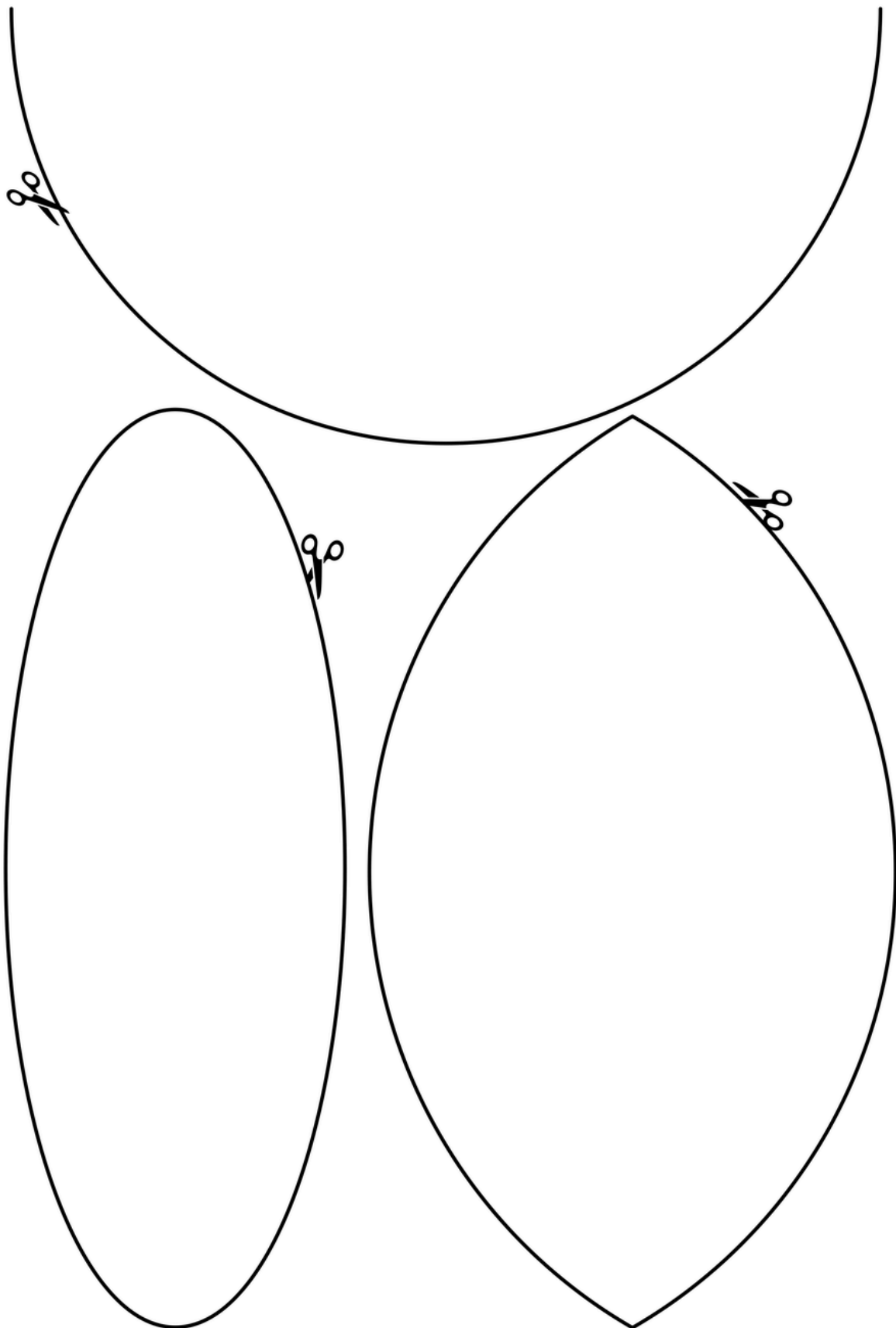


## Page de formes géométriques





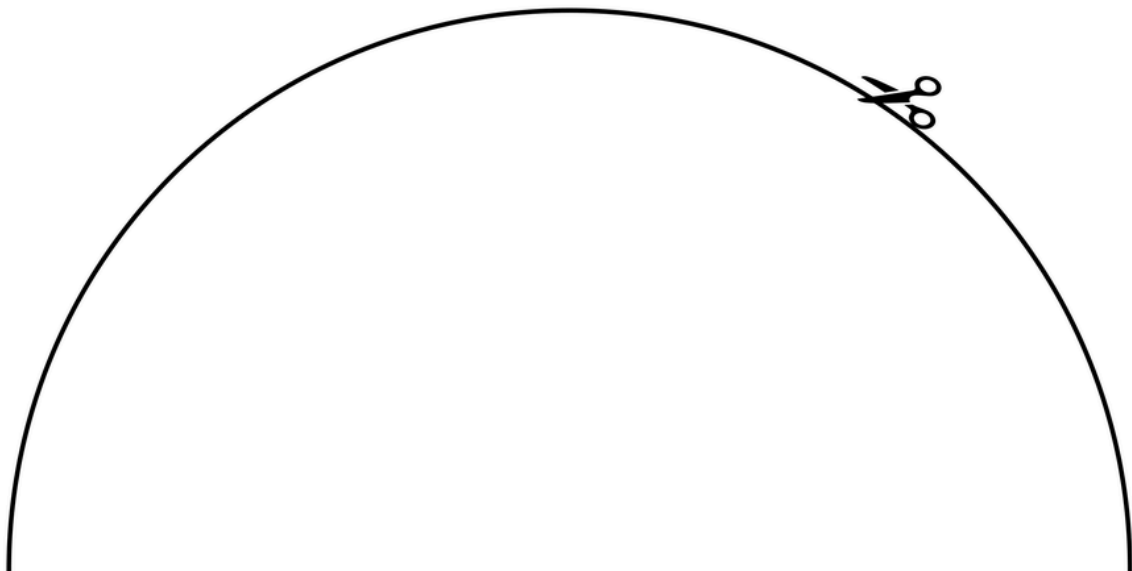
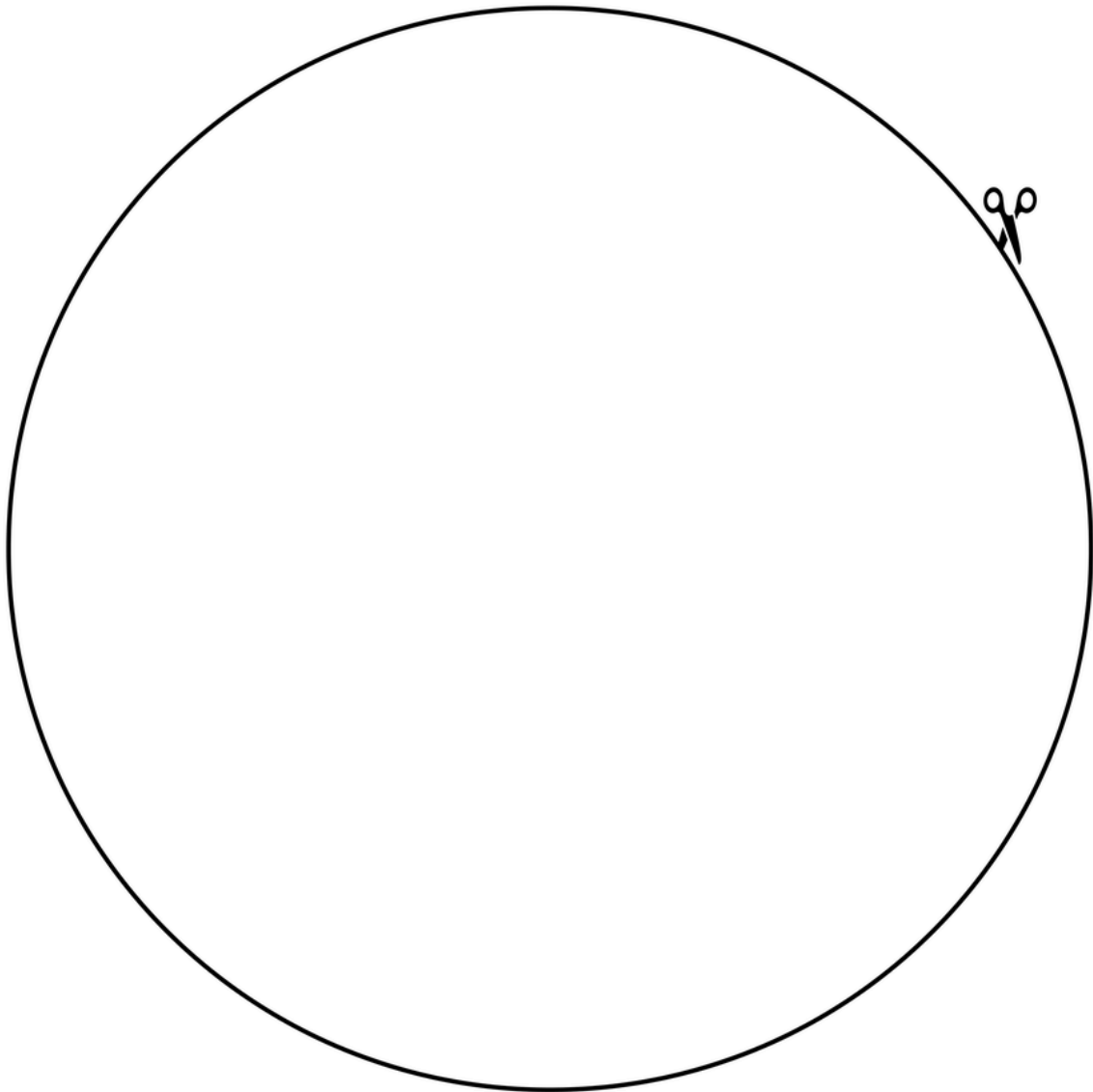
## Page de formes géométriques





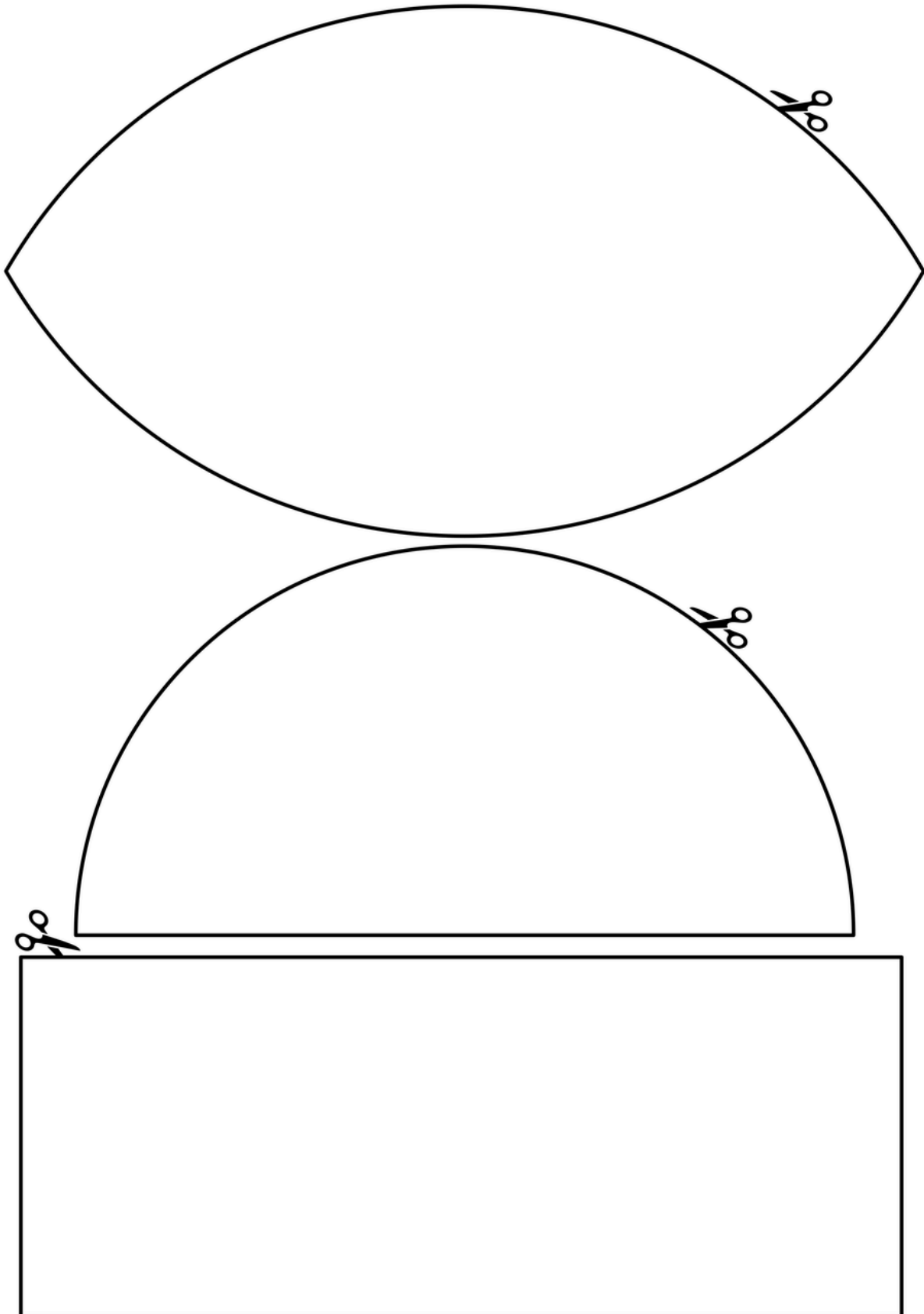
## Page de formes géométriques

---



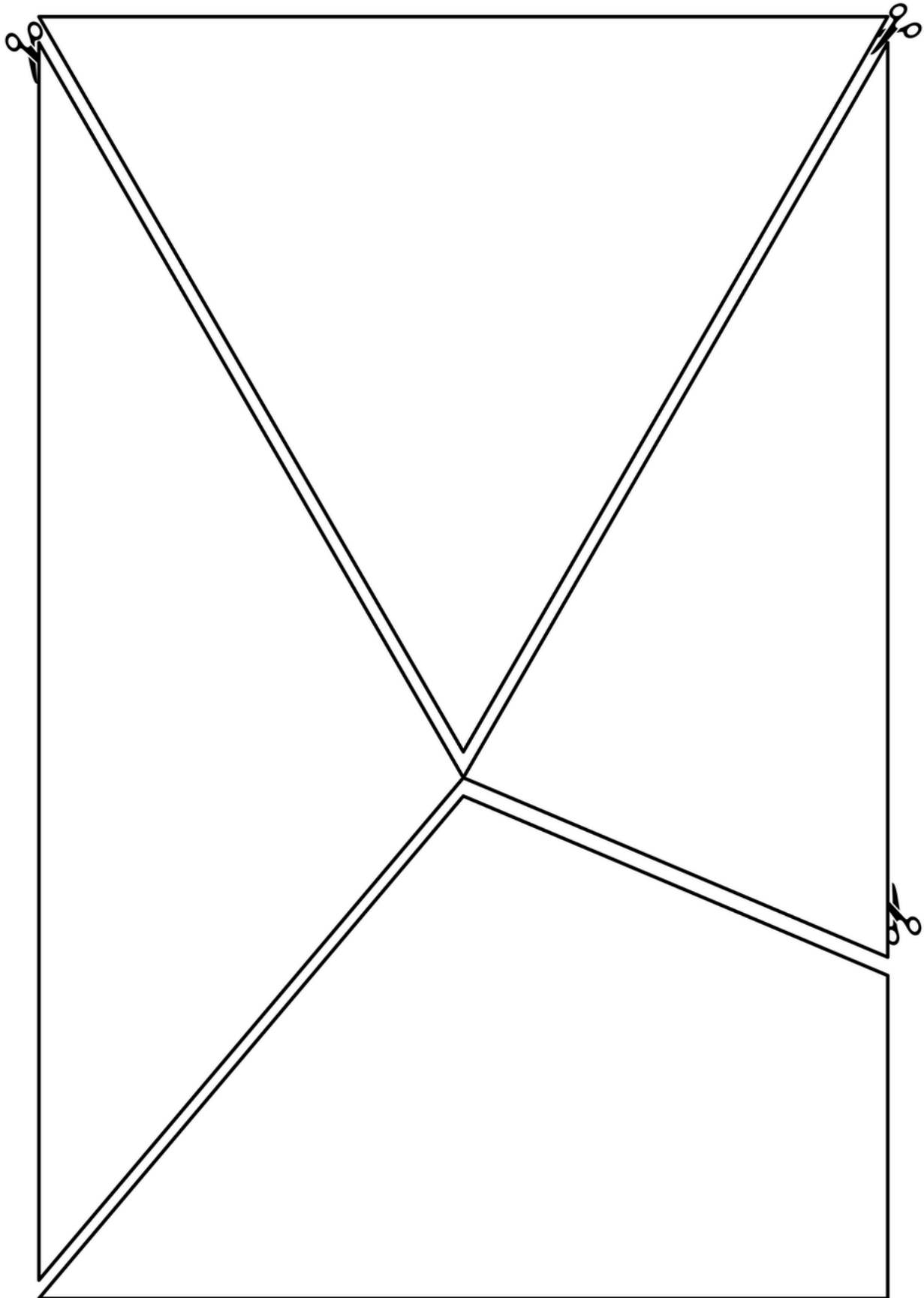


## Page de formes géométriques



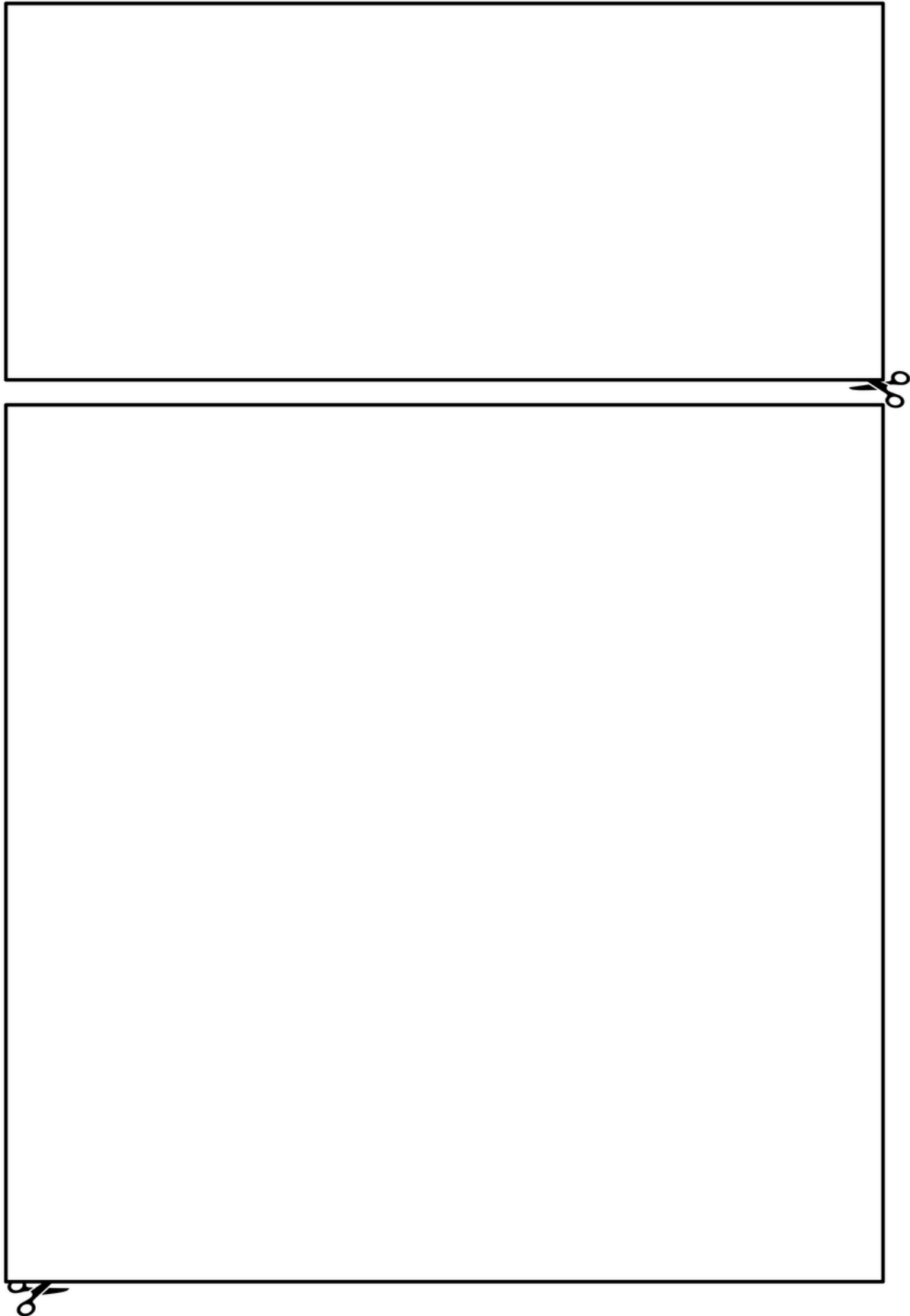


## Page de formes géométriques



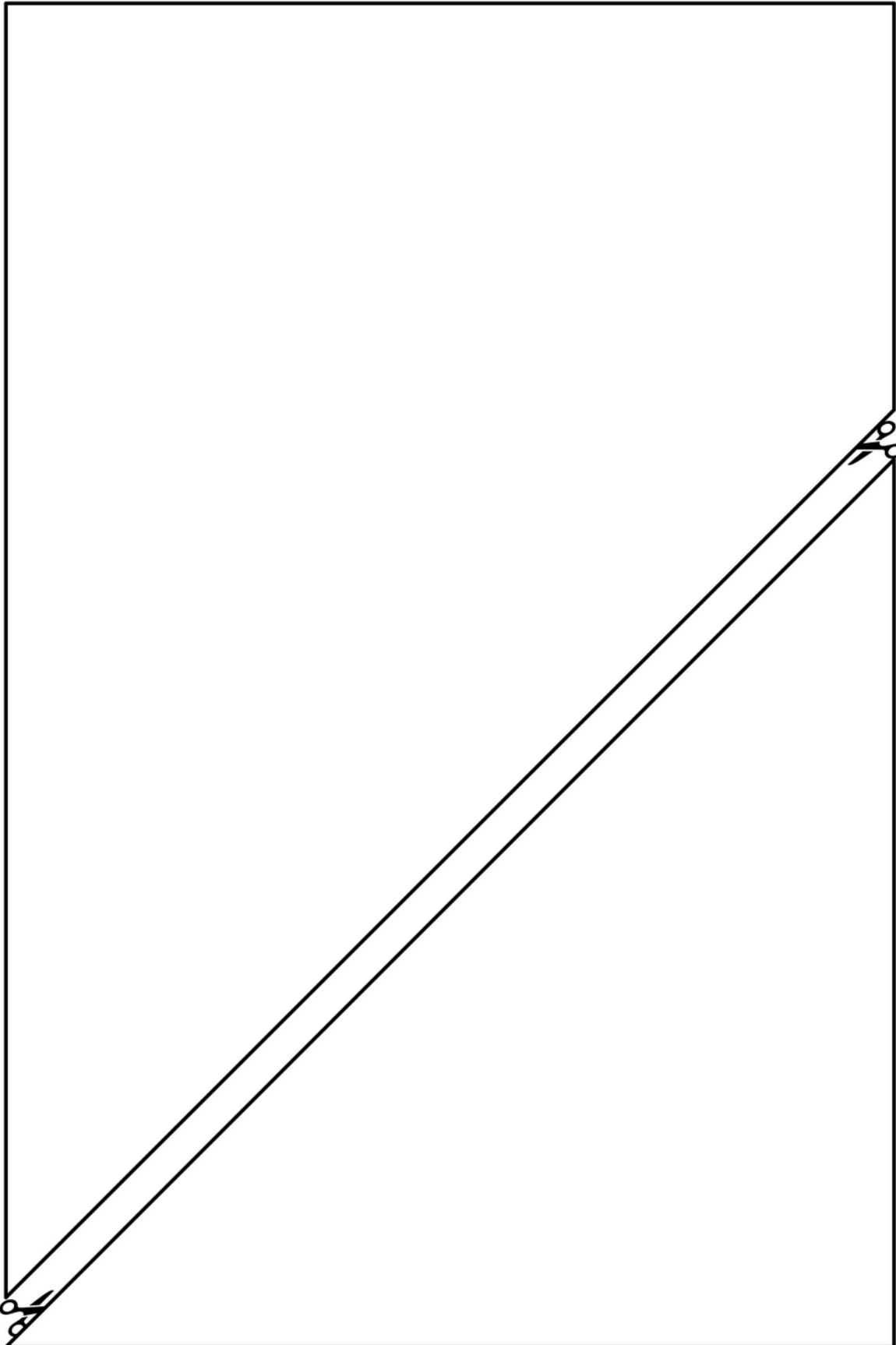


## Page de formes géométriques





## Page de formes géométriques





## Page de formes géométriques

