

MARIONNETTES AFFREUSEMENT ACROBATES!

RÉSUMÉ

PROPOSITION

Les élèves du 3e cycle du primaire créeront un court métrage mettant en vedette de singulières acrobates : des chenilles ... effrayantes. Après avoir apprécié un extrait de l'oeuvre théâtrale *Cirque Orphelin* des Sages Fous, les élèves concevront une marionnette qui s'inspirera de la pratique de cette compagnie de théâtre. Ensuite, ils élaboreront une séquence dramatique qui servira à la réalisation d'un court métrage surréaliste où le marionnettiste pourrait devenir... invisible. Écran vert, iPad, TNI et plateforme de collaboration seront utilisés.

REPÈRES CULTURELS

- Extrait vidéo des Sages Fous : [Le Cirque Orphelin](#)
- Capsule vidéo de LA FABRIQUE CULTURELLE : [Naissance d'une chenille acrobate](#)
- Capsule vidéo de LA FABRIQUE CULTURELLE : [Jacob Brindamour, créateur de l'année 2015 en Mauricie](#)

INTÉGRATION TIC

Création d'une appréciation avec *Clips*, création d'un film avec *iMovie* (écran vert), utilisation de la plateforme collaborative *Padlet*, apprentissage interactif avec *Genially*, création d'une affiche avec *PicCollage*, etc.

COMPÉTENCES

- Apprécier des oeuvres théâtrales
- Exercer sa pensée créatrice

LANGAGE DRAMATIQUE

Moyens vocaux (bruits et sons liés à des actions)
Moyens corporels (attitude et gestes)

TECHNIQUES THÉÂTRALES

- Direction du regard (marionnette)
- Manipulation à vue (marionnette)
- Démarche et actions (marionnette)

CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Efficacité des l'utilisation des connaissances
- Cohérence de l'organisation des éléments
- Maîtrise des connaissances ciblées par la PDA
- Pertinence de l'appréciation

OUTILS D'ÉVALUATION

- Fiche d'autoévaluation
- Grille d'évaluation interactive

PISTES INTERDISCIPLINAIRES

- Réflexion en ECR, description des cercles en mathématiques, création plastique et médiatique en arts plastiques.

DGF

- Vivre ensemble et citoyenneté

TECHNIQUES DE JEU

- Direction du regard
- Projection du son
- Éléments expressifs et caractère du personnage

MODES DE THÉÂTRALISATION

- Environnement sonore
- Aménagement de l'aire de jeu

STRUCTURES

- Début et fin de la fable
- Dénouement
- Retournement de situation

VOCABULAIRE DISCIPLINAIRE

- Scénographie
- Canevas
- Masque neutre
- Manipulation à vue (si première expérience)
- Marionnettes à tige (si première expérience)
- Projection de la voix (si première expérience)


 MARIONNETTES
AFFREUSEMENT
ACROBATES!

DÉROULEMENT

TÂCHE 1 • APPRÉCIER

DURÉE

- Deux à trois périodes

MATÉRIEL

- TNI et document de présentation
- Un iPad pour deux élèves avec un diviseur audio en deux prises pour chaque appareil
- Un casque d'écoute par élève pour la phase de réalisation
- Un cahier de l'élève (version papier) par élève (Cahier de l'élève 1)
- Applications : *CLIPS* et toute application pour naviguer sur Internet
- Tout type de moyen technologique pour récupérer les vidéos des élèves (*AirDrop*, clé USB adaptée pour les iPad, espace infonuagique comme *GoogleDrive*, *Seesaw*, etc.)

PRÉPARATION

- Au TNI, visionnement de la bande-annonce du film *Dumbo* (2019) et discussion sur la notion de cirque et de ce qu'on y retrouve. Il pourrait être possible de démarrer une réflexion éthique autour de la question de la différence (les grandes oreilles de *Dumbo* ou les *Freak Show*) ou de la présence des animaux dans les cirques.
- Activation des connaissances antérieures :
 - Comment pourrions-nous réaliser un film d'acrobaties sans utiliser notre propre corps ? (La marionnette)
 - Quelle expérience avez-vous de la marionnette ?
 - Création d'un croquis-note au TNI pour ressortir les éléments du théâtre de marionnette.
 - Enregistrement du croquis-note et partage de ce dernier avec les élèves (capture d'écran à l'aide de l'ordinateur).
- Présentation brève de la compagnie *les Sages Fous* via [leur site Internet](#).

RÉALISATION

- Parcours interactif sur iPad, [Apprécier une oeuvre théâtrale](#) (en équipes de 2) avec cahier d'accompagnement.
- Partage des appréciations d'élève et visionnement de ces appréciations en vue d'une modélisation.

INTÉGRATION

- Discussion en classe :
 - Que retiens-tu de ton expérience d'appréciation?
 - Quels apprentissages voudrais-tu partager à tes coéquipiers?
 - Comment l'art peut-elle dépasser les différences?
 - Comment l'art de la marionnette peut-elle aider à dépasser les différences?



**MARIONNETTES
AFFREUSEMENT
ACROBATES!**

DÉROULEMENT

TÂCHE 2 • RÉALISER DES CRÉATIONS PLASTIQUES**DURÉE**

- Trois périodes (envisager de collaborer avec l'enseignante ou l'enseignant titulaire)

PISTES INTERDISCIPLINAIRES

- Lors de la conception du corps de la marionnette (phase d'élaboration), les élèves pourraient avoir des mesures à respecter pour chacun des cercles à tracer, et ce, en introduisant le vocabulaire « rayon », « diamètre » et « circonférence ».

MATÉRIEL

- TNI, iPad pour chaque élève (optionnel), tout le matériel nécessaire pour la conception de la marionnette (voir le document « Liste du matériel »), cahier de l'élève 2 en version numérique ou en version papier.

PRÉPARATION

- Visionnement de la vidéo de la Fabrique Culturelle, [Naissance d'une chenille acrobate](#).
- Avec les élèves, repérage des étapes de la construction de la marionnette ([tuto disponible](#)) et inscription des étapes dans le cahier.

RÉALISATION

- Inspiration
 - Exécution de croquis pour représenter des variantes de son idée ; choix des couleurs et des matériaux pour la création. Les croquis pourraient être réalisés avec l'application gratuite *Sketches School* sur iPad.
 - Réflexion sur les couleurs qui expriment le mystère.
- Élaboration
 - Conception de la marionnette selon la procédure établie avec le groupe (outils : ciseaux, pinceau ; gestes transformateurs : découper, appliquer un pigment coloré, coller, souder et pincer un matériau malléable, fixer et équilibrer des volumes ; langage plastique combiné : volume, couleurs froides, forme, texture)
- Mise en perspective (trace potentielle en art plastique concernant la réalisation d'une création plastique médiatique)
 - Avec l'iPad, capture du portrait de la marionnette, création d'une affiche de spectacle dans PicCollage et partage de l'affiche sur la plateforme demandée. Sinon, dessin de cette affiche dans le cahier papier.

INTÉGRATION

- Noter dans un carnet de traces papier ou numérique :
 - Qu'est qui me rend le plus fier ? Comment me suis-je senti pendant cette création ?
 - Comment vais-je me reprendre la prochaine fois pour faire mieux ? Quelle a été ma plus grande difficulté ?


 MARIONNETTES
AFFREUSEMENT
ACROBATES!

DÉROULEMENT

TÂCHE 3 • Inventer une séquence dramatique

DURÉE

- 5 périodes

MATÉRIEL

- TNI et fichier de présentation
- Un iPad par équipe avec les applications suivantes: *Pages*, *Sketches School*, *Popplet lite*, *Clips* et *iMovie*.
- Un crayon numérique par équipe (optionnel).
- [Lien Padlet](#) avec les vidéos libres de droit pour le visionnement (Mot de passe = recit).
- Lien *Padlet* pour la classe (à créer par l'enseignante ou l'enseignant) afin de déposer les vidéos des élèves et de réaliser la tâche complémentaire d'appréciation.
- Pour l'écran vert : gants, vêtements, masques verts, nappes vertes ou autre costume adapté pour écran vert.
- Un journal de bord interactif par équipe (numérique).

PRÉPARATION

- Visionnement de la vidéo de la Fabrique Culturelle, [Jacob Brindamour, créateur de l'année 2015 en Mauricie](#). Intention d'écoute: repérer une stratégie de marionnettiste ou un mouvement intéressant à faire avec la marionnette acrobate.
- Au TNI, en grand groupe, enrichissement du croquis-note effectué lors de la tâche 1, s'il y a lieu.
- Présentation de la tâche et du journal de bord interactif.
- Si nécessaire, introduction à *iMovie* pour la création du court-métrage affreusement acrobatique ou à *Clips*.
- Création des équipes (3 ou 4 élèves par équipe).

RÉALISATION

- Inspiration
 - Au TNI, présentation d'images mettant en scène des artistes de cirque et discussion.
 - Visualisation : les yeux fermés, imaginez votre marionnette en action et répondez dans votre tête :
 - Comment vole-t-elle?
 - Comment se déplace-t-elle?
 - Quelle est son attitude, quelle est sa personnalité? Sa tête bouge-t-elle lentement, normalement, rapidement? Est-elle nerveuse ou calme?
 - Puisqu'elle est muette, comment bouge-t-elle pour se faire comprendre?
 - Quelles sont les capacités physiques de votre marionnette ? Est-ce une funambule, une athlète de haute-voltage, une gymnaste au sol, une équilibriste?
 - Tempête d'idées des possibilités envisagées par les élèves, au TNI.


 MARIONNETTES
AFFREUSEMENT
ACROBATES!

DÉROULEMENT

TÂCHE 3 • Inventer une séquence dramatique

- Élaboration

A. Phase d'expérimentation du langage et des techniques :

1. Expérimentation de la marionnette à partir des idées visualisées, de la vidéo et des pistes au TNI.
2. Expérimentation de la voix sonore pour appuyer les mouvements (travail de la projection vocale).
3. Improvisations autour d'une rencontre entre un personnage humain et la marionnette (équipe de deux).
4. Discussion en groupe: possibilités physiques de la marionnette, ce qu'on retient de direction du regard de la marionnette et du marionnettiste, effet de la voix sonore, difficultés et solutions...

B. Phase de création de la séquence dramatique :

1. Regroupement en équipe.
2. Ouverture du journal de bord interactif.
3. Choix de la proposition de création.
4. Choix de la vidéo-décor via le *Padlet* dédié à cette fin et justification de ce choix.
5. Réalisation des fiches pour la construction des trois personnages.
6. Création du canevas des actions dramatique (structure: début, déroulement, retournement de situation, fin) avec l'application *Popplet*.
7. Conception du décor, des accessoires et des costumes (tissu vert pour la table-castelet, objets pour imiter les accessoires nécessaires aux acrobaties, éléments de costume pour le personnage humain et vêtements verts pour faire disparaître les manipulateurs (chandail, gants, masque et lunettes).

C. Répétition de la séquence dramatique :

1. Répétition et ajustements de la séquence.
2. Conservation des traces dans le journal de bord.

D. Réalisation de la vidéo

1. Captation de la vidéo avec écran vert.
2. Montage de la vidéo dans *iMovie*.

- Mise en perspective

- A. Visionnement de la séquence finale et ajustements au besoin.
- B. Une fois que tout est terminé, partage de la vidéo sur le *Padlet* de la classe.



**MARIONNETTES
AFFREUSEMENT
ACROBATES!**

DÉROULEMENT

TÂCHE 3 • Inventer une séquence dramatique

INTÉGRATION

- Dans le journal de bord, ajouter des commentaires écrits ou autres qui répondent à ces questions :
 - Quelles ont été les étapes de ma création ?
 - Comment ai-je réussi ma mission « tige mystère » ?
 - Qu'est qui me rend le plus fier ?
 - Quelle a été ma plus grande difficulté ?
 - Comment me suis-je senti pendant cette création ?
 - Comment vais-je me prendre la prochaine fois pour faire mieux ?
- Compléter une autoévaluation.

TÂCHE COMPLÉMENTAIRE • Apprécier les réalisations de ses camarades

MATÉRIEL

TNI, papier, crayon, un iPad pour deux élèves avec diviseur audio et un casque d'écoute par élève.

PRÉPARATION

- En grand groupe, au TNI, parcours des vidéos ajoutées au *Padlet* et ajout d'un exemple de commentaire critique pour montrer la procédure.
- Activation des connaissances antérieures : retour avec les élèves sur les deux périodes concernant la compétence apprécier et rappel concernant le document qu'ils peuvent consulter pour s'aider à compléter cette tâche.
- Modélisation, cadre du plan numérique (communiquer à l'aide du numérique, respect des conventions) : comment ajouter un commentaire critique et constructif sur une plateforme d'échanges.

RÉALISATION

- Choix d'un ou de plusieurs court-métrages à apprécier par l'élève.
- Écriture d'une appréciation ou de plusieurs appréciations.
- Ajout des commentaires sous les vidéos choisies dans *Padlet*.

INTÉGRATION

- En grand groupe, revenir sur l'idée du commentaire constructif : comment on se sent à la réception d'un commentaire ? Quel type de commentaire nous aide à avancer ? Pourquoi est-il important de peser ses mots sur les réseaux sociaux ?