

Petit théâtre d'ombres

Cycle 1 + CP

Lire et comprendre un récit en randonnée « La souris qui cherche un ami » d'E. Carle.

Domaine de la compréhension des textes écrits :

-  Écouter et comprendre un texte écrit lu par l'enseignant.
-  Repérer le personnage principal, comprendre les intentions et états mentaux des personnages :
 - ce qu'ils font
 - ce qu'ils pensent : leurs buts, leurs raisons d'agir, leurs sentiments et leurs émotions.
-  Comprendre un récit dans sa globalité et percevoir les liens qui unissent les événements entre eux (liens entre la situation initiale et la fin du récit, liens de causalité...)
-  Répondre à des questionnements simples pour manifester sa compréhension du texte.
-  Répondre à des questionnements simples, en mobilisant le lexique et les formulations langagières rencontrées dans le support écrit.
-  Acquérir et utiliser le langage de l'écrit.

Domaine du langage oral

-  Produire un oral élaboré pour raconter une histoire connue (avec support, marionnettes)

Matériel :

- Album « La souris qui cherche un ami » d'Éric Carle
- Cache en carton
- Couverture de l'album

Déroulement :

- Montrer la couverture de l'album aux élèves. Faire le lien avec le travail réalisé préalablement en classe sur la couverture : rappel du titre, des principales hypothèses

émises, la présence d'un animal sur la couverture (éléphant que l'on ne retrouve d'ailleurs plus à l'intérieur de l'album).

- Pour faciliter la compréhension, raconter préalablement le début de l'histoire : *c'est l'histoire d'une petite souris qui s'ennuie sous la terre et qui voudrait bien se faire des amis. Alors, un jour elle sort de chez elle pour partir à la rencontre... de ?*
Demander aux élèves de se projeter et recueillir leurs propositions.
- Lire le début du récit jusqu'à « *soudain, elle aperçoit quelqu'un* ». Faire reformuler ce que fait la souris et la question qu'elle pose.
- A partir de l'indice présent dans l'image, les élèves émettent des hypothèses sur l'animal que la souris rencontre. La lecture de la page suivante permet de vérifier (animal en entier). Cacher la page contenant l'indice. Pour faciliter la compréhension des élèves, l'enseignant mime et théâtralise certains éléments du récit, ajoute des éléments langagiers.
- Demander aux élèves d'explicitier la réaction de la souris « *ça ne fait rien* ». Que ressent-elle ? Que pense-t-elle ? « *Cela lui est égal...elle continue donc son chemin, à la recherche d'un nouvel animal qui voudra bien être son ami...* »
- Poursuivre sur le même principe la lecture de l'histoire.
- Retour sur la fin du récit. Compréhension à partir d'un questionnement guidé :
 - Quel personnage rencontre la souris à la fin de l'histoire ? « *Une souris aux yeux bruns, elle est différente de la petite souris qui, elle, a les yeux bleus...* ». Que veut ce personnage ? « *Elle accepte d'être son amie et l'invite chez elle* ».
 - Pourquoi se dépêchent-elles de rentrer dans le nid de la souris aux yeux brun ? « *Parce qu'elles rencontrent un serpent* ». Faire formuler aux élèves ses intentions.Retour sur l'indice visuel représentant le serpent tout au long du récit.
- Compréhension de la situation finale : Que ressent la petite souris à la fin de l'histoire ? « *Elle ne s'ennuie plus car elle a trouvé une amie* ».

Pratique plastique 1 : Représenter les personnages de l'album pour créer les marionnettes du théâtre d'ombre.

-  Exprimer sa sensibilité et son imagination en s'emparant des éléments du langage plastique : lignes, formes, couleurs et lumière.
-  Pratiquer le dessin pour représenter un personnage en étant fidèle au réel ou à un modèle.
-  Utiliser un gabarit pour dessiner des formes.
-  Expérimenter les effets des formes en explorant l'organisation et la composition plastique pour représenter un personnage de l'album.
-  Explorer la représentation en utilisant les possibilités offertes par les ombres pour produire des images animées.

Matériel :

- Images plastifiées des animaux de l'album - silhouette des animaux
- Gabarit en carton
- Formes prédécoupées
- Papier dessin noir + crayon de couleur blanc
- Ciseaux, adhésif, perforeuse
- Bâtonnet
- Feuille de gélatine colorée

Déroulement :

Sollicitation/incitation des élèves : 10 (Collectif)

- Proposer aux élèves le projet de raconter cette histoire à ses parents, à d'autres enfants...en la jouant avec des marionnettes dans un petit théâtre.
- Présenter le théâtre et l'allumer, pour éveiller leur curiosité.
- Recueillir les observations des élèves : « *il y a de la lumière...* ». Par le questionnement les amener progressivement à formuler des hypothèses sur les caractéristiques de ce type de théâtre et son fonctionnement (source de lumière, ombres des personnages, écran, position des spectateurs...), c'est un **théâtre d'ombres**.
- Verbaliser la nécessité de créer **des marionnettes d'ombres** représentant les différents personnages, pour pouvoir raconter l'histoire de la souris dans ce type de théâtre. Faire découvrir la marionnette d'un personnage réalisée préalablement et qui permettra de réaliser les premières manipulations.
- De manière à réactiver les connaissances des élèves sur les ombres et faire le lien avec le travail réalisé préalablement en classe, les questionner sur les différentes conditions d'obtention d'une ombre et leurs principales caractéristiques.
- Recueillir leurs propositions et expérimenter au fur et à mesure pour vérifier :
 - Que faut-il pour faire une ombre ?
 - Où faut-il placer la marionnette pour faire apparaître son ombre ?
 - Comment sont les ombres ? *Les ombres sont noires. Dans l'ombre, on ne perçoit pas les détails de l'intérieur du personnage (les yeux, la bouche...), l'ombre prend la forme du contour de l'objet dont elle est issue, c'est le contour de l'ombre qui permet de reconnaître le personnage qui est représenté (notion de silhouette).*
 - Que va-t-il se passer si j'éloigne la marionnette de la source de lumière et que je la rapproche de l'écran ? *Elle devient plus petite. Elle est plus nette, on la voit mieux.*
 - Inversement, que va-t-il se passer si je la rapproche de la source de lumière et que je l'éloigne de l'écran ?

Synthèse collective :

Pour que le spectateur comprenne bien l'histoire et reconnaisse bien les personnages qui sont en train de parler, il est important :

- de rapprocher la marionnette le plus possible de l'écran
- de créer une marionnette dont le contour/la silhouette permet de reconnaître le personnage/l'animal qui est en train de parler.

Production/exploration :

- Les élèves sont répartis de façon à ce que chaque animal soit représenté par une marionnette (1/2 élèves par personnage)
- Consigne : « Vous allez dessiner chacun votre animal pour réaliser une marionnette. Pour cela, vous allez utiliser le matériel qui est sur la table :
 - une feuille de dessin
 - un crayon de couleur blanc et une gomme
 ➤ Rappeler la nécessité de dessiner le contour (et non les détails à l'intérieur du personnage) pour que le spectateur reconnaisse l'animal.

« Pour vous aider, vous pouvez utiliser un outil : le gabarit ». Montrer aux enfants comment il s'utilise.

Remarque :

En fonction de l'âge des enfants et de leurs capacités, différentes sortes de gabarit sont proposés :

- * Gabarit de la silhouette complète de l'animal (TPS/PS)
- * Gabarit du corps de l'animal, silhouette partielle de l'animal, : les enfants dessinent en complétant les parties du corps manquantes (tête, queue, crinière...), en utilisant un modèle (MS/GS)
- * Pas de gabarit, l'enfant dessine à partir d'un modèle (GS/CP).

➤ Langage :

- * Avant la phase de pratique au cours de laquelle les élèves vont dessiner, il est intéressant qu'ils puissent verbaliser leurs intentions (dessiner de grandes oreilles, une longue queue, un lion avec une grosse crinière...).
- * Pendant la phase de production, il est important que les élèves puissent nommer, différencier et comparer les outils, les formes tracées...

- Montage et finalisation de la marionnette : les adultes découpent le dessin produit par chaque enfant et réalise le montage (dessin + baguette) avec un pistolet à colle.

Regroupement collectif/verbalisation autour des productions

- Proposer à deux élèves de projeter l'ombre de leur marionnette derrière l'écran du théâtre : *les élèves déplacent les marionnettes, les font interagir, produisent une image animée qui raconte un extrait du récit.* L'enseignant prête sa voix, lit un

passage pendant que les élèves actionnent la marionnette et la déplacent en fonction du contenu du récit (*dans les représentations de théâtre d'ombres, l'acteur fait bouger la marionnette du personnage lorsque ce dernier se met à parler*).

- Les élèves constatent la diversité des productions, compare les représentations d'un même animal, les effets produits sur les spectateurs
- Progressivement l'enseignant amène les élèves à :
 - exprimer ce qu'ils voient,
 - expliquer ce qu'ils ont fait,
 - constater les effets produits
 - justifier leurs choix
 - établir des comparaisons et des rapprochements (entre deux productions)
 - exprimer ce qu'ils ressentent

Pratique plastique 2 : Créer une image de fond en jouant avec la lumière et les propriétés des objets et des matières.

-  Jouer avec la lumière pour comprendre que l'ombre peut être utilisée comme un matériau de création.
-  Expérimenter les effets de la lumière, des matériaux et des objets (opaques, transparents...), en explorant l'organisation et la composition plastique pour créer une image de fond « fixe » pour raconter l'histoire avec les marionnettes.
-  Exprimer sa sensibilité et son imagination en s'emparant des éléments du langage plastique : lignes, formes, couleurs, matière et lumière.
-  Utiliser le rétroprojecteur, le détourner en instrument de création.
-  Utiliser des matériaux et des objets du quotidien pour imaginer et créer une image éphémère.

Matériel :

- Divers objets et matériaux du quotidien (opaques, transparents, perforés, colorés...)
- Des matières de nature différente : farine, sable, eau, encre colorée.

Déroulement :

Sollicitation des élèves : 10 (Collectif)

- L'enseignant fait rappeler aux enfants le projet de raconter cette histoire à leurs parents, à d'autres enfants de l'école...et de la mettre en scène en utilisant les ombres des marionnettes/animaux qu'ils ont créés le matin.

- Faire rappeler rapidement aux élèves les principes du théâtre d'ombre, découverts le matin. « *A partir de ce que vous voyez devant vous, est-ce que l'on va pouvoir faire des ombres des animaux ?* ». Les élèves découvrent le rétroprojecteur et le support de projection en tissu blanc. L'enseignant allume le rétroprojecteur. Recueillir les propositions des élèves et faire un essai avec une ou deux marionnettes.
- Synthèse collective* : *Pour que le spectateur reconnaisse bien les personnages, il est important de rapprocher la marionnette le plus possible de l'écran et de l'éloigner de la source lumineuse.*
- Demander à un enfant de positionner sa marionnette entre la source lumineuse et le support blanc.
Placer dans le même temps un matériau coloré ou texturé sur la vitre du rétroprojecteur. Questionner les élèves sur ce qu'ils observent, constater et décrire les effets produits.

Production/exploration :

- Proposer aux élèves de réaliser une image qui servira de fond à la représentation. Incitation : « *Jardin coloré* », en référence à l'univers de l'album. Chacun leur tour, ils choisissent et manipulent les objets et les matériaux à disposition.
- Les élèves manipulent les objets, découvrent de nouvelles formes.
En effet, les objets positionnés sur le rétroprojecteur prennent une autre dimension, ils ne sont plus reconnaissables, ils sont transformés. L'objet perd son statut et sa fonction. Il est détourné, il est apprécié pour ses qualités plastiques (forme, couleur, ligne, matière). Les enfants sont amenés à constater les différents effets selon les objets choisis (opaques, transparents ou translucides). Ils composent une image et organisent des éléments entre eux en jouant sur les transparences, les superpositions, les accumulations et explorent les effets de la lumière.
- Ajouter de l'eau dans le saladier ou récipient. Ajouter de l'encre colorée. Proposer d'autres expériences visuelles, puis les faire réaliser par un ou plusieurs enfants : eau + encre, eau + huile, farine, sable...
Les enfants verbalisent les effets produits. Notion d'image animée (mouvement).
- *Langage/verbalisation pendant la réalisation de la production* :
 - Les élèves nomment les objets, décrivent ce qu'ils observent (transformations de l'objet, qui n'est plus reconnaissable).
 - Ils constatent les effets produits par la lumière et les transformations qu'entraîne l'utilisation du rétroprojecteur sur l'objet du point de la forme, de la couleur, de la matière : noir, nuance de gris, net, flou, grain de la matière, luminosité, changement de couleurs par superposition...

- Les plus grands sont incités à exprimer leurs intentions (choix d'objets ou d'organisation...)