

Week-end de formation au Ministère Auprès des Enfants

23-24 avril 2005



La marionnette au service de la Parole

Objectifs :

- ☺ découvrir divers techniques et matériaux pour créer des marionnettes par des adultes et des enfants
- ☺ créer 2 marionnettes (voire plus !)
- ☺ travailler une histoire biblique et la raconter avec les marionnettes
- ☺ apprendre à faire parler sa marionnette (narration, voix, manipulation)

Formateurs : Anne Anken et Christine Frikart



Dossier



Le guide des chameaux épicsés pour le soin de tes marionnettes (à gaine)

1. N'utilise jamais ta marionnette comme gant de boxe.
2. Ne tiens jamais ta marionnette par son nez, oreille, cil, langue ou autres parties qui peuvent tomber ou être détachées.
3. Ne laisse jamais ta marionnette par terre ou sur une surface sale.
4. Ne laisse pas ta marionnette en plein soleil, même un chameau !
Ta marionnette se décolorera, se déformerà, se pliera, perdra sa couleur ou encore pire mourra !
5. Ne touche jamais ta marionnette avec des mains collantes ou sales, ne l'embrasse quand tu es maquillé !
6. N'utilise pas la bouche de ta marionnette pour mordre d'autres marionnettes, ni pour pincer des humains ou pour ramasser des choses.
7. Ne réduis pas ta marionnette en l'écrasant.
Mets-la dans un carton d'une bonne grandeur.
8. Coiffe les cheveux, le pelage ou la peau de ta marionnette et garde ses vêtements propres, coquets et frais.
9. Nettoie ta marionnette uniquement avec les produits de nettoyage recommandés pour le tissu utilisé pour la fabrication de ta marionnette.
10. Souviens-toi de ces simples directives, et ta marionnette et toi durerez très longtemps. Tu t'es donné de la peine à fabriquer ta marionnette ou tu l'as peut-être payé avec beaucoup d'argent, alors prends-en bien soin.



Les chameaux épicés – Profil de marionnette

Nom _____
Age _____
Sexe _____
Genre de voix _____
Foyer/habitat _____
Loisirs/intérêts _____
Les meilleurs traits _____
Compétence spéciales/talents _____
Ne quitte jamais la maison sans _____
Les membres de la famille _____
Bonne habitude _____
Mauvaise habitude _____
Points forts _____
Points faibles _____
Dessin animé préféré/Programme TV _____
Musique préférée _____
Chanson préférée _____
Couleurs préférées _____
Livres préférés _____
Auteur préféré _____
Aliments préférés _____
Expressions préférées _____
Citation préférée _____
Film préféré _____
Le dernier livre lu _____
Animaux domestiques _____
Amis, Amies _____
A peur de _____
Sont contents quand _____
Se fâchent par _____
S'attristent à cause de _____
Sont amoureux de _____

Jim Bailey & The spicy camels



Marotte à doigts

Principe :

le (les) doigts du manipulateur remplace le (les) bâton de la marotte.

Les marottes sont de petite taille.

La face de la marotte se trouve sur l'intérieur des doigts du manipulateur.



Utilisation :

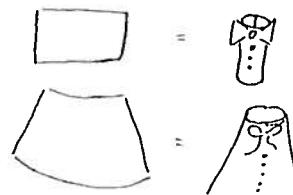
- conviennent particulièrement bien aux enfants en bas âge
- pour des petits groupes
- pour la vidéo, diapos,...

Fabrication :

1) dessiner, peindre directement sur le doigt

on peut rajouter

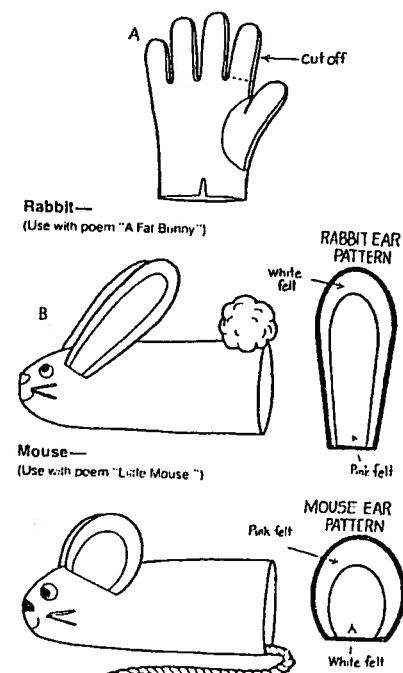
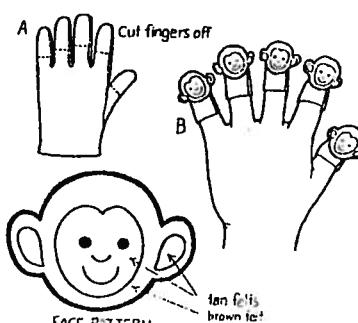
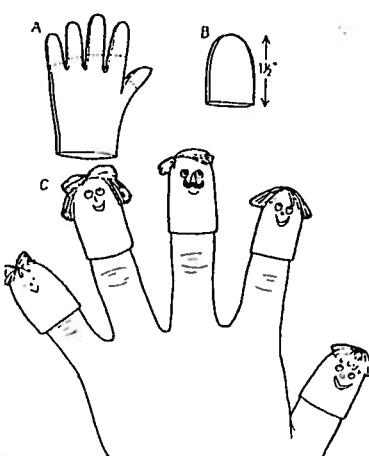
- des habits (rectangles de papier ou tissu)
- des perruques, foulards,...
- des bras (cure-pipe enroulé autour du doigt)



⇒ les accessoires peuvent être en tissus ou en carton.
Des boutons en plastique ou peints font très bien l'affaire.

2) avec les doigts d'un gant

- les traits du visage peuvent être brodés ou peints
- une tête peut-être rajoutée au gant
- les habits peuvent être peints ou rajoutés

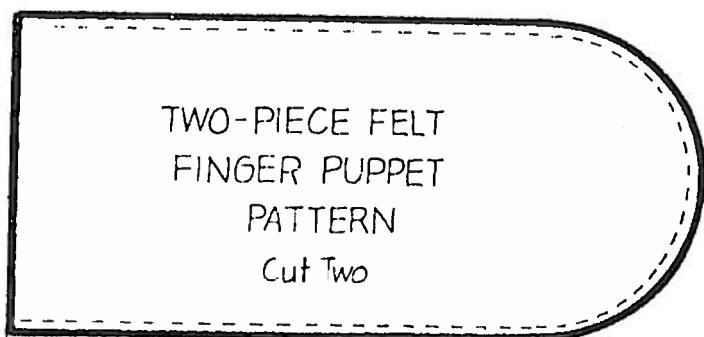


3) le doigt du gant peut être remplacé par une forme de feutrine

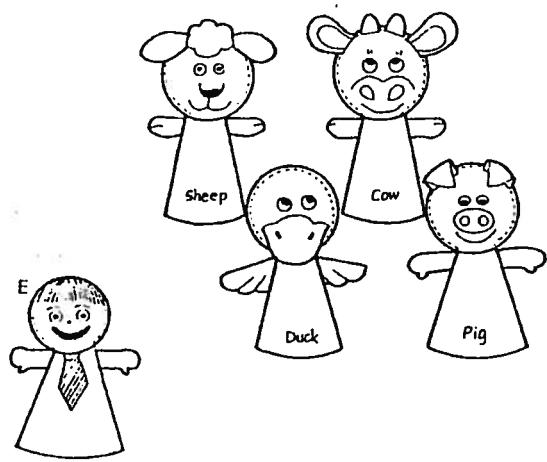
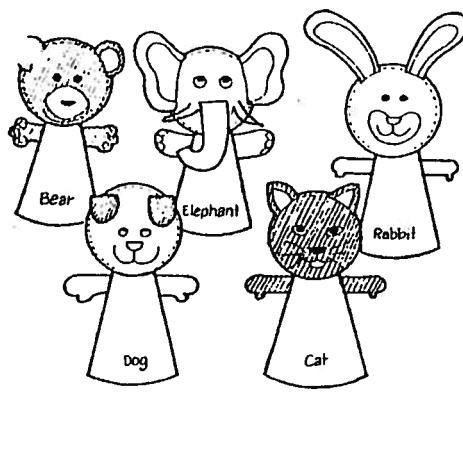
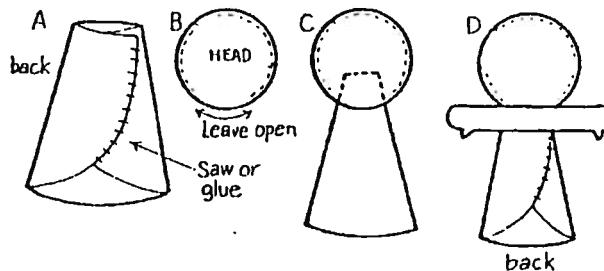
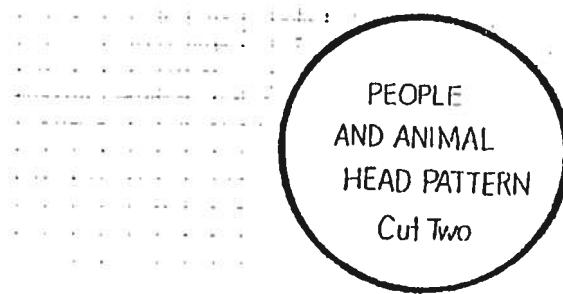
reporter 2x le patron ci-contre dans de la feutrine puis découper

coller et/ ou coudre selon les pointillés
décorer (visage, oreilles, cheveux,...)

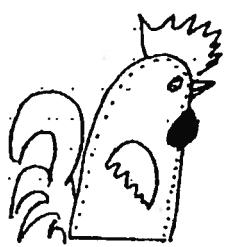
!! chacun des patrons doit être adapté au doigt du manipulateur (faire plus petit pour les enfants)



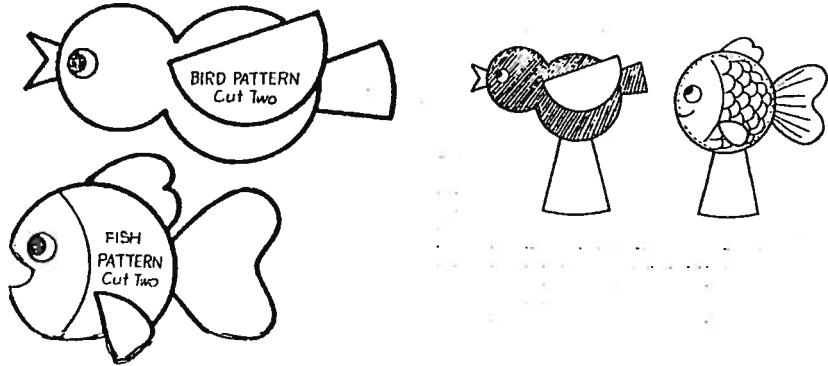
Variante



Utilisation de profil



une silhouette peut remplacer la tête du personnage



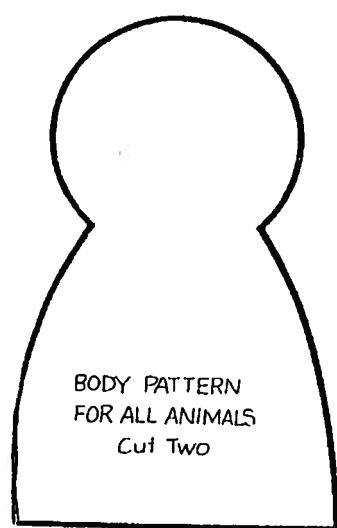


la tête peut être remplacée par une bille, une perle, un pompon, une balle de ping pong

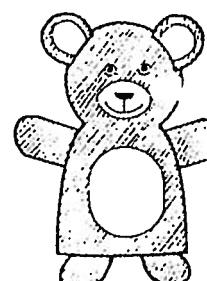
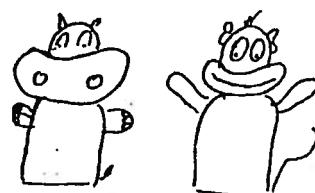
(cône + pompon et pour la crinière carton + feutrine)

! la tête reste toujours collée au corps !

la tête peut être rembourrée



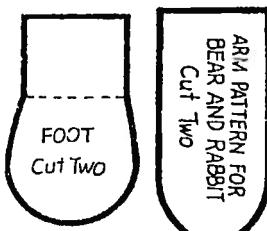
BODY PATTERN
FOR ALL ANIMALS
Cut Two



NOSE AND MOUTH
Cut One



EAR
Cut Two



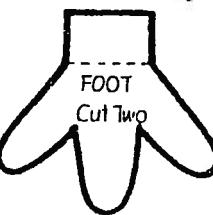
FOOT
Cut Two

ARM PATTERN FOR
BEAR AND RABBIT
Cut Two

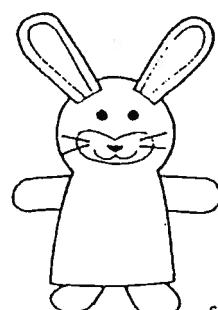


TUMMY
Cut One

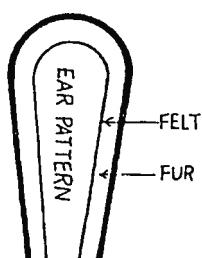
Chick—
(Use with the poem "Chickens.")



FOOT
Cut Two



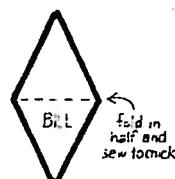
FACE
felt



EAR PATTERN
FELT
FUR



WING
Cut Two



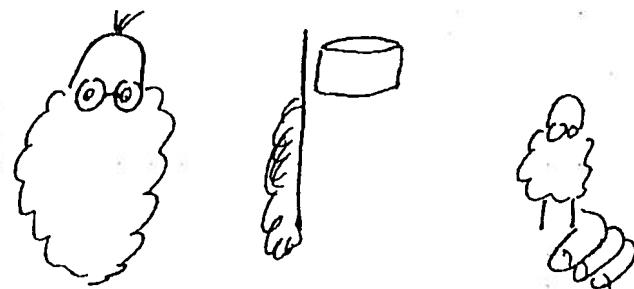
BILL
Fold in
half and
sew to neck

cylindre + bille

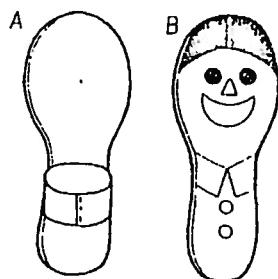


la tête est toujours collée au corps

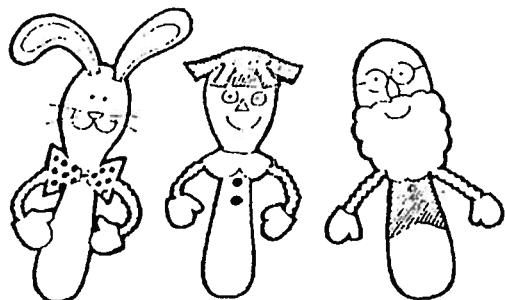
silhouette + bague



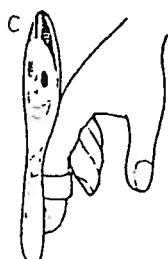
coller la bague
derrière la silhouette



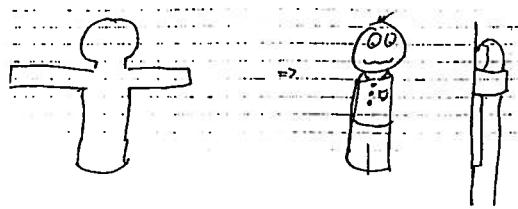
la silhouette est une cuillère à glace peinte
ou une spatule en bois



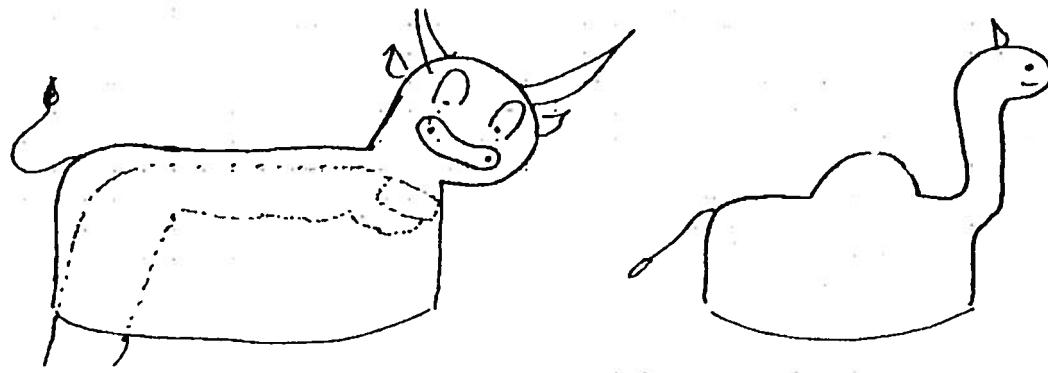
ajoutez-y des bras en cure pipe



éventuellement manipulez depuis le haut

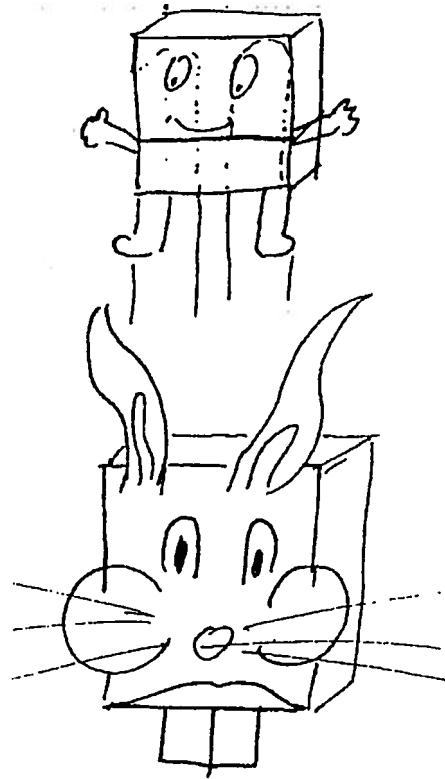
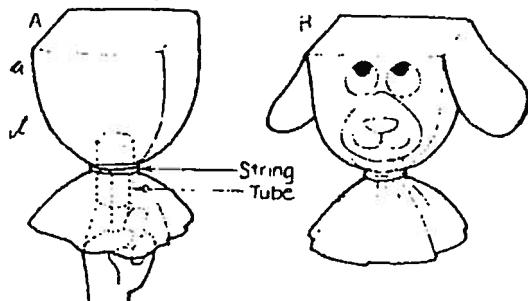


pour les quadrupèdes :



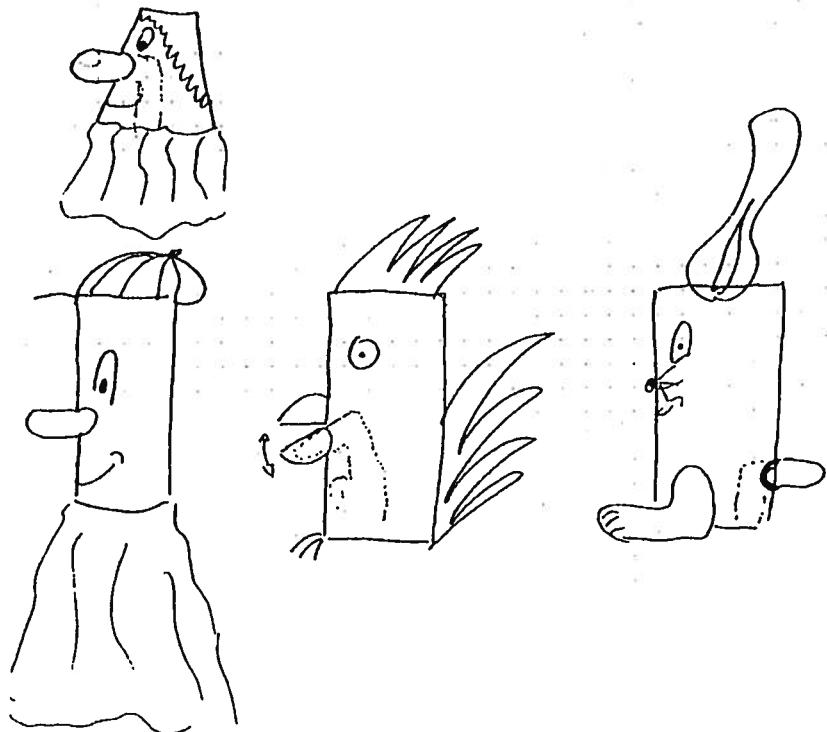
pour mieux tenir, la tête peut être rembourrée

Avec des boîtes d'allumettes
enfilées sur 2 doigts

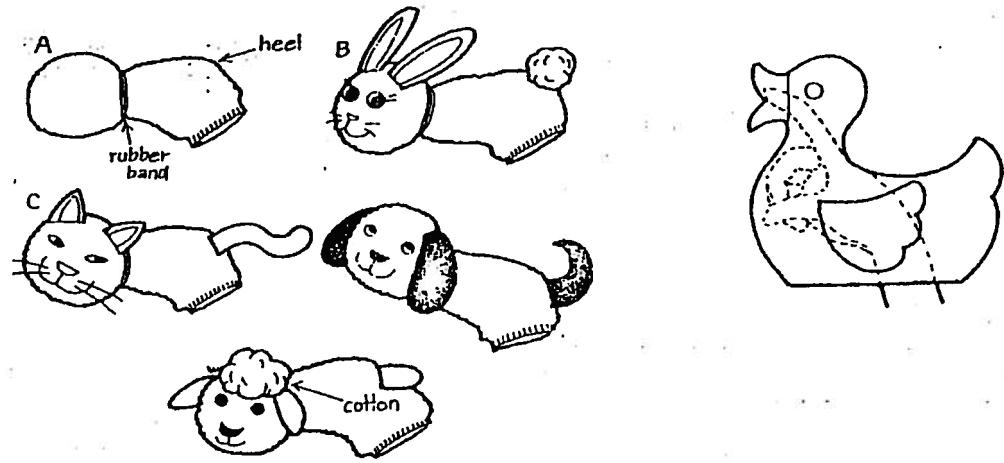


Avec des gobelets ou rouleaux WC :

percer le gobelet ou le rouleau wc
introduire un doigt ganté et manipuler



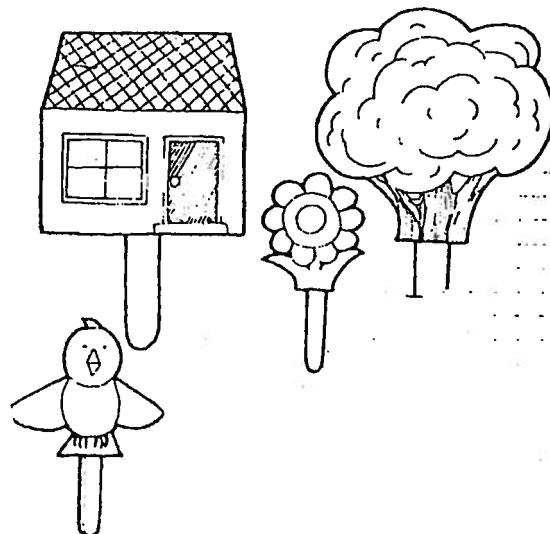
Avec des chaussettes :



Décors :

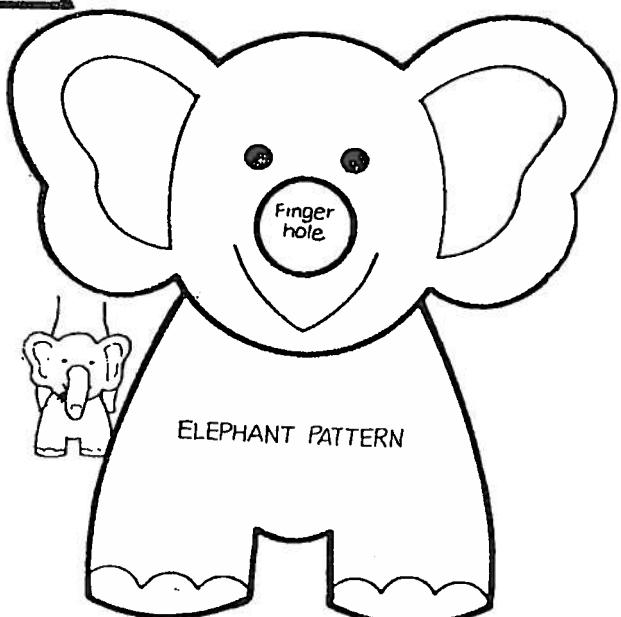
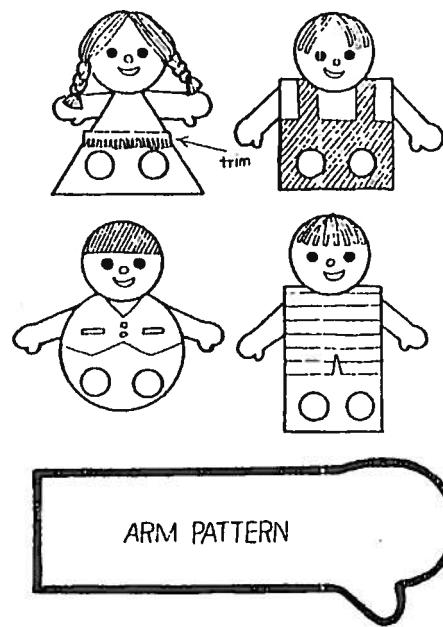
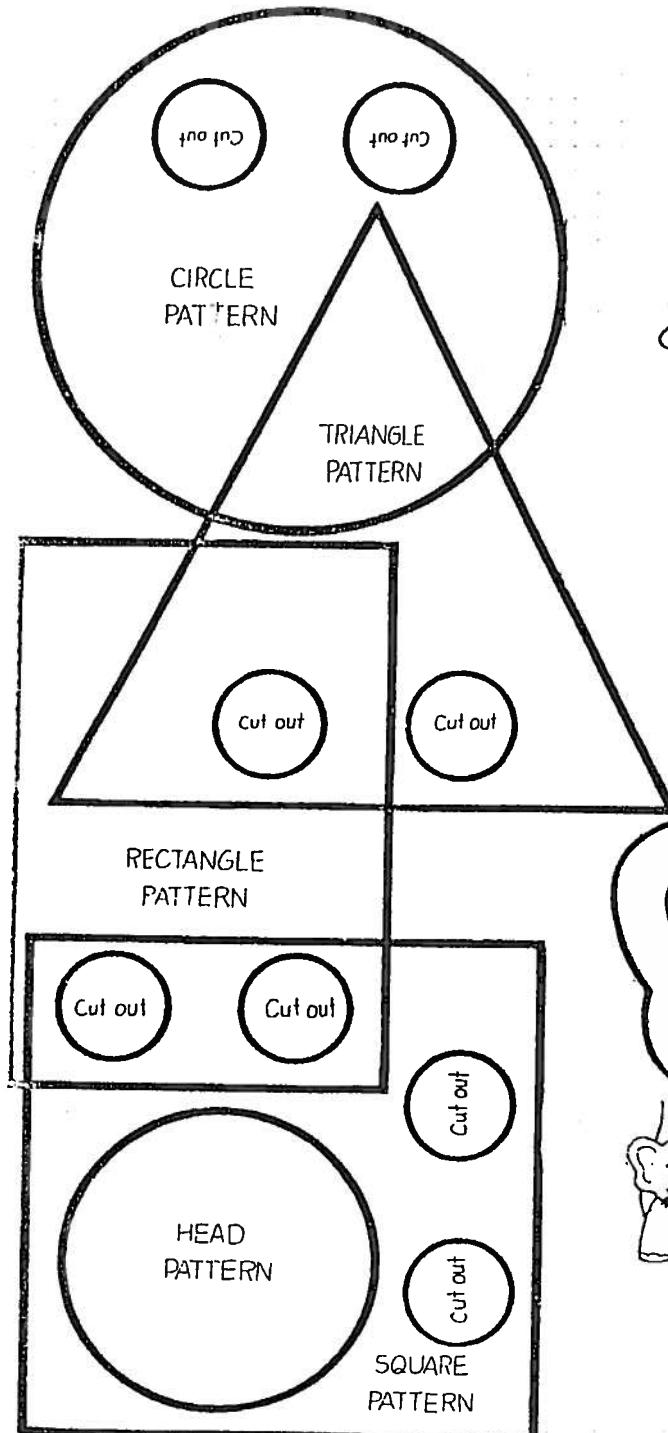
Vu la taille des marottes, les décors peuvent être réalisés à l'aide de photos magazines collées sur des cartes et fixées à des bâtons de glace (par exemple)

Veillez toutefois à garder les proportions !



Découper les silhouettes suivantes dans du carton fort ou une planche en bois croisé
Au lieu de les peindre, on peut également les recouvrir de feutrine

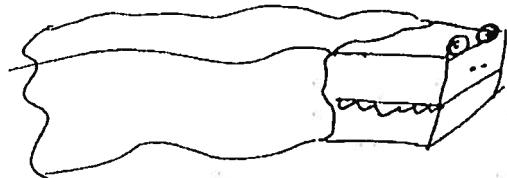
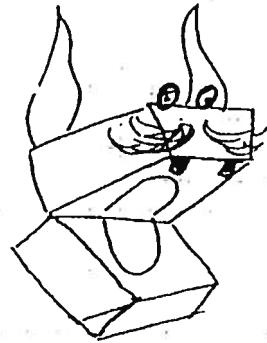
!! pour les manipuler, les doigts doivent être gantés !!



Faire des mâchoires dures:

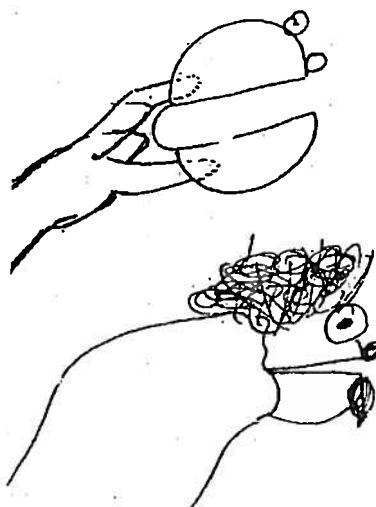
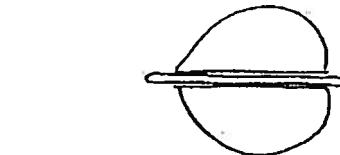
1) Avec des boîtes

- couper une boîte en 2
- coller de la feutrine dans la bouche (ce qui permettra de tenir les 2 parties ensemble)
- ajouter les yeux, oreilles, cheveux,....
- la tête peut être habillée avec un cylindre de tissu (chaussette, manche,...) collé à l'arrière de la tête

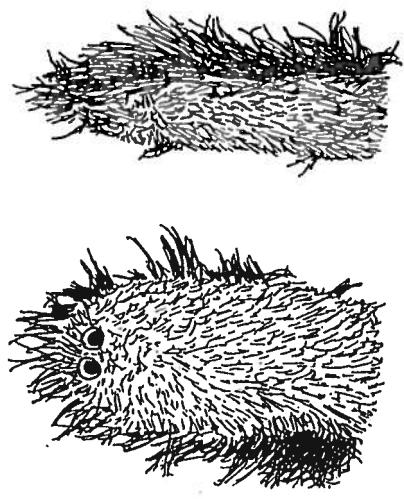


2) avec une boule de polyestrène

- couper la boule en 2 parties égales
- coller du tissu pour rassembler les 2 moitiés en veillant à laisser déborder l'arrivée
- couper le tissu qui dépasse excepté à l'arrière
- coller les yeux, cheveux,....
- pratiquer 2 trous à l'arrière pour y mettre le pouce et l'index
- coller une manche, chaussette, gant, robe,...) pour habiller votre marionnette



5.3.1. GRIBOUIL



FABRICATION

MATERIAUX.

- Fourrure synthétique.
- Fil étoile.
- Yeux.

INSTRUMENTS.

- Stylos feutre.
- Ciseau ou cutter.
- Aiguille.

LISTE DES OPERATIONS.

1. Tracer la face.
2. Tracer le dos.
3. Couper la face et le dos.

5. Coudre à l'envers.

6. Retourner.

7. Coudre les yeux.

MANIPULATION



REMARQUES

L'assemblage des deux pièces peut être simplifié en agrafant les bords ou en les collant.

Il est recommandé de choisir des couleurs contrastées pour la face et le dos.

La fourrure synthétique peut être remplacée par de la fourrure naturelle.

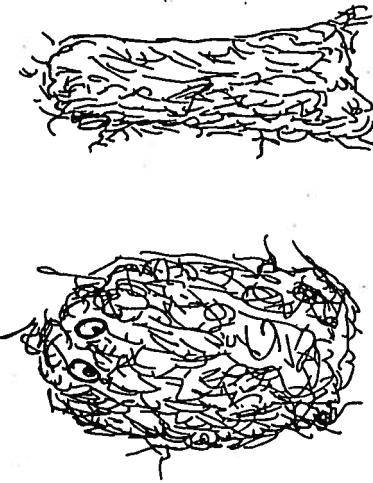
La face peut être réalisée en cuir et le dos en fourrure.

CARACTÈRE

Gribouil est doux au toucher. Il a une petite voix fluette et d'un caractère plutôt sympa.

Sa fourrure est blanche pour la face et noire pour le dos.
Les yeux sont en plastique avec des pupilles mobiles.

5 . 3 . 2 : GRINCHEUX



MANIPULATION

C'est la même que pour GRIBOUIL.

CARACTÈRE

Grincheux est rugueux au toucher et d'un caractère aigri. Il a une voix rauque et "rouspète" tout le temps. La face est jaune, le dos orange et les yeux vert pâle. L'inclinaison des yeux vers l'intérieur du visage lui donne un air de profonde tristesse.

FABRICATION

MATERIAUX.

- 1 gant de toilette en crin.
- 1 paire de boucles d'oreilles.

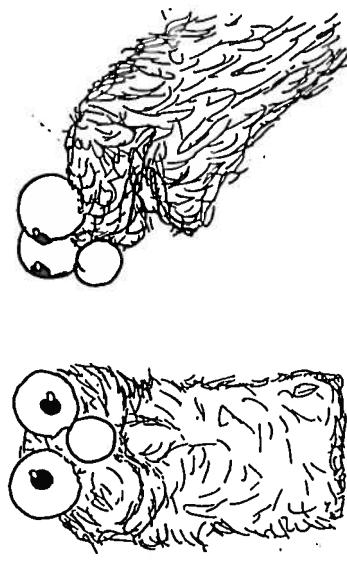
INSTRUMENTS.

- Vernis à ongles noir.
- Vernis à ongles blanc.

LISTE DES OPERATIONS.

1. Peindre la pupille.
2. Fixer les yeux.

5.3.3. DOUDOU



FABRICATION

MATERIAUX.

- 1 chaussette.
- 3 boules en "crêpe".
- 3 vis
- 3 rondelles.

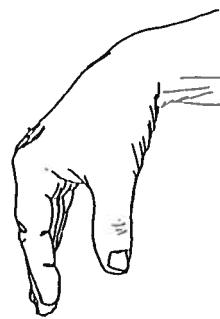
INSTRUMENTS.

- Tournevis.
- Vernis à ongles noir.
- Vernis à ongles blanc.

LISTE DES OPERATIONS.

1. Visser les yeux.
2. Visser le nez.
3. Peindre les pupilles.

MANIPULATION



REMARQUES

Les boules en "crêpe" existent en trois tailles différentes et en de nombreux coloris. On les trouve dans les rayons bricolage.

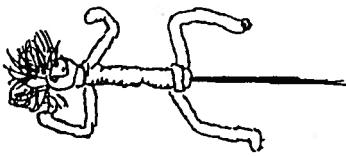
J'ai utilisé des vis pour le bois aggloméré. Elles sont plus pointues et ont un pas de vis plus grand.

La longueur des vis est inférieure de 2 à 3 mm. au diamètre de la boule.

CARACTÈRE

Le tissu duveteux est doux au toucher. Doudou parle d'une petite voix légèrement nasillarde et rapide. Il parle abondamment. Il est très expressif au niveau des mimiques.

5.3.4. MAROTTE CURE-PIPE



4. Enrouler le cure-pipe autour du bâton.
5. Couper le deuxième cure-pipe à la moitié.

6. Plier un brin en deux.

7. Le serrer à l'emplacement des bras.

FABRICATION

MATERIAUX.

- 1 bâton (diamètre 3 mm.)
- 1 cotillon (diamètre 12 mm.)
- 2 cure-pipes (diamètre 6 mm.)
- Déchets de fourrure.

8. Idem que 6.
9. Le fixer à l'emplacement des jambes.
10. Plier les articulations.

11. Coller les cheveux (déchets de fourrure).
12. Dessiner le visage.

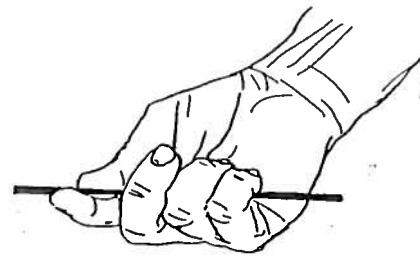
MANIPULATION

INSTRUMENTS.

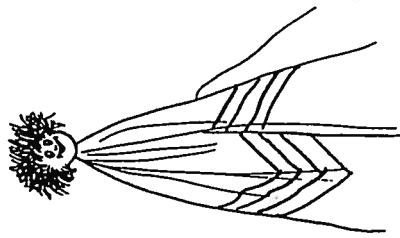
- Colle blanche.
- Stylos feutre.
- Ciseaux.

LISTE DES OPERATIONS.

1. Encoller le trou du cotillon.
2. Enfiler le cure-pipe dans le cotillon.
3. Enfiler le bâton dans le même trou.



5 . 3 .5 . PETITE MAROTTE



3. Encoller le trou de la perle.

4. Enfoncer le bâton et le tissu dans la perle.

5. Coller les cheveux.

6. Dessiner le visage.

MANIPULATION

Cette petite marotte à bâton court offre 3 formes de manipulation. (Voir p.50-51)

FABRICATION

MATERIAUX.

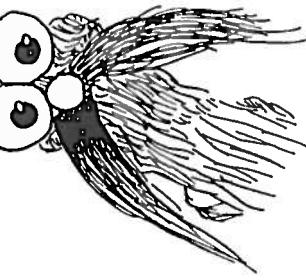
- Perle en bois de 3 mm. de diamètre.
- Bâton de 8 mm. de diamètre (correspondant au diamètre du trou de la perle).
- Carré de tissu de 60/60 cm.
- Déchets de fourrure.

INSTRUMENTS.

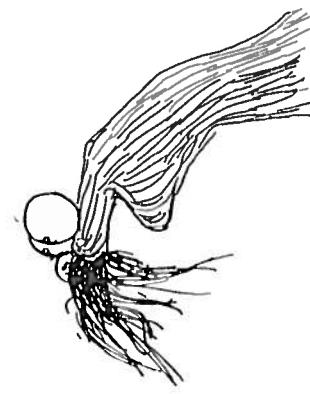
- Colle blanche.
- Stylos feutre.

LISTE DES OPERATIONS.

1. Plier les carrés deux fois dans le sens des diagonales.
2. Saisir la pointe et placer le bâton au centre.



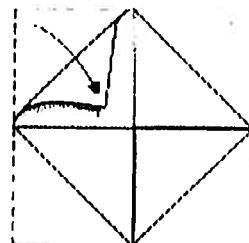
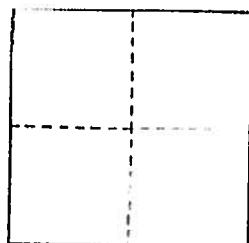
Cette marionnette est fabriquée selon le modèle de la fiche technique 5.3.3..
Elle se différencie par une moustache, un simple déchet de fourrure fixé avec le nez.



Marionnettes en origami

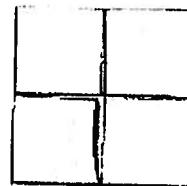
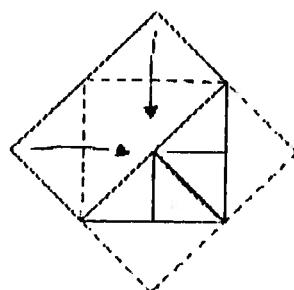
Voici une suggestion pour fabriquer des marionnettes en origami .

Tu connais sûrement le fameux pliage qu'on surnomme le "coin-coin" . Si tu ne te rappelles plus comme le faire, suis les instructions suivantes :



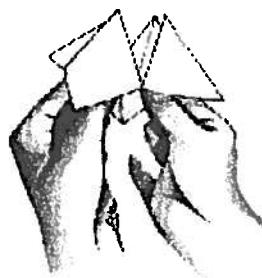
1. Prends une feuille de papier **carré** .
Plie ta feuille dans le sens vertical et ensuite dans le sens horizontal .
Tu obtiens quatre carrés égaux comme sur le dessin .

2. Rabats les coins vers le centre de la feuille .
Tourne ton pliage de façon à ce que les coins non repliés soient vers la table .



3. Refais les mêmes instructions qu'au numéro 2.

4. Retourne ce carré et tu pourras constater que tu as obtenu quatre "poches carrées" .



5. Plie la forme en deux comme sur le dessin .

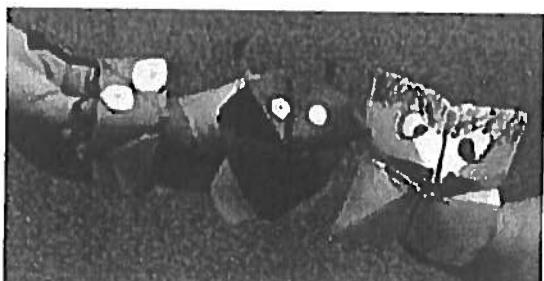
6. Glisse tes doigts dans les quatre "poches carrées" comme sur le dessin .

Et voilà ! Tu as créé un "coin-coin" , il ne te reste qu'à le décorer pour que ton pliage ressemble à un animal !

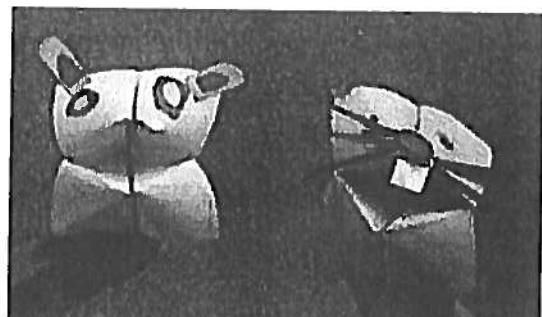
Quelques modèles en origami selon les Fables de La Fontaine



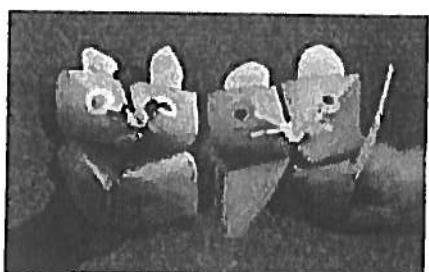
le corbeau et le renard



la cigale et la fourmi



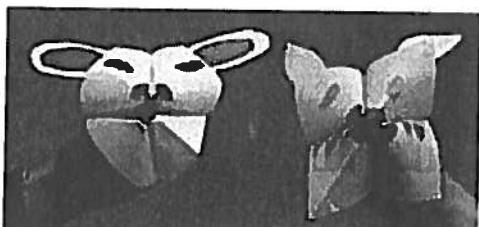
le rat des villes et le rat des champs



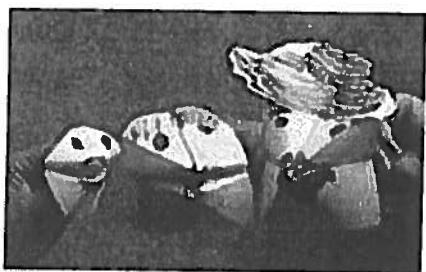
le lion et le rat



la colombe et la fourmi



l'agneau et le loup



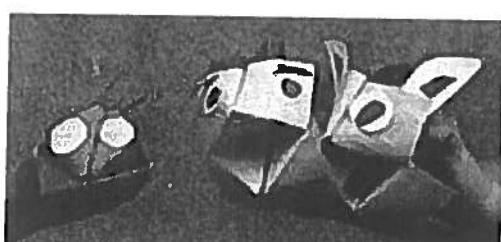
la poule aux œufs d'or, le fermier



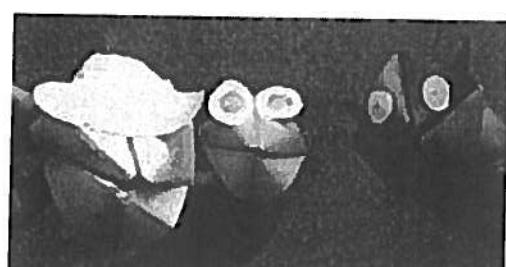
le lièvre et la tortue



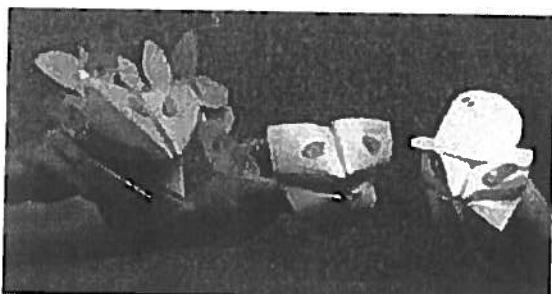
le petit poisson et le pêcheur



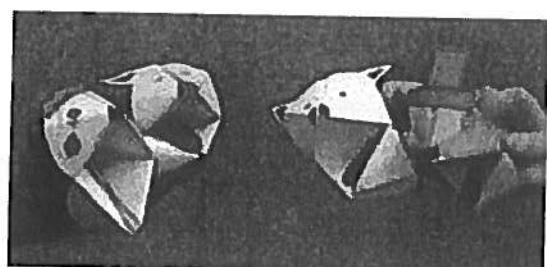
le cheval et l'âne



la grenouille et le boeuf



le geai paré des plumes de paon



les deux mulots

LES MARIONNETTES

Cours donnés par V. Rochat à Emmaüs

1) Caramel = marionnette de relation

a) Pourquoi l'employer?

- Stimuler les enfants, leur procurer de la joie pour qu'ils aient envie de revenir.
- utiliser pour introduire, raconter des Fables de la Jungle.
- attirer l'attention: enfants aiment Caramel, viennent pour lui.
- créer le contact.
- développer l'imagination de l'enfant.
- poser des questions en rapport avec le sujet que les enfants se posent.

b) Aspects pédagogiques

- Coquin, fait plein de bêtises ---> très proche des enfants. Il fait ce que les enfants n'oseraient jamais faire: tirer la langue au pasteur.
- Les enfants aiment Caramel: il leur ressemble ---> attention à l'animal qu'on choisit, qu'il soit sympathique. Ne pas le rendre antipathique en lui faisant faire de la discipline
- Les enfants s'identifient à la marionnette, elle répond au besoin d'identification: quand je parle à Caramel, c'est comme si je leur parle à eux. Les héros de TV sont bcp trop élevés pour les enfants, ils ont besoin d'avoir des modèles à leur taille.
Exple: une enfant m'a dit: "Ah! ce que tu nous as dit ce matin!" alors que que je l'avais dit à Caramel.
- Complicité avec Véronique qui l'aime malgré ses sottises ---> eux aussi sont aimés malgré tout ---> amitié avec Caramel ---> confiance envers Véronique.
- Donner l'impression qu'il vit, indépendamment de moi (ne pas faire oui, quand il fait oui...).
- Caramel doit avoir l'attitude des enfants auxquels il s'adresse: différent avec des 6 à 8 ans qu'avec des 12 à 15 ans.
- Peut être aussi utilisé dans la rue pour entrer en contact avec les enfants.
- Ne raconte pas l'histoire biblique, ni l'enseignement pour que les enfants ne prient pas Caramel!
- Pour nous aussi, Caramel nous aide: si timide, sécurisant. Notre caractère sort par la marionnette: agressif, doux...

c) Dangers - Attention!

- Focalisation autour de l'animal très grande ---> après difficile de reprendre ---> faire disparaître la marionnette (le sortir), sinon les enfants restent crochés sur Caramel.
- Ne pas faire trop long, sinon les enfants ne peuvent plus se concentrer sur l'histoire biblique, ne pas prendre trop de temps (3 à 4 minutes).
- Caramel prime: danger qu'il ne reste que lui dans le souvenir des enfants.
- Aspect vérité - mensonge: en donnant vie à Caramel, on fait entrer l'enfant dans le monde de l'imaginaire qu'il aime.
Exple: les enfants qui jouent, savent que ce n'est pas vrai, mais quand ils jouent, ils sont dedans.
Même chose avec Caramel: les enfants savent dans le fond que ce n'est pas vrai, mais ils sont heureux. Parfois, il y a un petit temps où ils ne savent pas trop si c'est un vrai singe ou pas. S'ils demandent, ne pas dire que c'est vrai, mais leur retourner la question.

d) Différents âges

- 4 ans: trop petits, ont peur, ils ne font pas encore la différence entre le vrai et le faux...
- 5 à 11 ans: meilleur âge
- 12 à 15 ans: Caramel leur permet de montrer leur affection, laisse sortir le côté affectif de leur personnalité ---> caresses.

2) Utilité de la marionnette

a) De manière générale

- Donne de l'assurance: on est 2
- On parle à la marionnette, c'est plus facile, aussi pour les enfants qui n'arrivent pas à s'exprimer avec les adultes.
- Marionnette est interactive. Elle s'adresse aux enfants qu'elle interpelle, elle permet le dialogue avec eux.

b) Aspect thérapeutique

- Elle fait ressortir les sentiments intérieurs (enfant doux a fait un lion avec des dents énormes (voulaient montrer les dents)).
- Elle libère ce qu'il y a au fond de nous.
- Dans un dialogue à trois: l'enfant qui a un problème (qui porte quelque chose de difficile) ne peut pas répondre à une question directe: "Qu'est-

"ce qui ne va pas?" C'est impossible pour lui de dire ce qu'il a sur le cœur.

La marionnette se met du côté de l'enfant, elle prend le temps de l'écouter (opposé de ce qui arrive souvent aujourd'hui). L'enfant entend ce que la marionnette lui dit.

Quand l'enfant parle, c'est d'abord à la marionnette, il sait qu'il est écouté, donc il peut parler.

Exemple: enfant qui est derrière la porte à l'école, ça fend le cœur de Véronique. Elle entre en contact avec lui: un mur! Elle lui dit que son frère a fait un camp avec elle. Réponse de l'enfant: "Qui êtes-vous?" Véronique lui répond qu'elle est la maman de Caramel. Réponse de l'enfant: "Ah! Caramel, je vais vous confier un secret" et il lui montre sa boîte à trésors. Il ne l'avait montrée à personne. En fait, il voulait que Véronique la montre à Caramel.

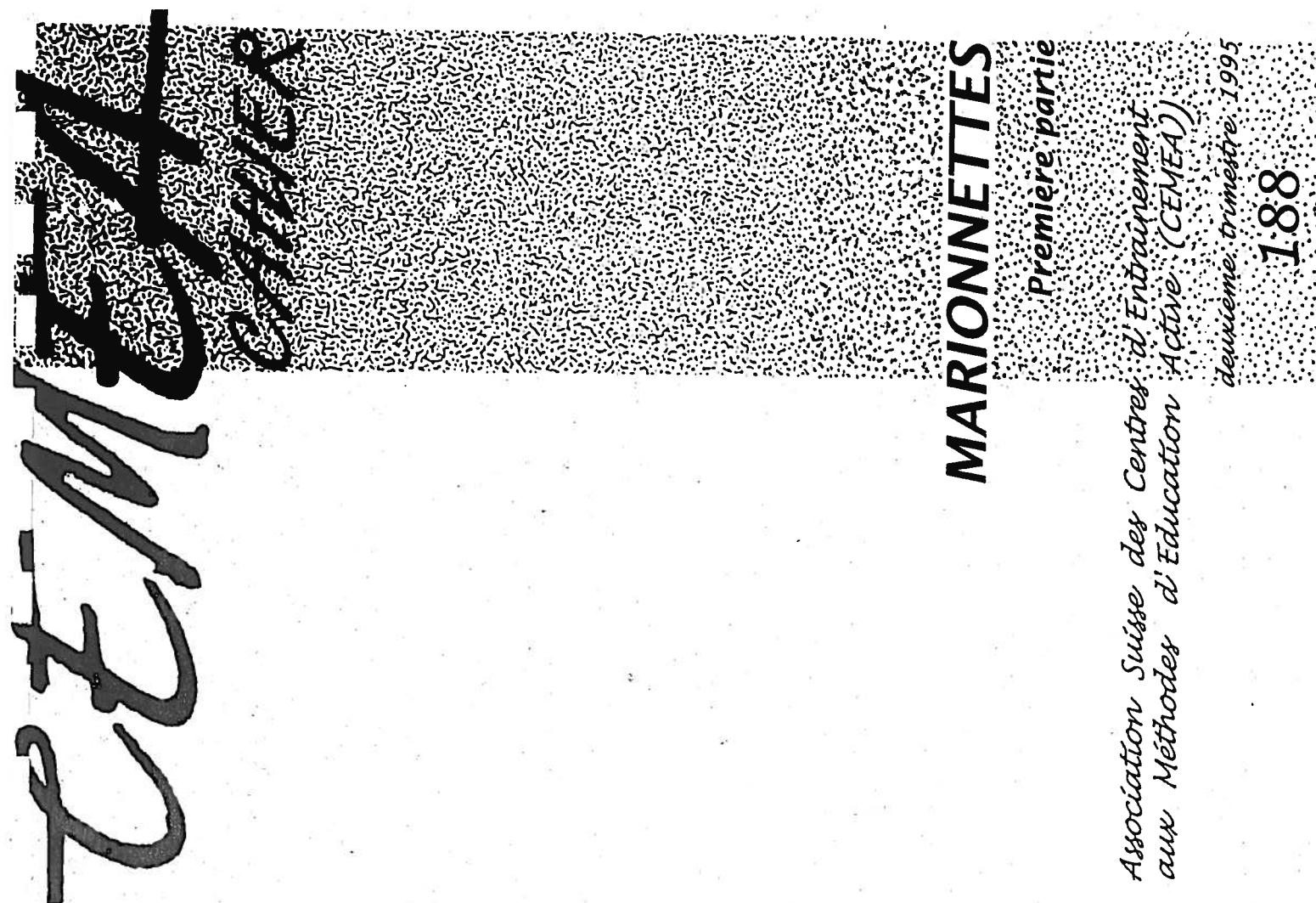
- Au travers de la marionnette, l'enfant se détend, commence par jouer avec la marionnette. S'il ne dit rien, on apprend à le connaître et peut s'ouvrir. Il est libre d'être qui il est.

3) Aussi avec les enfants!

- Développe la créativité des enfants dans la création des marionnettes et des jeux de scène
- Enfants enthousiasmés de monter un spectacle.
- Réaction des enfants inhibés quand ils sont derrière le castelet: débloqués, s'ouvrent laissent sortir leur colère, leurs peurs.
- Passion aussi pour les enfants qui regardaient.

4) Points importants

- **Le choix de la marionnette**, elle ne doit pas faire peur. Elle doit être proche d'eux. Besoin de s'identifier des enfants: soit on leur donne des adultes ou des héros comme modèles, mais impossible, trop difficile de s'identifier
- **Son caractère**: il me ressemble (j'aime m'amuser!). Mais il ressemble aussi aux enfants (évoluer pour rester au goût du jour).
- **Son langage**: passer du temps dans les parcs pour écouter les enfants parler



Première partie

MARIONNETTES

Association Suisse des Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Education Active (CMEA)

deuxième trimestre 1995

188

Première partie

AVANT-PROPOS	5
● La spécificité du théâtre de marionnettes	5
● Pourquoi faire du théâtre de marionnettes	6
● Réflexions avant de commencer.....	7
I. DEMARCHE.....	8
● En partant de l'histoire	8
● En partant des marionnettes	9
II. DIVERSES TECHNIQUES DE MARIONNETTES	11
● Marionnettes à gaine	11
à main prenante	12
à tiges	13
à triangle	13
à fils	13
III. CONFECITION DE LA MARIONNETTE	14
● Organisation de l'atelier	14
● Matériel	16
● Idées pour confectionner les cheveux	18
● Chapeau	20
● Idées pour confectionner les yeux	21
IV. FICHES TECHNIQUES	22
● Marotte simple	22
● Marottes à main(s) prenante(s) : boule coupée	23
tête-chaussette	25
Sachet bourré : museau pointu	27
autres formes	29
plus collants	30

boule de sages	33
sages taillé et pâte à bois	37
● Le corps de la marionnette (avec couture, minimum et sans)	39
● Chablons	42
● Marionnette à tiges	43
● Animaux : type renard	45
type cheval	47
type chat	49
papillon	51
chauve-souris	52
oiseau	53
● Pose des oreilles dressées	55
A SUIVRE	56

MARIONNETTES

par Marie-José Porchet-Haab
Lucienne Monney

Ce Cahier et le suivant forment un seul ouvrage, que nous avons dû diviser en deux pour des raisons techniques (c'est la raison pour laquelle ils ne peuvent être vendus séparément).

1ère partie : Comment confectionner des marionnettes avec des enfants.

2ème partie : Comment animer des marionnettes et réaliser un spectacle avec des enfants

Les thèmes suivants seront traités dans le deuxième Cahier :

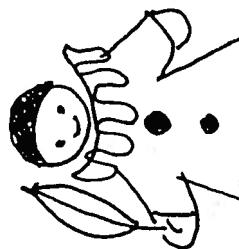
- I. LES CASTELETS
- II. LE JEU
- III. MONTAGE DU SPECTACLE
- IV. SONS ET LUMIERES
- V. EXEMPLE DE PROGRAMME
- VI. LE JOUR "J"
- VII. TIMING DE L'ACTIVITE

Pourquoi ces Cahiers marionnettes ?
Il existe peu de livres en librairie concernant ce sujet. Il y a eu quelques excellents ouvrages qui sont épuisés actuellement. Vous pouvez cependant les trouver en bibliothèque (voir la bibliographie à la fin du deuxième Cahier). Les documents que l'on trouve maintenant en librairie sont des livres concernant la construction des marionnettes avec de très belles photos mais sans renseignements sur la réalisation de spectacles, ces marionnettes deviennent alors des objets de décoration. Rien de plus triste qu'une marionnette pendue, morte. *La marionnette est faite pour vivre et prend vie par la vie de son créateur qui l'anime.*

Nous voulons ainsi vous fournir des éléments pratiques extrêmement simples à réaliser, qui vous permettront de confectionner des marionnettes, d'apprendre à en jouer et à monter un spectacle.

□ LA SPECIFICITE DU THEATRE DE MARIONNETTES

Quelle différence y a-t-il entre le théâtre et le théâtre de marionnettes ?
Le théâtre de marionnettes s'apparente au théâtre d'acteurs, mais il ne s'agit pas que d'un théâtre miniature, il obéit à d'autres lois qu'il lui sont propres. Alors qu'au théâtre le texte est très important, au théâtre de marionnettes la parole est



Illustrations :
Marie-José Porchet-Haab

réduite au minimum au profit de l'**action**, car c'est le **geste** qui donne vie à la marionnette. C'est le mouvement qui crée l'**illusion**, la **magie**, par ex. : les objets ensorcelés s'animent et se mettent à danser.

Au théâtre de marionnettes tout devient possible :

- le héros voyage sur le dos d'une hirondelle
- la sorcière s'envole sur son balai
- le prince est transformé en crapaud.

La fascination que la marionnette exerce sur les enfants (et sur les adultes...) est due à l'**animation** dont elle est l'objet. D'une part, la poupée se transforme en personnage vivant, d'autre part, elle subit un apparent changement d'échelle lorsqu'elle se meut dans le castelet. (la marionnette a toujours l'air plus grande sur scène qu'en réalité).

De plus, ses possibilités (envols, métamorphoses) font de ce genre de théâtre un art mystérieux, fantastique et féérique.

□ POURQUOI FAIRE DU THÉÂTRE DE MARIONNETTES

D'abord pour le plaisir de créer, et la joie de jouer ensemble. L'enfant va pouvoir donner libre cours à son imagination au travers de l'**histoire** qu'il inventera. Il pourra développer son **esprit d'invention** et son **habileté manuelle** lors de la confection des marionnettes. Il pratiquera de multiples activités créatrices comme la sculpture, le modelage, la peinture, la couture. Ceci est important à l'heure d'une société « presse-button » où les jeux électroniques et le télévision nous envahissent et ne nous laissent plus qu'un rôle de consommateur.

L'enfant pourra s'exprimer, s'extérioriser, se libérer de ses émotions dans le jeu scénique alors qu'au contraire avec la télévision l'enfant intérieurise beaucoup trop d'émotions et ne peut dépenser son énergie.

Dans le jeu, l'enfant s'exprime d'abord par le **geste**, ce qui facilite l'intégration des enfants non francophones. Comme dans le mime, cela nécessite un **sens de l'observation** et développe la précision et la dextérité.

C'est un merveilleux moyen pour développer l'**expression orale** spontanée "car il donne quelque chose à dire, le désir de dire et la liberté de dire" (Sarah Cone Bryant) en s'adressant aux autres.

Enfin n'étant pas seul en scène dans le castelet, l'enfant-acteur doit tenir compte des autres et ce jeu d'**équipe** renforce la solidarité.

Le castelet offre un avantage aux timides, il les cache au regard du public.

L'enfant apprend aussi à s'exprimer par des sons, des bruitages et de la musique.

Je me souviens d'une petite Portugaise, radieuse après un spectacle auquel elle avait participé. Elle avait doublé sa 4ème année, mais elle aimait tout de même l'école... à cause des marionnettes...

□ REFLEXIONS AVANT DE COMMENCER

Avant de vous lancer dans un atelier MARIONNETTES, il faut prendre en considération différents critères :

- l'âge des enfants (afin de tenir compte de la difficulté de la réalisation et choisir la technique de la marionnette appropriée, ne pas mélanger les techniques)
- le nombre des enfants (nombre idéal de 6 à 8)
- le matériel à avoir à disposition
- le temps dont on dispose (une semaine à plein temps ou deux semaines à mi-temps minimum). On peut alterner la confection, la création de l'histoire et le jeu scénique
- le moment consacré dans la journée mais pas plus de deux heures consécutives
- l'endroit où vous allez construire les marionnettes
- le lieu où vous allez répéter et donner le spectacle doit comporter un castelet (théâtre de marionnettes) qui doit pouvoir rester en place pendant tout le séjour
- prévoir le public.

C'est une activité qui sollicite autant :
l'œil que l'oreille
la voix que le bras
le cœur que la tête...
une activité complète donc harmonieuse et valorisante.

I. DEMARCHE

// y a deux manières de procéder pour débuter l'activité :

En partant d'une histoire qu'on invente (création) ou d'une histoire existante (adaptation).

En partant des marionnettes (confectionnées par les enfants), on invente l'histoire.

□ EN PARTANT DE L'HISTOIRE

- **A partir d'une histoire existante** qu'on adaptera.

Exemples :

- une comptine (pour les tout-petits)
- une chanson (Anne Sylvestre, Henri Dès, chansons de France...)
- une poésie
- une fable
- un conte populaire
- une légende
- un mythe.

- **A partir d'une création collective.**

Exemples :

- **un thème**
une époque : la préhistoire...
un lieu : un château hanté, une forêt magique, le cirque...
un objet : un coffre à trésors, des lunettes magiques...
un objet insolite : un parapluie qui devient soucoupe volante...
une période : Noël...

- **une amorce après laquelle on invente la suite de l'histoire :**
" Au milieu de la forêt ils virent un grand château et, tout à coup, ils entendirent..."

- ou de rien !...

Lors du choix de l'adaptation, tout le monde doit aimer l'histoire. C'est très important.

Pendant ce choix, il faut observer les points suivants :

- l'**histoire sera courte et simple**. Elle devra être aisément comprise par les enfants,
- elle devra se traduire par des actions et des mouvements
- elle aura un nombre de **personnages équivalent au nombre d'enfants**. Si l'**histoire choisie n'a pas assez de rôles**, scinder le groupe en deux et faire deux spectacles
- une histoire où chacun aura un rôle valable. Éviter à tout prix le héros et les figurants. **Chaque enfant est important**. Enrichir les rôles mineurs afin que tous les enfants aient un rôle consistant.
- **Au besoin, développer de nouveaux épisodes**, par ex. :
- Le p'tit avocat : - à la foire il s'en alla,
- au cirque il assista...
- **Attention aux «méchants»**, personne ne veut les jouer.

Voir également Cahier CEMEA no 183 "Comment rendre les histoires vivantes".

□ EN PARTANT DES MARIONNETTES

Les marionnettes seront bien caractérisées.

Exemples :

- un roi, une sorcière, une grenouille et pourquoi pas un soulier-marionnette
- Demander aux enfants :**
 - quelles actions leur marionnette peut-elle faire ?
 - quel est son caractère ?

Faire jouer les enfants avec leur marionnette, en jeux spontanés par groupe de 2 ou 3 :

- sans accessoires
- avec accessoires.

A partir des bonnes idées de saynètes jouées par les enfants, composer l'**histoire avec eux**. Dans la discussion les points suivants doivent ressortir :

- De quoi l'**histoire va-t-elle parler** ? Comment commence-t-elle ?
Demandez-leur pourquoi.
- Où se trouve le lieu du départ de l'**histoire**. Faire visualiser aux enfants l'**endroit** (chambre, forêt etc.)
- Quels sont les personnages ?

- Quelles sont leurs caractéristiques ?
- Que se passe-t-il ensuite. Pourquoi ? Intrigue. Actions.
- Comment cela peut-il continuer ?
- Trouver un dénouement en vous efforçant, comme dans tout bon conte de fée, de terminer avec une fin heureuse.

On peut comparer le montage d'une histoire à celui d'un collier. Les enfants fournissent les idées «les perles», le meneur (l'animateur ou la maîtresse) aide à la composition de l'histoire «le collier». Il veille au «fil» conducteur et au «fermoir», soit : l'introduction, le déroulement et la conclusion.

La pièce aura un caractère **mariommettique**, c'est-à-dire propre au monde magique et féerique de la marionnette (par opposition au théâtre d'acteurs).

Elle mettra en scène :

- des animaux qui parlent (ex : les Musiciens de Brême)
- des êtres surnaturels : génies, sirènes, anges, diables, fantômes...
- des êtres invisibles... dans un château hanté, les objets se déplacent
- des objets magiques : le balaïde la sorcière, le tapis volant, le briquet magique
- des apparitions magiques : 3 coups de baguette magique et la table se couvre de virtualités
- des objets animés : comme dans l'apprenti sorcier
- des métamorphoses : le prince disparaît, transformé en crapaud
- des transformations magiques : la plante de haricots pousse et devient immense sous nos yeux ébahis, le cou du compagnon s'allonge pour qu'il puisse voir au-delà de la forêt
- des changements d'échelle : le monde des nains, des Schtroumpfs, des elfes (ex : Poucette) ou des géants (ex: Gulliver)
- des situations extraordinaires : la fillette emportée par le vent, voyageant sur un nuage, jouant au toboggan sur l'arc-en-ciel ou le pêcheur vivant des années au fond de l'océan ...sans problèmes respiratoires...

Car les lois physiques et limitantes de la réalité sont abolies. Finies les lois de la pesanteur, la limitation dans le temps et l'espace. Le héros s'envole sur un oiseau, traverse diverses époques, passe d'une planète à l'autre. Il va trouver le magicien tout puissant qui commande aux vents et aux océans... La courage devient carrosse, la servante devient princesse... l'aspect physique, la condition sociale, tout peut changer. La méchante transformée en araignée et la gentille... récompensée... la justice ainsi rétablie. Par l'imaginaire, tout devient possible, et l'enfant est proche de cet univers merveilleux propre aux contes.

II. LES DIVERSES TECHNIQUES

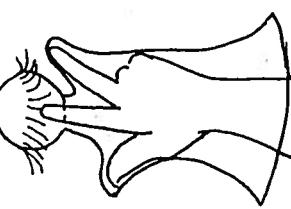
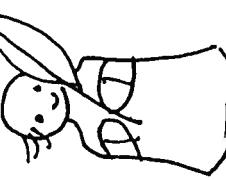
Il existe différentes techniques de marionnettes, certaines se manipulent par dessous comme :

- la marionnette à gaine qui s'enfile comme un gant
- la marotte qui a un bâton dans la tête
- la marionnette à tiges qui a un bâton dans la tête, a en plus une ou deux tiges pour actionner les mains.

D'autres marionnettes se manipulent par dessus comme :

- la marionnette à tringle qui est suspendue à une tige de métal plantée dans sa tête, elle peut avoir des fils de mains
- la marionnette à fils qui est suspendue par des fils à une croix ou un contrôle, chaque fil commande un mouvement à une partie du corps.

Chaque technique comporte des avantages et des inconvénients.



□ MARIONNETTE A GAINES

Avantages :

La marionnette à gaine n'occupe qu'une main du marionnettiste. Il peut donc en avoir une deuxième dans l'autre main... et faire un spectacle à lui tout seul.

La marionnette peut prendre les accessoires directement, mais la position n'est pas très jolie.

Inconvénients :

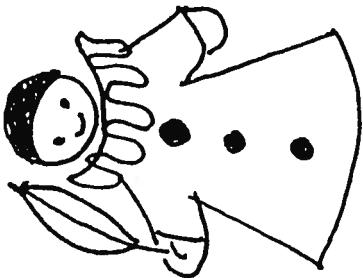
Comme l'index pénètre dans la tête de la marionnette, elle oblige l'enfant à tendre complètement son bras. Il se fatigue et, au bout d'un moment, il baisse son bras et on n'aperçoit plus que la tête de la marionnette. C'est pourquoi nous l'avons éliminée pour les spectacles, mais elle peut être utilisée pour de courts sketches.

MAROTTE A MAIN PRENANTE

Avantages :

Le bâton dans la tête permet de jouer plus haut qu'avec une marionnette à gaine et de mieux contrôler la hauteur par rapport à la tablette. Avec sa main mousse, où le marionnettiste enfile trois doigts, elle a le grand avantage d'avoir une main vivante qui peut saisir directement les accessoires dans un geste naturel (ex : écrire, boire, porter).

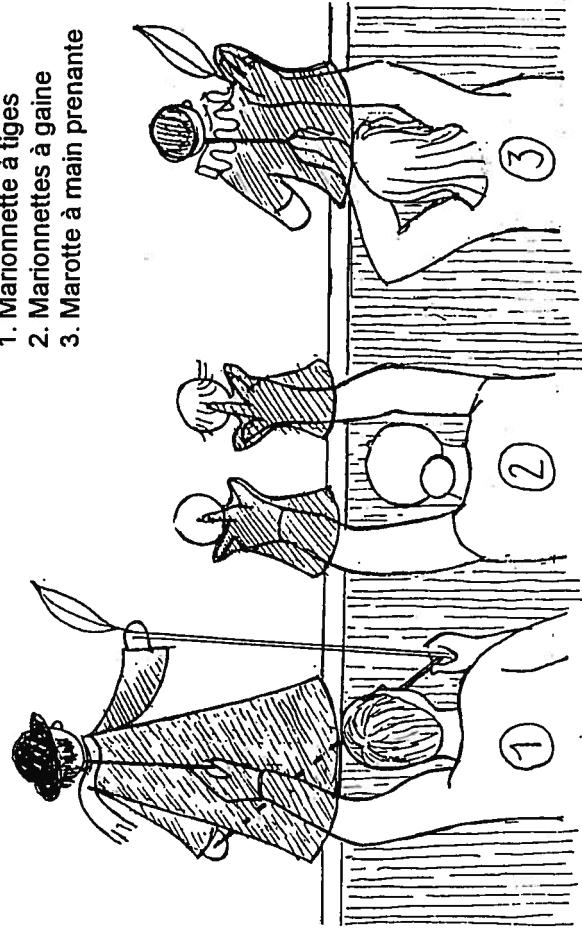
La manipulation est relativement simple.



Inconvénients :

L'autre main reste pendante (on peut utiliser parfois les deux mains, en tenant le bâton avec les pouces, mais c'est plus difficile). Comme la position n'est pas très confortable à la longue, on peut par moment, tenir la marionnette par le bâton sans enfiler les doigts dans la moufle. Ceci est surtout valable pour les plus petits enfants du groupe.

1. Marionnette à tiges
2. Marionnettes à gaine
3. Marotte à main prenante



MARIONNETTE A TIGES

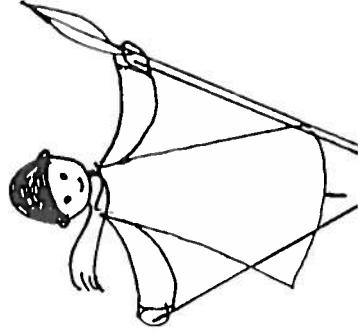
Avantages :

Elle peut être plus grande puisque les mains du marionnettiste ne pénètrent pas dans celles de la marionnette, celles-ci étant dirigées par des tiges. Elle permet donc de jouer dans des salles plus grandes, pour un public plus nombreux.

La position du marionnettiste est plus confortable.

Inconvénients :

Elle ne peut pas prendre les accessoires directement. Ceux-ci doivent être montés sur tiges (baleines de parapluies ou cordes de piano), ce qui perd en naturel et en possibilité et rend la manipulation plus technique.



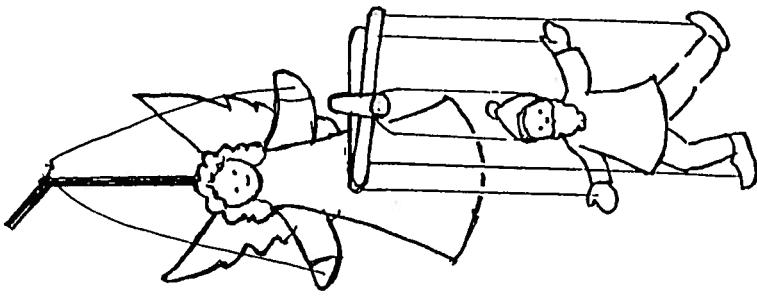
MARIONNETTE A TRINGLE

Avantages :

Elle a des jambes pour sauter, grimper. Sa tringle lui permet de voler. La position du marionnettiste est très confortable.

Inconvénients :

Les mains actionnées par un fil ne peuvent pas saisir des accessoires, qui devront alors être placés sur fils ou fils de fer. Cette construction plus difficile est à conseiller à des enfants plus âgés (11 à 12 ans).



MARIONNETTE A FILS

C'est une marionnette magique, mais à réservé à des professionnels, car trop difficile à manipuler (les fils s'emmêlent) et à construire. Elle n'est pas assez directe pour les enfants.

Vous trouverez donc, dans ce Cahier, principalement des fiches techniques de marionnettes à manipuler par dessous, simples à construire et à animer.

IDEES ET MATERIEL POUR CONFECTONNER
DES CHEVEUX DE MARIONNETTES

Laine

- filée pompon mou (voir dessin ci-contre)
- tresse
- torsade
- frange cousue (voir dessin)
- "déticotée" (on défaît un vieux pull)
- cardée

Fourrure

- naturelle
- synthétique
- naturel (couleur paille)
- artificiel (de toutes les couleurs)

Ouate

- acrylique
- tampons de couleur (cosmétique)

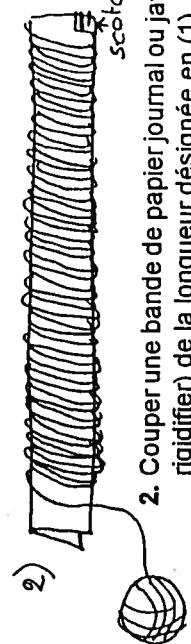
Ficelle

- de chanvre
- de cadeaux
- Cure-pipe en tortillon
- Lin à tisser (se trouve en écheveaux)
- Guirlandes de Noël
- Crin
- Franges (passementerie)
- Tissu ou feutrine coupé mèche par mèche
- Plumes
- ...

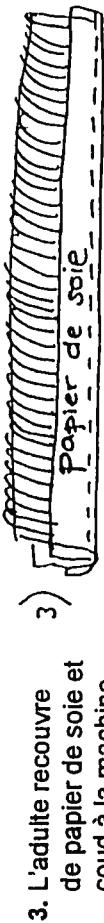
COURONNE DE CHEVEUX : CRANE CHAUVE

A. Avec couture

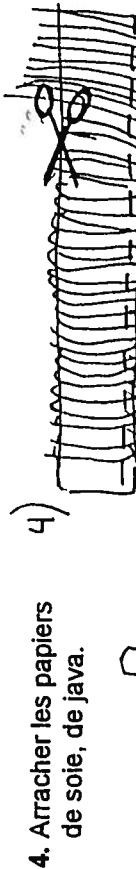
1. Mesurer la distance d'une tempe à l'autre.



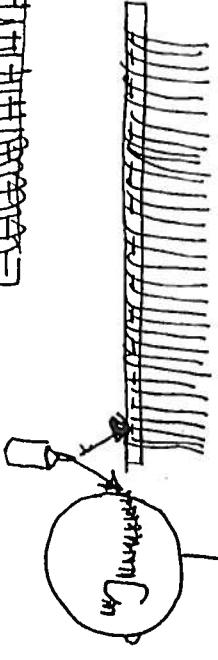
2. Couper une bande de papier journal ou java (pliée en 2 ou 4 pour rigidifier) de la longueur désignée en (1). La largeur de la bande équivaut à la longueur des cheveux (plus 1cm). Enrouler la laine sur toute la longueur de la bande de papier. Attention : Ne pas serrer le papier, celui-ci doit rester plat.



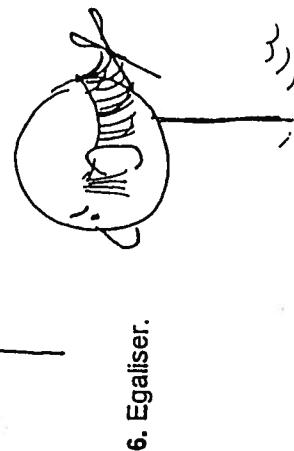
3. L'adulte recouvre de papier de soie et coud à la machine.



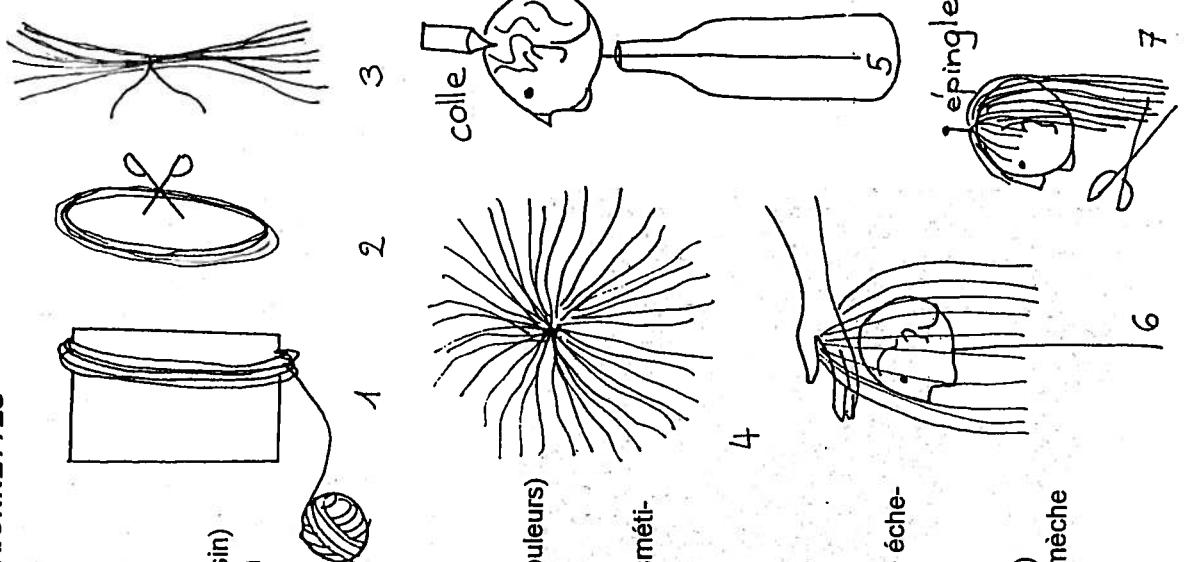
4. Attracher les papiers de soie, de java.

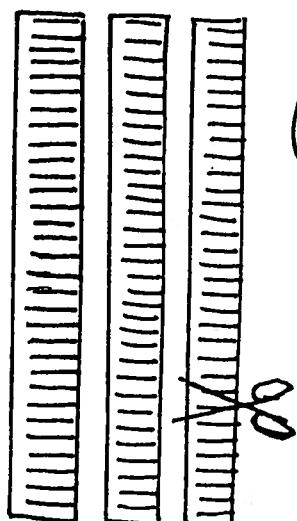


5. Coller
Poser
Enfiler quelques épingle(s).



6. Egaleriser.

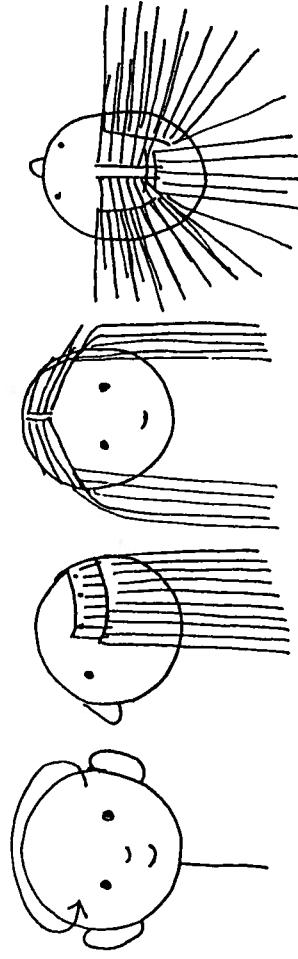
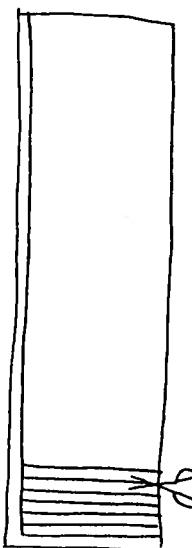




- B. Sans couture**
1. Mesurer la distance d'une tempe à l'autre
 2. Couper 3 bandes de feutrine de la longueur désignée en (1)
 3. Coller les trois bandes en les décalant légèrement (en commençant par le bas).
...autre solution : utiliser de la fourrure, etc...

□ CHEVEUX : FRANGES DE FEUTRINE

Coller la couronne de cheveux
Fixer avec des épingle



□ CHAPEAU

Bord de chapeau :

1. Dans une assiette à dessert en carton découper un cercle légèrement inférieur au diamètre de la tête.
2. Pour le cône, voir chablon page 42.
Le fixer avec de la colle et des épingle enfoncées dans la tête.
3. Enfiler l'assiette
Fixer avec un ruban adhésif

□ IDEES ET MATERIEL POUR CONFECTONNER DES YEUX DE MARIONNETTES

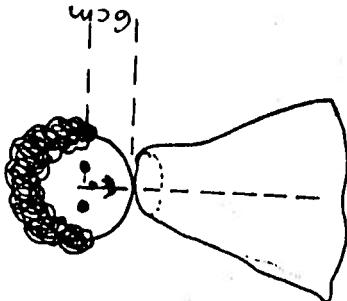
- Clous de tapissier en laiton ou peints (peinture synthétique) diam. 15, 10 ou 6mm.
 - Punaises de couleur
 - Boutons (à coller ou à coudre)
 - Perles
 - Epingle à tête de couleur
 - Epingle pour macramé
 - Gommettes
 - Feutrine découpée
 - Jetons
 - Agrafes parisiennes
 - Tranches de bouchons
 - Boules de cotillon
 - Perles plastique à pression
 - Billes
 - Balles de ping-pong (pour les dragon)
 - Puces (œu)
 - Paillettes
 - ... dessinés au stylo feutre
 - ... peints à la gouache
 - ...
- Attention à la pose des yeux sur une boule !**
-
- clou de tapissier**
- A coller, enfoncer ne suffit pas !

IV. FICHES TECHNIQUES DE CONSTRUCTION DE MARIONNETTES

MAROTTE SIMPLE (sans bras)
à faire confectionner par des enfants de 4 à 5 ans.

Matériel :

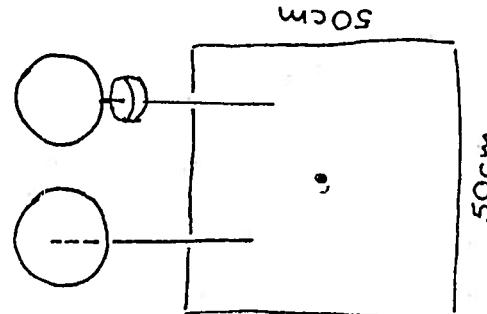
- Boule de sages diam. 10cm
- Bâton diam. 1cm long. 33cm
- Morceau de mousse ou d'éponge épaisseur env. 2cm, diam. 5cm
- Tissu de 50/50cm
- Matériel pour les yeux
- Matériel pour les cheveux
- Boule de cotillon pour le nez
- Colle blanche
- Peinture, pinceaux et détergent
- Epingle
- Ciseaux
- Bouteille comme support de travail



Boutique comme support de travail

Marche à suivre :

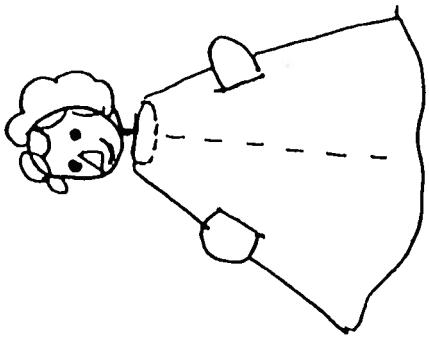
1. Introduire à l'avance le bâton dans la boule avec de la colle blanche.
2. Mettre le nez (collé et épingle).
3. Peindre (mélanger la gouache avec 2 gouttes de détergent à vaisselle afin que la peinture ne glisse pas).
4. Placer les yeux (attention à la hauteur).
5. Coller les cheveux.
6. Décorer.
7. Mettre le tissu du corps en faisant un trou minuscule au milieu du tissu.
8. Introduire le morceau de mousse sur le bâton, celui-ci fait office d'épaules et retient le tissu du corps. Si nécessaire le maintenir avec du scotch.



LA BOULE COUPEE
Marionnette facile pour les 4-6-ans

Matériel :

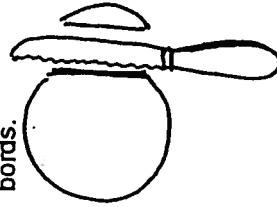
- Boule de sages diam. 10cm
- Bâton long. 33cm, diam. 1cm
- 1 paire de chaussettes (couleur unie)
- Tissu 72/72cm (uni ou petits imprimés)
- Mousse éponge synthétique
- Agrafeuse
- Feutrine
- Colle blanche
- Cotillons, ou perles, ou billes...
- Laine cardée ou tampon d'ouate colorée
- Peinture acrylique ou mélange de gouache et colle blanche
- Ciseaux
- Grand couteau
- Râpe à bois (ou pap. de verre ou lime)



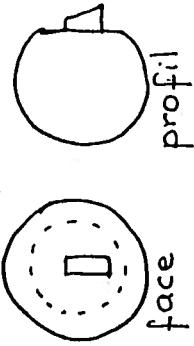
Faire un petit trou en grattant le sagex.
Mettre de la colle.
Introduire le cotillon (à demi).

ou

2. Dans le déchet,
couper un nez
de forme simple
que l'enfant choi-
sira et collera

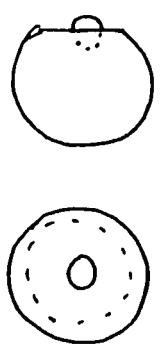


profil

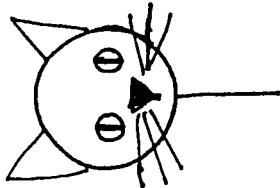


face

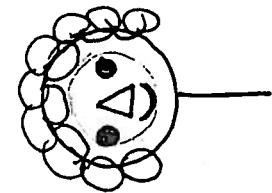
3. Un adulte enfile et colle le bâton.
4. Peindre toute la tête + 2cm de bâton pour le cou.



5. Coller les yeux :
 - billes (creuser de petits trous),
 - boutons + épingle, punaises, etc.
 Confectionner les oreilles et la
 bouche en feutrine.
Les cheveux en laine cardée, en
ouate colorée...
Les moustaches en raphia,
 etc...
 Selon votre imagination...



6. Pour le corps :
 Dans le tissu,
 découper un
 cercle.
7. Plier le tissu en 2,
 faire une entaille au
 $\frac{1}{4}$ (dans le sens du
 rayon) de même lar-
 geur que le bout de
 la chaussette.

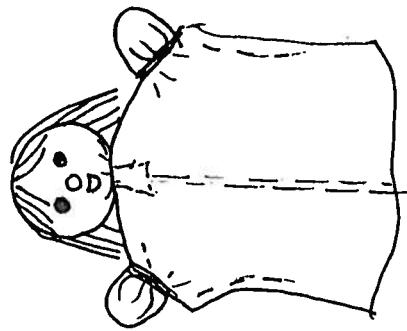


MAROTTES A MAIN(S) PRENANT(E)(S)

L'ETE-CHAUSSETTE
Marotte facile (sans couture)

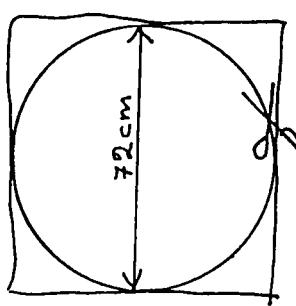
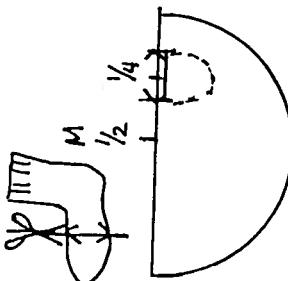
Matériel :

- 3 feuilles de papier journal double (attention ! pas de papier glacé !)
- 1 chaussette unie (taille adulte)
- 1 bâton de 33 cm
- Tissu (uni ou petits imprimés) 50/70cm
- scotch toile (ou plastique brun)
- Ciseaux
- Un brin de laine 30cm
- Une perle ou une bille pour le nez
- Colle blanche
- Matériel pour les yeux
- " pour les cheveux
- Rondelle de mousse-éponge diam. 6cm.

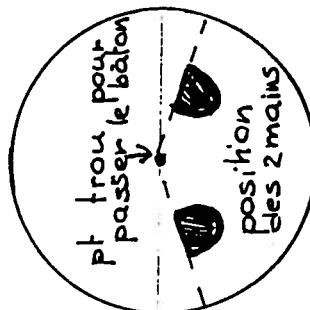


8. L'adulte, retourne
 le tissu, enfile le
 bout de la chaus-
 sette dans l'en-
 taille, agrafe le
 bord de la chaus-
 sette au tissu.

9. Enfiler le corps sur
 le bâton.



10. Enfiler la rondelle
 de mousse pour
 soutenir le corps
 (diam. d'un gobe-
 let de yaourt).

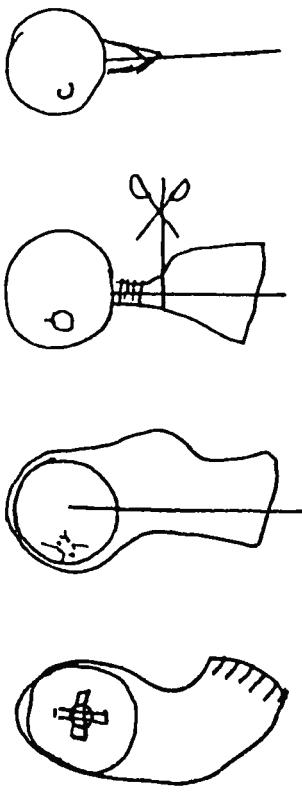


1. Faire une boule avec 3
 feuilles de journal (atten-
 tion, pas de papier glacé)
 et l'enfiler dans la chaus-
 sette (la boule sera plus
 lisse par emballages suc-
 cessifs).

2. Faire un trou dans la boule
 (par ex. avec un crayon
 pointu) et y mettre de la
 colle blanche.
 Enfoncer le bâton.

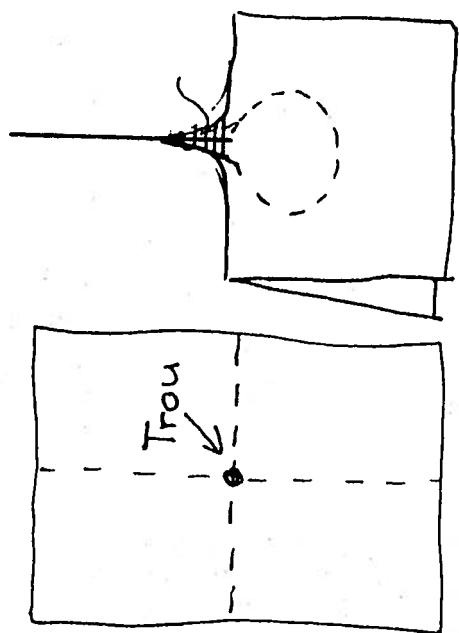
3. Serrer la chaussette sur le
 bâton. Maintenir en enrou-
 lant (serré) un brin de laine
 le plus haut possible sur
 le cou.

4. Recouvrir
 le cou de
 ruban
 adhésif.

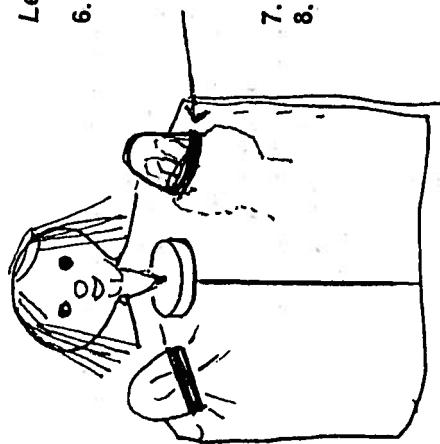


Le corps :

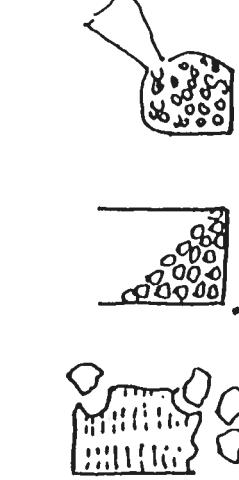
1. Plier le tissu en 4 pour trouver son centre.
2. Faire un petit trou dans le trou.
3. Enfiler le bâton dans le trou.
4. Enrouler un brin de laine autour du cou.
5. Coller le tissu sur le bâton avec un ruban adhésif.

**Trou*****Les mains :***

6. Retourner. L'enfant passe deux doigts dans le tissu.
- L'adulte entoure la base avec du ruban adhésif, éventuellement agrafier côtés.
7. Enfiler une rondelle de mousse.
8. Coller yeux, cheveux.

**LES TETES** **SACHET BOURRE : MARIONNETTE A MUSEAU POINTU****Matériel (de récupération) :**

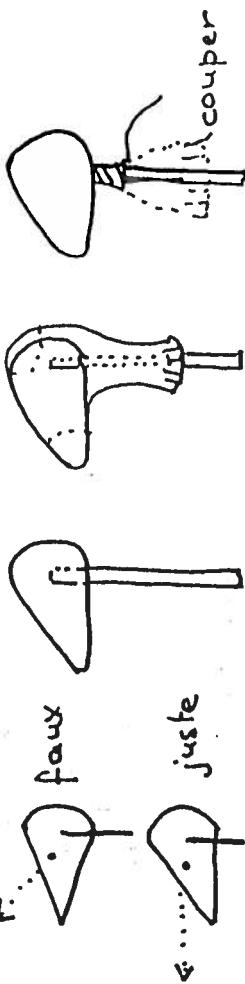
- Sachet plastique "alimentation" (angle simple sans soufflet)
- Un journal
- Une (vieille) chaussette (ou deux)
- Un bâton,
- Une bouteille
- 2 morceaux de tissu
- Tissu souple stretch ou jersey (pis dans un vieux pyjama)
- Eponge
- Gobelet
- Cylindre papier WC
- Couteau
- Ciseaux
- Crayon
- Feutre
- Scotch (brun de préf.)
- Epingle
- Coton à broder
- Colle blanche.
- Fil et aiguille



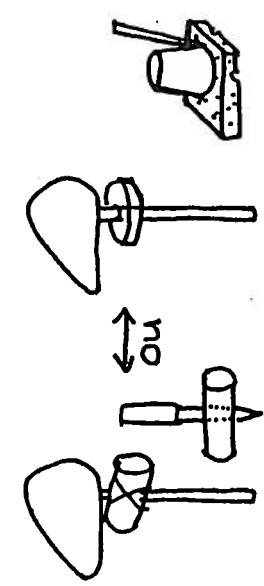
1. Déchirer
2. Remplir le coin
3. Tasser, fermer



4. Tourner
5. Couper Rabattre
6. Scotcher

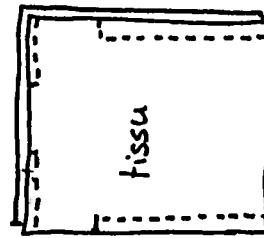


7. Faire un trou ((!) à la position du regard !)
8. Mettre de la colle et enfiler le bâton
9. couper
10. Enfiler la chaussette
11. Serrer avec un fil, puis scotcher

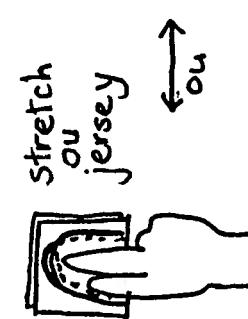


12. 3/4 rouleau WC.
Trouer.
Enfiler.
Scotcher.

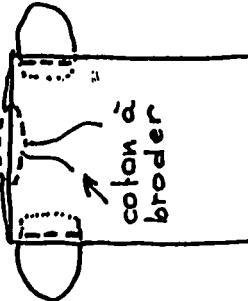
13. Autour du gobelet, découper
un cercle dans l'éponge.
Faire un petit trou au centre
et enfiler le bâton.



14. Coudre
ensemble
les 2 tissus.

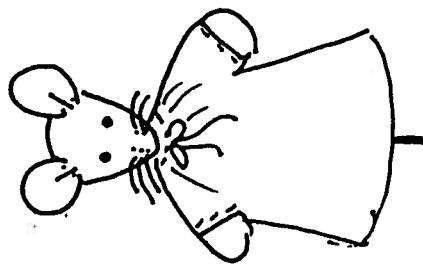


15. Dessiner 2 mains-
moufles (voir p.42).
Coudre.

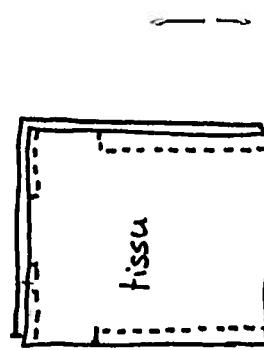


Découper.
pointes et/ou
talons pour faire
2 moufles.

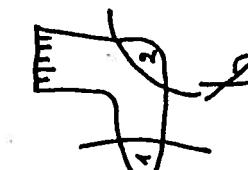
16. Coudre les moufles
à la robe.
Mettre à l'intérieur du
papier plié.
Elle doit rester ou-
verte pour introduire
les doigts.
Passer un fil de fronce
(coton à broder)
autour de l'encolure.



17. Enfiler le corps sur le bâton.
Resserrer l'encolure (et faire plusieurs noeuds).
Découper les oreilles dans la feutrine,
Epingler.
Coller (voir p. 54).

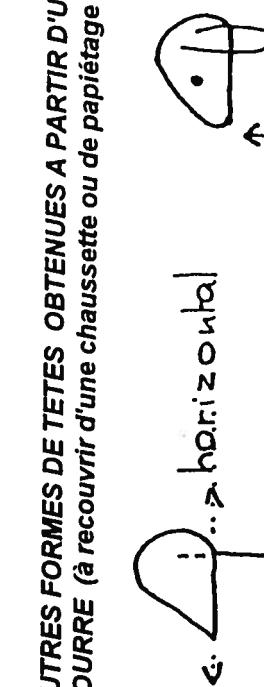


18. Coudre
ensemble
les 2 tissus.

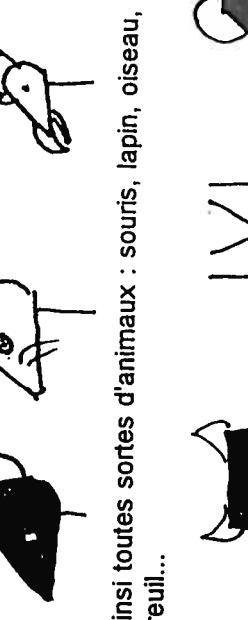


Découper.
pointes et/ou
talons pour faire
2 moufles.

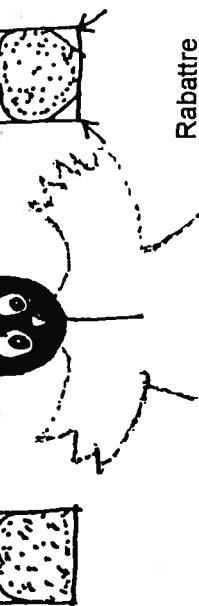
19. Coudre les moufles
à la robe.
Mettre à l'intérieur du
papier plié.
Elle doit rester ou-
verte pour introduire
les doigts.
Passer un fil de fronce
(coton à broder)
autour de l'encolure.



20. Enfiler le bâton
avec colle blanche
et scotch.



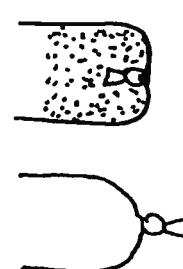
On obtient ainsi toutes sortes d'animaux : souris, lapin, oiseau, chat, chien, mouton, écureuil...



Rabattre
les angles.
Scotcher.

Hibou

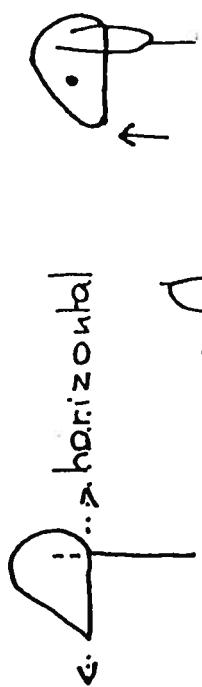
Faire
un noeud



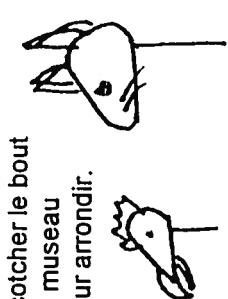
Retourner

...etc. selon votre imagination...

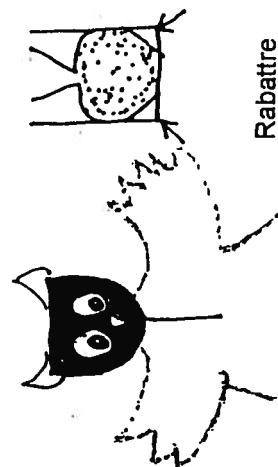
AUTRES FORMES DE TETES OBTENUES A PARTIR D'UN SACHET BOURRE (à recouvrir d'une chaussette ou de papier étiquette (voir p.32))



21. Scotcher le bout
du museau pour arrondir.



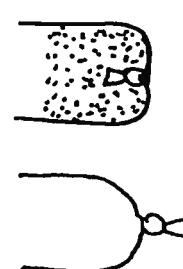
On obtient ainsi toutes sortes d'animaux : souris, lapin, oiseau, chat, chien, mouton, écureuil...



Rabattre
les angles.
Scotcher.

Hibou

Faire
un noeud



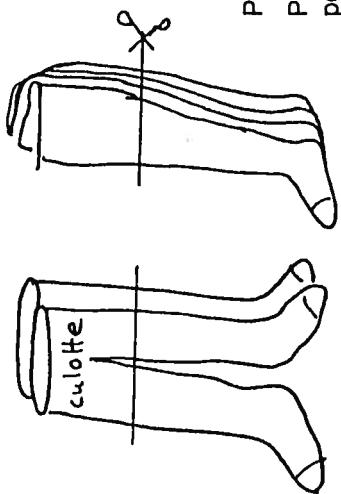
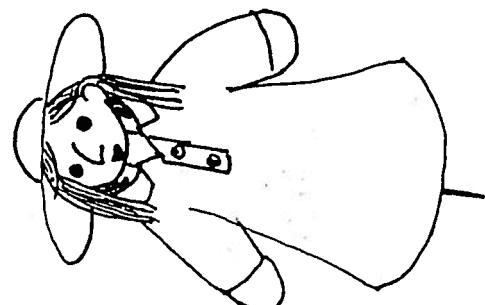
Retourner

...etc. selon votre imagination...

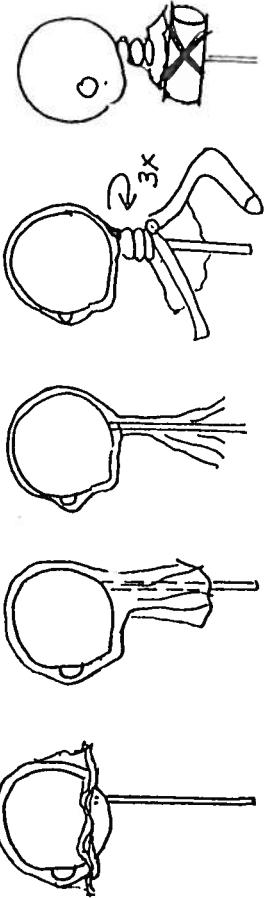
□ TÊTE A PARTIR D'UN SACHET BOURRE RECOUVERT DE COLLANTS
Marionnette écologique (récupération) et économique

Matiériel :

- Sachet polyéthylène 20/35cm
Papier journal, 3 feuillets doubles
- Bâton (ou tourillon) long. 33cm,
- 2 collants usagés (dame) crêpe nylon le plus épais possible
- 1 polo ou T-shirt (taille env 7 ans)
- Pour le nez : bille ou perle, papier alu
- Pour les oreilles : cure-dents + éponge viscose (essuye-table)
- Pour les cheveux : laine cardée, feutrine en franges, rapha, vieux tricot défaillant (on obtient de la laine frisée), etc.
- Pour les yeux : cœurs de tapissier vernis, punaises, boutons
- Ciseaux, fil brun, aiguille, cylindre papier WC, colle, papier collant brun,

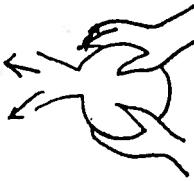


Poser 2 collants l'un sur l'autre.
Plier en 2, couper à mi-cuisse, récuperer la "culotte".



Recouvrir avec les culottes pliées = 8 couches.

Nez et oreilles



Nez

Découper nez et oreilles dans un torchon éponge.
Recouvrir d'un morceau de collant (en enroulant).
Coudre.

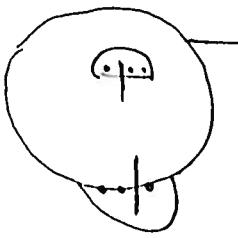
Faire un trou avec un crayon pointu
Coller le bâton (colonne vertébrale).

Si on veut un nez rond : scotcher la bille
Un menton : scotcher une boulette de papier (alu).



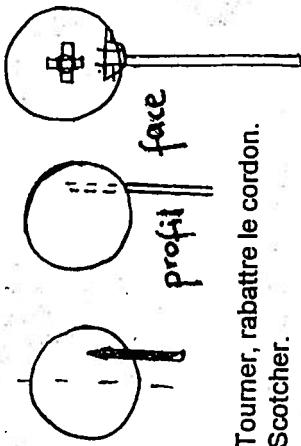
Oreilles

Trouer avec ciseaux puis enfiler et scotcher le cylindre WC.



Coudre ou planter cure-dents et épingle.

Coller les yeux (ou coudre) ainsi que la bouche
Poser les cheveux (franges de feutrine ou autre).



Sachet. Faire un noeud à l'extrémité



Retourner Faire une grande boule de papier la plus lisse possible (en emballant) sans serrer et l'introduire dans le sachet. Serrer pour faire sortir l'air.

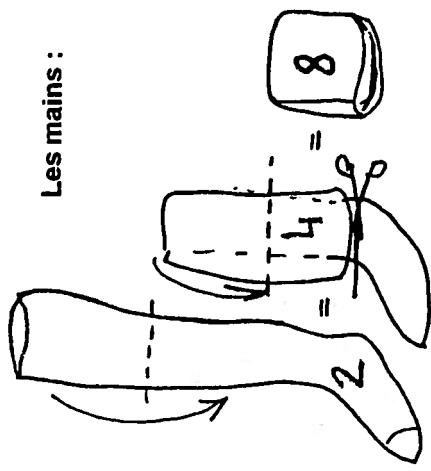
face

prof

tourner

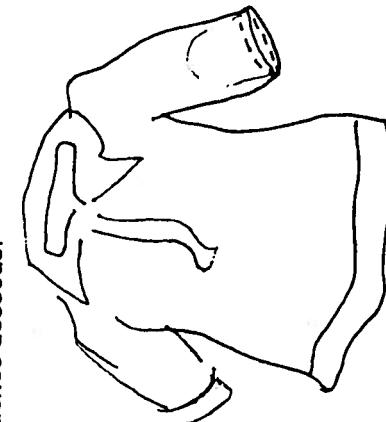
scotcher

Les mains :



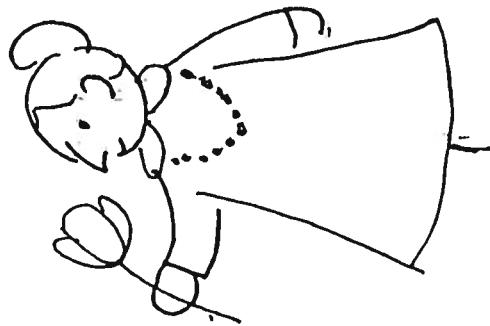
Plier le bas en 2,
puis encore en 2
soit 4 couches dessus,
4 couches dessous.

Coudre la main-moufle des 2 côtés
au point de surjet 1,
puis revenir (voir 2).
Retourner la main.



Le polo étant à l'envers, coudre la
main à l'endroit.

Enfiler le polo.
Passer un brin de laine double
autour du cou (sous le col)
Serrer.
Nouer.

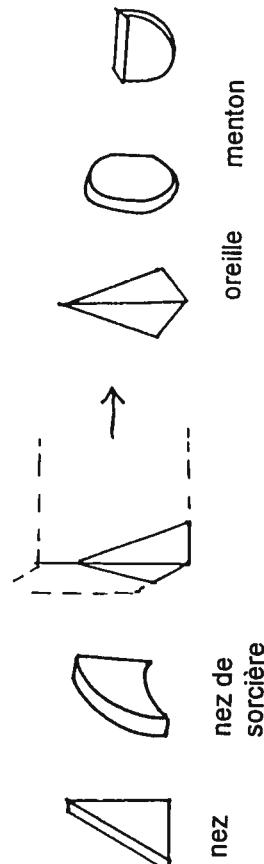
□ TÊTE A PARTIR D'UNE BOULE DE SAGEX
(en trois étapes)

Matériel :

- Boule de sagex diam. 10cm
- Plaque de sagex 2 à 4cm épaisseur
- Bâton diam. 1cm, long. 25 ou 33 cm
- Cure-dents
- Colle blanche
- Eponge synthétique 2cm épaisseur
- Gobelet de yaourt
- Couteau
- Râpe à bois
- Crayon pointu
- Ciseaux
- Bouteille vide comme support

1ère ETAPPE : CONSTRUCTION DE LA TÊTE

1. De forme simple, découper au couteau dans la plaque de sagex le nez, les oreilles, le menton, les pommettes, les combes, etc. Plusieurs possibilités selon l'épaisseur de la plaque.

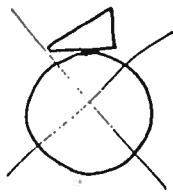


nez nez de
sorcière

2. Limier (en utilisant le côté plat de la râpe) arrondir les angles, sculpter le volume (attention, le côté à coller doit rester plat).

3. Fixer sur la boule.

Pas possible !



SERPENT-CHENILLE

Matiériel :

- Une chaussette longue (d'entant) env. 45cm
- Colle blanche
- Tourillons
- Sachet + journal ou sages
- Fil et aiguille
- Vieux collants
- Agrafeuse
- Ouate acrylique

1. Sur 2 tourillons de 33cm (diam. 1cm), enfiler et coller le sachet bourré ou le sages
 2. Pour rentrer le talon : tourner la chaussette à l'envers. Agrafez (ou coudre) le talon selon dessin.
-

3. Faire un petit trou dans la chaussette. Enfiler le tourillon par l'intérieur de la chaussette.
 4. Bourrer très modérément avec des vieux collants ou un peu d'ouate acrylique. Attention, le corps doit rester très souple pour se plier facilement.
-

5. Faire un petit trou à l'arrière (à 8cm de l'extrémité). Enfiler le deuxième tourillon. Refermer le bout de la chaussette en enroulant un bout de laine.
-

Manipulation :

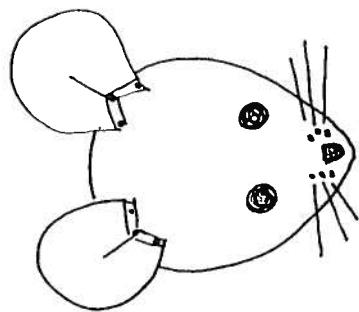
1. Serpent
 2. Chenille
-
-

POSE DES OREILLES DRESSEES



1. Découper 2 épaisseurs de feutrine. Les coller.
2. Plier. Agrafez.

- Coller et fixer par 3 épingle en position.
(plus les oreilles sont longues, plus il faut d'épingles).



Moustaches :

- Sur une tête chaussette, passer dans une aiguille un brin de raphia, faire un noeud au bout. Piquer, ressortir quelques millimètres plus loin. Couper à la longueur désirée.

Deuxième partie

I.	LES CASTELETS	1
●	Castelets de fortune	1
●	Mini théâtre de table	6
●	Marionnette miniature	8
●	Mini-souris	9
II.	LE JEU	10
●	Manipulation	10
●	10 règles à respecter et à répéter	14
●	Animation - Idées de saynètes	16
●	Idées d'accessoires	19
●	Moyens de locomotion	20
III.	MONTAGE DU SPECTACLE	23
●	A partir d'une histoire	24
●	A partir des marionnettes	25
●	Décors	26
●	Répétitions	28
●	Bruitages et musique	32
●	Eclairage	33
IV.	EXEMPLES	34
●	Plan de jeu	34
●	Deux exemples de spectacle	35
●	Exemple de programme	41
V.	LE JOUR "J"	42
●	Avant, pendant le spectacle	42
VI.	"TIMING" DE L'ACTIVITE	44
	CONCLUSION	46
	BIBLIOGRAPHIE	47

MARIONNETTES

par Marie-José Porchet-Haab
Lucienne Monney

**Comment animer des marionnettes
et monter un spectacle avec des enfants.****I. LES CASTELETS**

- Le castelet est le petit théâtre dans lequel évoluent les marionnettes, il est composé :
- d'une bande-servante ou tablette servant à poser les accessoires,
 - d'un tablier, de tissu, qui cache les manipulateurs aux yeux des spectateurs (celui-ci est fixé à la tablette),
 - de coulisses, qui cachent les marionnettes avant leur entrée en scène,
 - éventuellement d'une frise et d'un rideau de scène,
 - d'une toile de fond.

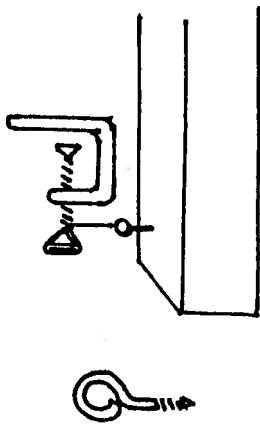
Les castelets que l'on trouve dans le commerce sont trop petits et ne permettent généralement pas de se tenir debout, ni de jouer à plusieurs. Ils sont à éviter. A vous donc de le construire.

□ CASTELETS DE FORTUNE

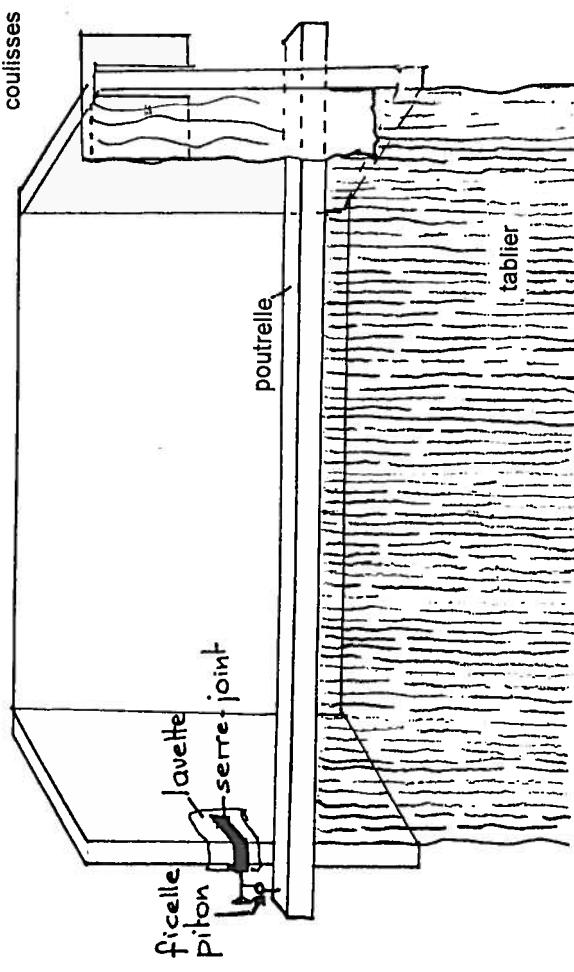
Voici différentes idées pour faire des castelets de fortune. A vous de choisir celui qui vous convient. Pensez au portage, tenez compte de la distance entre le lieu où vous construisez le castelet et le lieu où se joue la pièce.

Le tablier (morceau de tissu de 220 x 130 cm) sera agrafé sur une poutrelle de bois de 8 x 8 x 240 cm, ou lamberde, ou planche (bande-servante).

La poutrelle comporte dans ses extrémités un piton avec une ficelle. Les deux serre-joints sont fixés au tableau noir ou sur un autre support vertical. La ficelle passée dans le piton reliera, grâce au serre-joint, la poutrelle au support vertical.

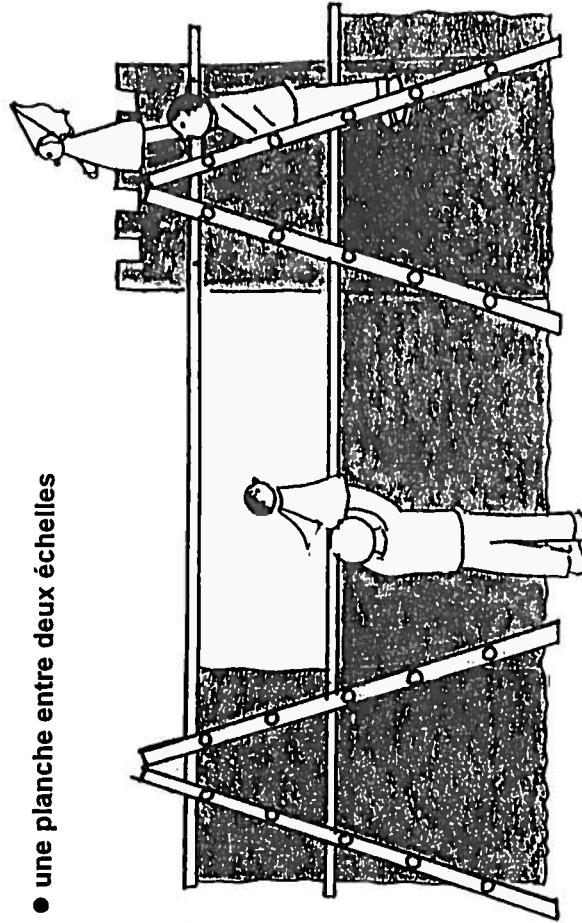


- une poutrelle au tableau noir

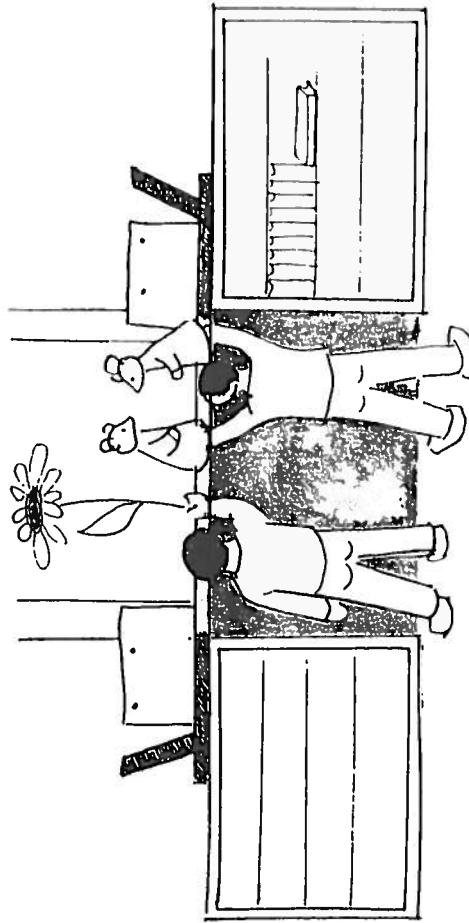


Vous pouvez aussi faire un castelet avec :

- une planche entre deux échelles

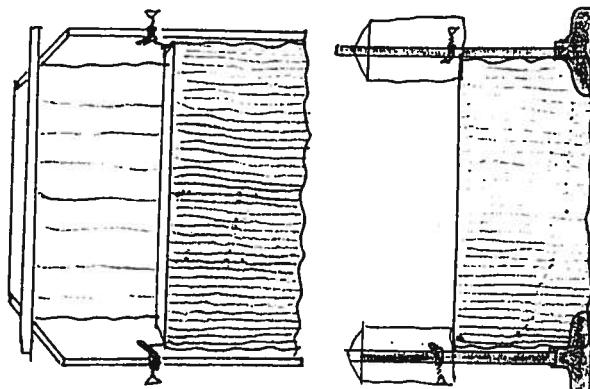


- un banc posé entre et sur deux meubles

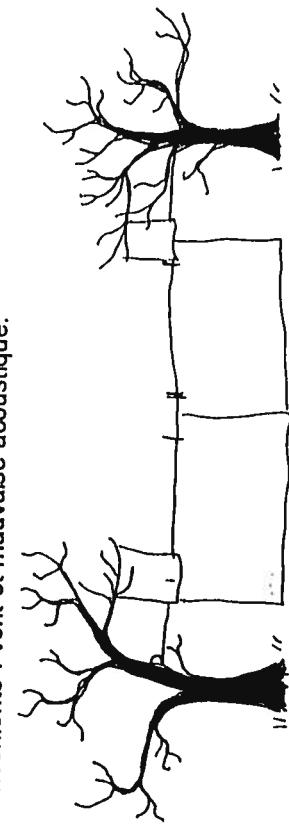


Si vous n'avez pas la possibilité de transporter une poutrelle de 240 cm, vous pouvez utiliser un tube télescopique en métal genre tube de camping. Le tissu sera séparé du tube camping pour le transport. Grandeur du tissu 210 x 130 cm. Le tissu aura un ourlet de 8 cm de largeur afin de pouvoir enfiler le tube de camping. A chaque extrémité du tissu, un lacet formant une boucle, avec ou sans mousqueton, sera placé et servira à y enfiler une pince ou serre-joint. Avec ces deux serre-joints vous pourrez placer ce tablier partout.

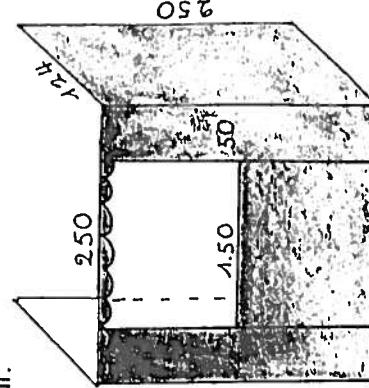
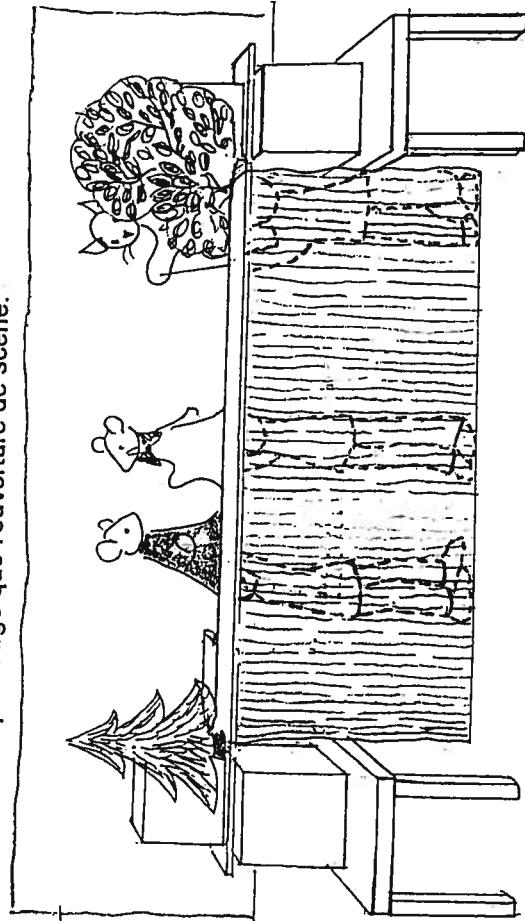
- **entre deux portes**
une porte à double battant avec 2 serre-joints, toile de fond sur tringle ou lambourde agrafée.
- **entre deux pieds de parasol**
dont la hampe est faite d'un tube de bibliothèque ou autre bâton.



- **une couverture tendue entre deux arbres** avec ficelle, pincettes.
Inconvénients : vent et mauvaise acoustique.
- **une table retournée sur la tranche et posée sur une autre,**
le tout recouvert d'un tissu.
- **des grands cartons (TV-électroménager)**
ces cartons assemblés seront un château-fort, un village. Les marionnettes apparaîtront sur plusieurs niveaux.
- **construction d'un castelet fixe,**
fait de deux paravents reliés en haut et en bas par deux lambourdes fixées par des écrous à ailettes et boulons. La tablette sera fixée par des boulons de manière à pouvoir modifier sa hauteur.



- **un banc, recouvert de deux couvertures, posé sur deux tables superposées.**
Toile de fond plus large que l'ouverture de scène.



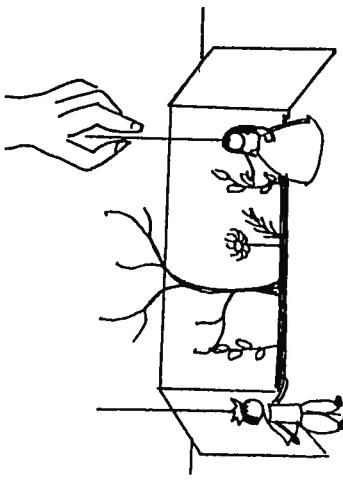
Matériel :

- Lambourdes de 5x2 cm env.
- 10 sections de 250 cm
- 4 sections de 50 cm
- 4 sections de 124 cm
- Charnières, boulons, vis à ailettes, etc.
- Tissu pour cadres, toiles de fond, rideau de scène et lambrequin

Quel que soit le castelet choisi, la hauteur de la tablette doit correspondre à la hauteur moyenne des enfants. Rappel : les manipulateurs sont toujours debout. Le castelet sera soigneusement arrimé car les enfants s'y appuient. L'ouverture de scène en largeur est de 150 cm minimum. Les coulisses seront agrandies de chaque côté de 200 cm par des draps tendus. Attention, la couleur du castelet doit être neutre afin de mettre en valeur les marionnettes.

□ LE MINI THÉÂTRE DE TABLE

Le mini théâtre de table est un petit théâtre de carton d'environ 55/25 cm qui se pose sur une table et dont les mini marionnettes à tringle sont manipulées par dessus.



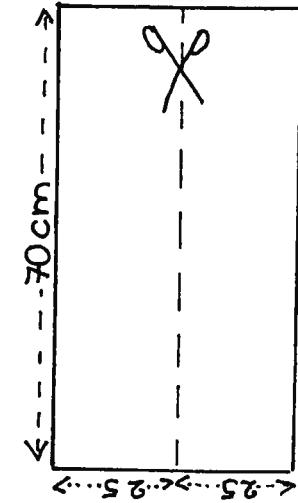
Avantages :

- Il est pratique si on dispose de peu de temps ou si on a affaire à des enfants peu mobiles (aliénés, handicapés des membres inférieurs).
- Il est facile à réaliser avec des enfants de 7 à 8 ans et n'exige pas beaucoup de matériel.
- Chaque enfant peut réaliser son propre décor et l'emporter chez lui.

Inconvénients :

- La manipulation est limitée puisque la marionnette ne peut pas bouger les bras.
- Sa petite taille n'est pas adéquate pour un grand public.
- On peut jouer à deux, pas plus.

DECOR

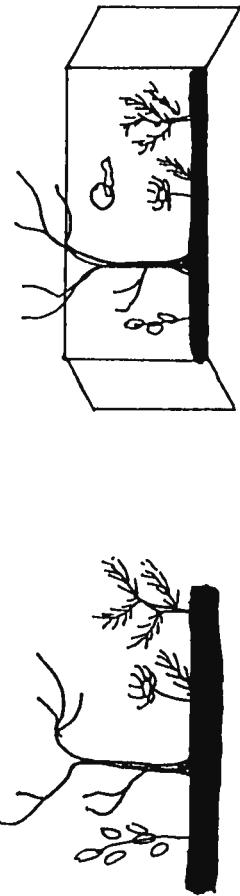


Matériel :

- Carton bristol de couleur 50 x 70 cm
- Plaque de sages de 2 cm d'épaisseur
- Fleurs séchées, épis, avoine...
- Graminées, petits rameaux (bulbes, thym...)
- Couteau et ciseaux
- Colle blanche
- Cure-dent

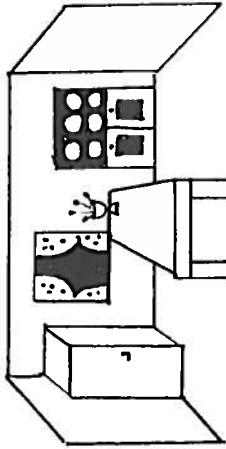
Carton bristol de couleur. Couper.

- Pour faire le sol, couper dans une plaque de sages une bande d'env. 2 cm et de même longueur que le fond de votre décor (env. 42 cm).
 - Le peindre à la peinture acrylique ou recouvrir de papier de soie encollé.
 - Une fois sec, piquer dans le sages (à l'aide d'un cure-dent), branchettes, fleurs séchées, graminées... Coller avec de la colle blanche.
 - Coller la bande de sages contre le bord du carton.



- Avantages :**
1. Extérieur : paysages... selon la saison, ajouter des feuilles mortes, des épis, des fleurs (immortelles), de l'ouate...
 2. Intérieur : par ex. : une cuisine.

Le décor sert à situer le lieu.



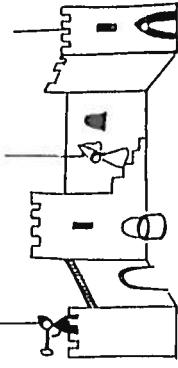
Matériel :

- Bristol de couleur
- Ciseaux
- Stylo feutre, néocolor
- Etoffe
- Colle blanche
- table

- Découper la fenêtre. Coller 2 morceaux d'étoffe pour les rideaux.
- Dessiner (feutre, néocolor) certains éléments comme le vaisselier.
- En découpant puis en collant, ajouter certains éléments en relief (ex. la table).
- Utiliser des petites boîtes pour faire des meubles (ex. : boîte à thé pour l'armoire

Le château

On peut jouer devant ou derrière.
A vous d'imaginer, il y a mille possibilités.



II. LE JEU

□ MANIPULATION

L'apprentissage pour devenir un bon marionnettiste professionnel demande deux ans. Aussi nous n'allons pas nous lancer dans de longues leçons de manipulation qui seraient fastidieuses avec des enfants. Nous allons vous donner des pistes, vous signaler quelques règles... et en avant le spectacle !

N'oubliez pas que le passage du travail individuel (construction de la marionnette) au jeu collectif (le spectacle) demande un effort à l'enfant. Il doit tenir compte de l'autre. Cela représente une difficulté qu'il serait inutile de nier.

Les enfants n'aiment pas les leçons de manipulation. Alors, tout en répétant le spectacle, vous leur prodiguerez quelques conseils que vous trouverez ci-après, mais à petites doses. Ne les laissez pas. Pensez que le plaisir des enfants est primordial, la joie de jouer ne doit pas être étouffée par des recommandations incessantes.

L'enfant est debout (élémentaire, mon cher Watson). Le bras tendu au-dessus de lui, près de son oreille.

Si la marionnette court, respire, rit, saute, tourne sur elle-même, l'enfant le fera aussi. **Ce n'est pas le bras qui doit faire le saut mais tout le corps de l'enfant.**

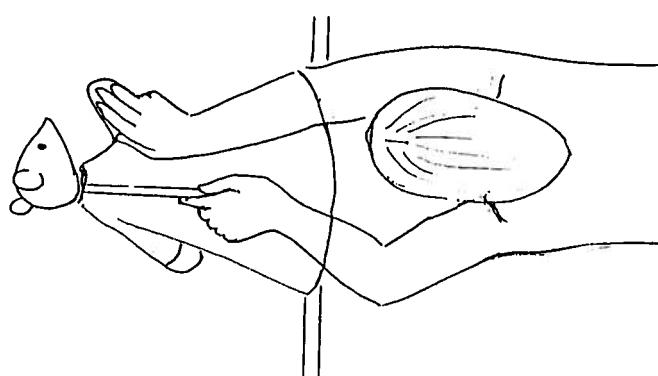
Vous devrez le répéter souvent : quand la marionnette parle, elle bouge et celle qui écoute reste immobile.

La marionnette est un art d'action. *Exemple :*

- Ne pas dire : " le loup mangea la grand-mère ", mais **montrer le loup mangeant la grand-mère.**

Les gestes de la marionnette seront précis. *Exemples :*

- Un regard par rotation (lent ou rapide) de la tête est une invite.
- Le bras tendu est un pont vers l'autre.



- Une négation sera avec la tête un aller-retour et retour au centre une fois et c'est tout, pas de : non non non non x fois de suite.
- Idem avec une affirmation, un hochement de la tête vers le bas et pas plus. Les meilleurs marionnettistes sont ceux qui sont **sobres et précis**. Pas d'agitation, pas de flots de paroles, mais le geste juste, et, si nécessaire, pour le compléter, la parole. Les marionnettes qui se trémoussent et jacassent tout à la fois sont des marionnettes incapables de capturer l'intérêt du public. Le grand marionnettiste Marcel Temporal recommandait à tous ses élèves ce qu'il appelait «la règle des trois temps» :

- 1er temps : la marionnette réfléchit;
2ème temps : elle agit;
3ème temps : elle parle.

Par exemple, notre marionnette cherche son chapeau :

- 1er temps : moment de réflexion;
2ème temps : elle cherche sur la table, derrière le meuble, regarde tout le monde;
3ème temps : «Avez-vous vu mon chapeau ?».

Ainsi le public peut vivre la situation, est intrigué et comprend que la marionnette cherche quelque chose, etc.

Quelques règles :

Faire comprendre aux enfants que si la marionnette avait des jambes, elles auraient peut-être 12 cm de hauteur, donc l'enfant manipulateur doit s'imaginer marcher avec de telles jambes, c'est-à-dire faire de très petits pas. Insister car la marionnette ne doit pas glisser le long de la tablette.

Si la marionnette doit se pencher, ce sont les doigts et ou le poignet du manipulateur qui s'inclineront.

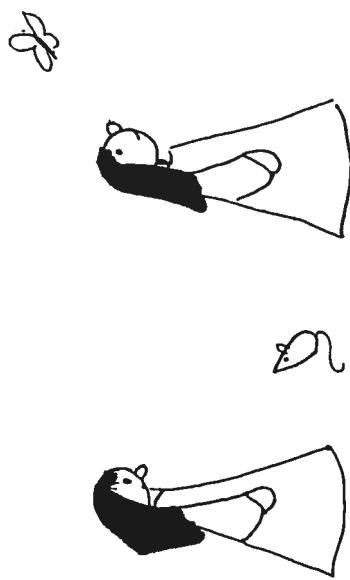
Les entrées en scène se feront par les coulisses (tissus latéraux) avec le bras déjà tendu et la marionnette **droite et à bonne hauteur** (dessin ci-contre : comment tenir le bâton de la marionnette). Laisser aux diables, lutins ou sorcières les entrées en scène spectaculaires par le bas. Une marionnette entrera en scène seule, suivie de peu de son acolyte, ceci afin de laisser au spectateur le temps d'admirer la première marionnette et ainsi de suite.

Et répéter : quand la marionnette parle elle bouge, et, quand elle écoute, elle est immobile.

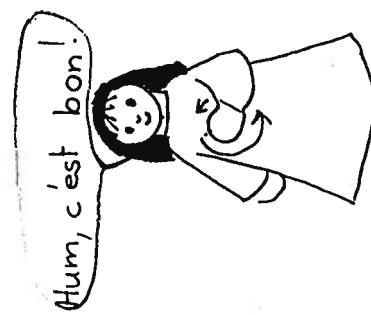


MANIPULATION

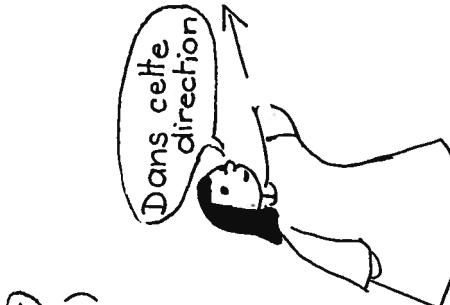
La direction du regard



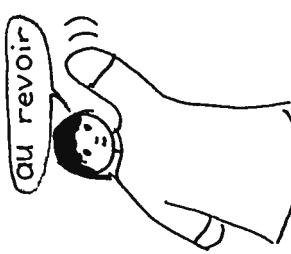
Se pencher
Avec bâton de 33 cm



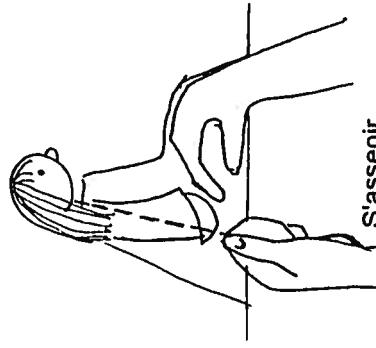
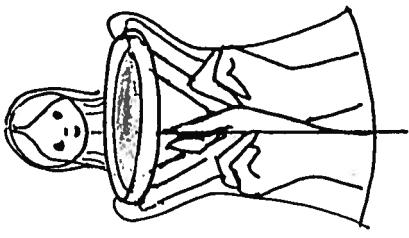
Avec bâton de 25 cm



Dans cette direction →



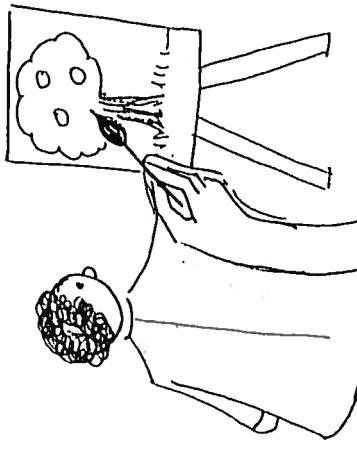
(ou revoir)



S'asseoir

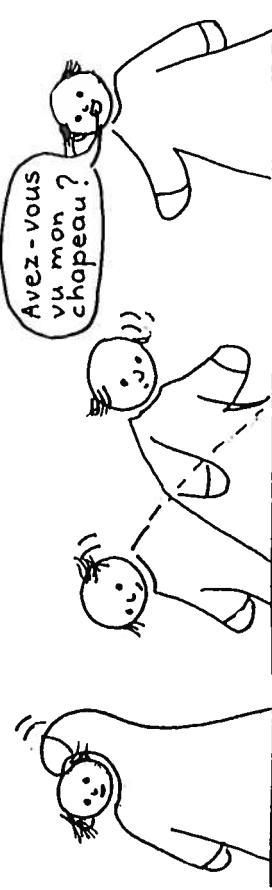
Porter
avec les
deux
mains

Dormir : à l'intérieur du vêtement, la main donne au corps de la marionnette le rythme de la respiration... ou des ronflements. (tête tournée, de manière à ne pas voir les yeux).



Pour prendre un accessoire, on utilise trois doigts : le pouce, l'index, le majeur.

LES TROIS TEMPS

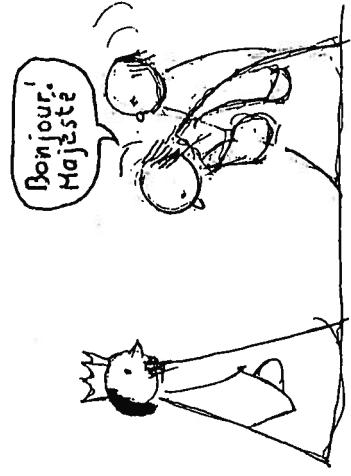


1. Elle réfléchit

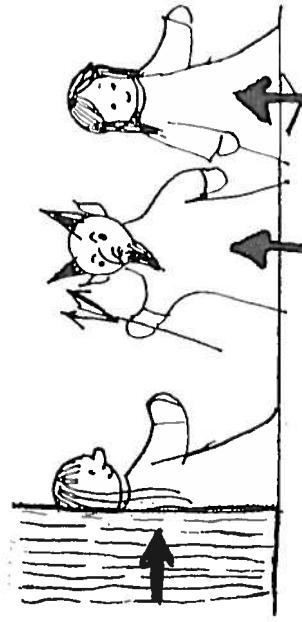
2. Elle agit

3. Elle parle

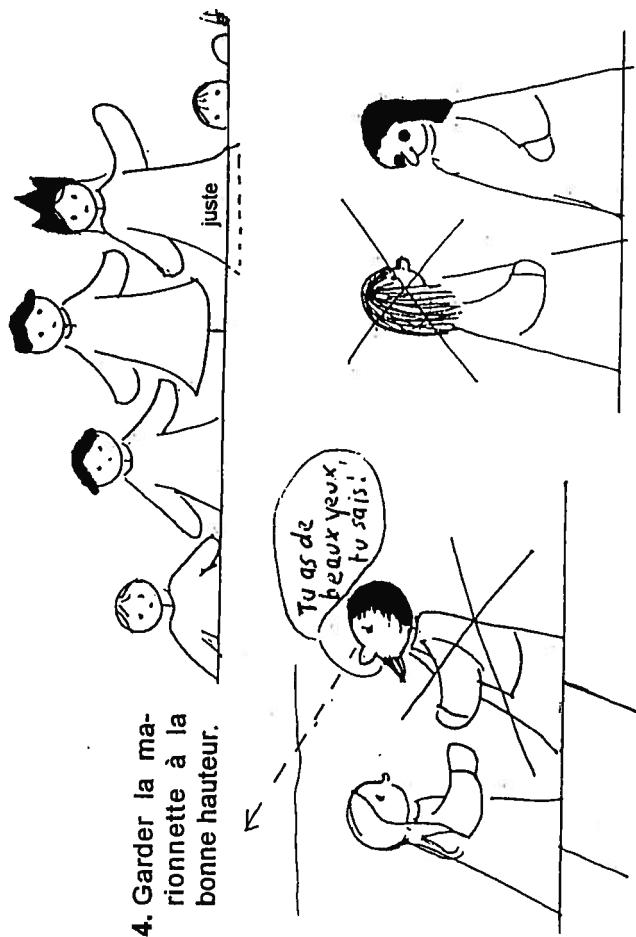
10 REGLES A RESPECTER ET A REPETER



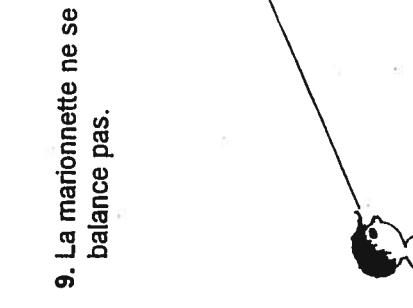
1. Seule la marionnette qui parle bouge, l'autre est immobile.
2. Peu de paroles, c'est le geste qui donne vie à la marionnette.
3. Pas de gesticulation continueuse. Un geste précis plutôt que plusieurs.



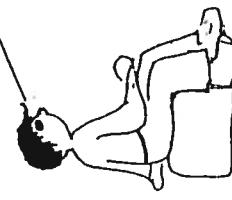
7. Quand la marionnette entre en scène, elle apparaît depuis les coulisses à la bonne hauteur. Seul le diable (ou autre élément féerique) surgit du sol.
8. Elle ne parle pas tout de suite. Elle attend un instant, que le public la remarque, avant de commencer à parler.



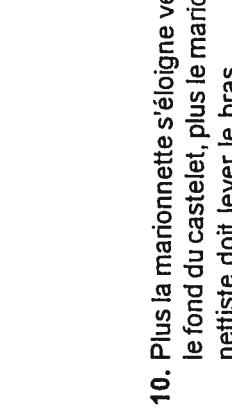
4. Garder la marionnette à la bonne hauteur.



9. La marionnette ne se balance pas.



5. Attention à la direction du regard. (Pas de regard perdu au plafond).



6. Lors d'un dialogue, ne pas rester de profil (le public ne voit que les cheveux). Tourner la marionnette de 3/4.
10. Plus la marionnette s'éloigne vers le fond du castelet, plus le marionnettiste doit lever le bras.

ACCESOIRE/S

 IDEES D'ACCESOIRE/S

Les accessoires sont un support à l'imagination. Ils doivent être suffisamment grands pour être bien vus du public et saisis facilement par la marionnette. Pour un spectacle d'enfants, limiter les accessoires à deux par enfant.

Accessoires à trouver ou à récupérer :

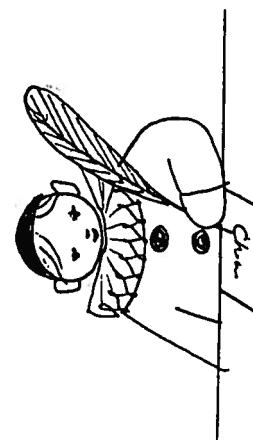
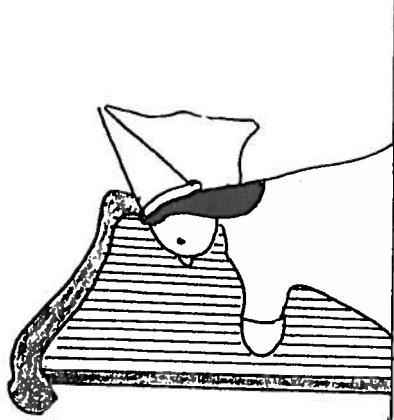
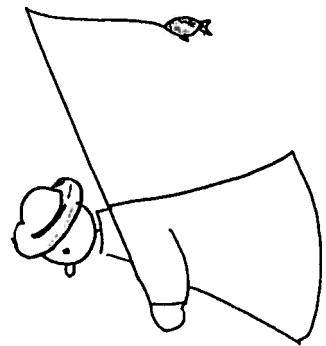
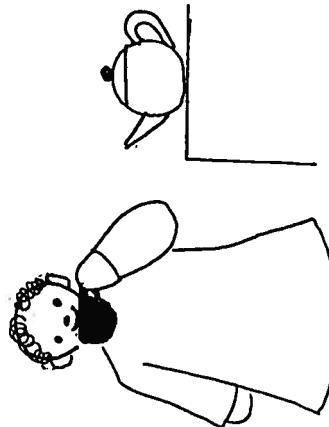
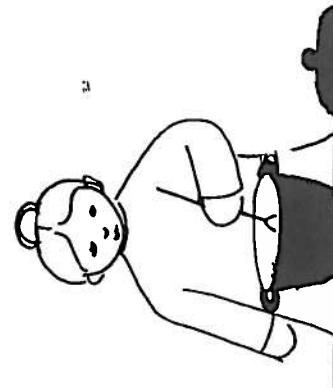
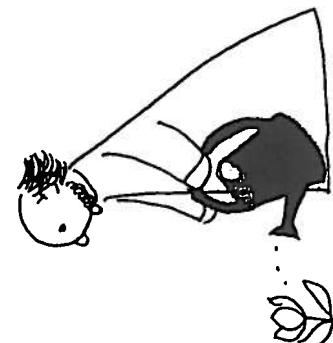
- Tasse (de dinette, diam. 5 cm, lestée avec de la pâte à modeler).
- Petit panier d'osier (diam. 8 cm environ).
- Miroir de poupee.
- Petite casserole (diam. 10 à 15 cm).
- Bol de plastique (lesté avec de la pâte à modeler).
- Spatule en bois.
- Coffre à trésor (12 à 15 cm).
- Fleurs en plastique ou en tissu (style pâquerettes).
- Petit livre épais genre grimoire (12 cm env.).
- Petite bouteille ou flacon (12 cm env.).
- Rouleau à pâte de dinette.
- Petit bidon et pinceau.
- Petit sac de toile (style lavande de Provence).
- Cylindre de papier ménage.
- Arrosoir de jeu de sable.

Accessoires à trouver dans la nature :

- Pomme de pin.
- Plume.
- Branche de feuillage (ex. : buis dont les feuilles sont résistantes).
- Baguettes.
- Fleurs fraîches ou sèches.
- Galets, cailloux.

Accessoires à confectionner à partir d'un tourillon ou d'une baguette (diamètre 8 mm, longueur 25 cm) :

- Entourer de papier doré ou alu pour réaliser une baguette magique.
- Attacher une ficelle pour réaliser une canne à pêche.
- Attacher une ficelle pour réaliser un fouet.
- Ajouter du raphia naturel pour réaliser un balai.
- Découper un peigne en carton pour réaliser un râteau.
- Fixer une lame en carton pour réaliser une faux.

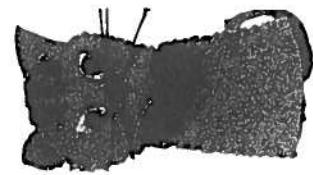


Avec toutes les marionnettes

Il est aussi amusant de jouer avec des marionnettes qu'on fixe sur un doigt qu'avec des marionnettes qu'on glisse sur l'ensemble de la main ou d'autres types de marionnettes munies de fils.

SCHÉMAS SUR PLANCHE

- Fournitures :
- feutrine
- fil & aiguille
- coton ou laine
- perles rocailles ou yeux mobiles
- ciseaux & colle



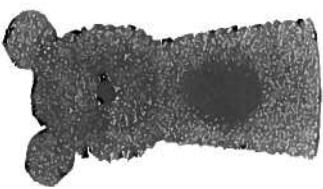
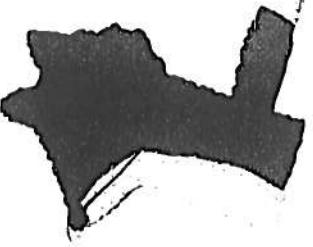
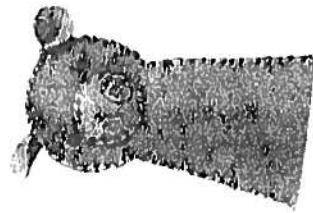
Découper les morceaux constituant l'avant et l'arrière de la marionnette dans de la feutrine. Le schéma sur la planche est le même pour le nounours, le lapin, le cochon, le chat, la sorcière et la fille. Pour le renard, la vache, le cheval et la petite souris, reportez-vous aux autres tracés sur la planche. Découper les oreilles, les intercaler entre les deux parties. Maintenir l'ensemble par de petits points de suifet.



Coudre ou coller les détails (yeux, moustaches, bouche, museau, etc...) sur chaque figurine.

Idées originales :
HEIDI POUTAINEN

La figurine du petit renard est confectionnée avec des bouts de laine fine formant des boucles ou en utilisant des fils à boutons.



Ideas créations

Mini-poupées à faire soi-même :
Petites poupées amusantes en feutrine à réaliser suivant des patrons.
Réf. 2010-58858 FF 114,50 ou € 17,50.

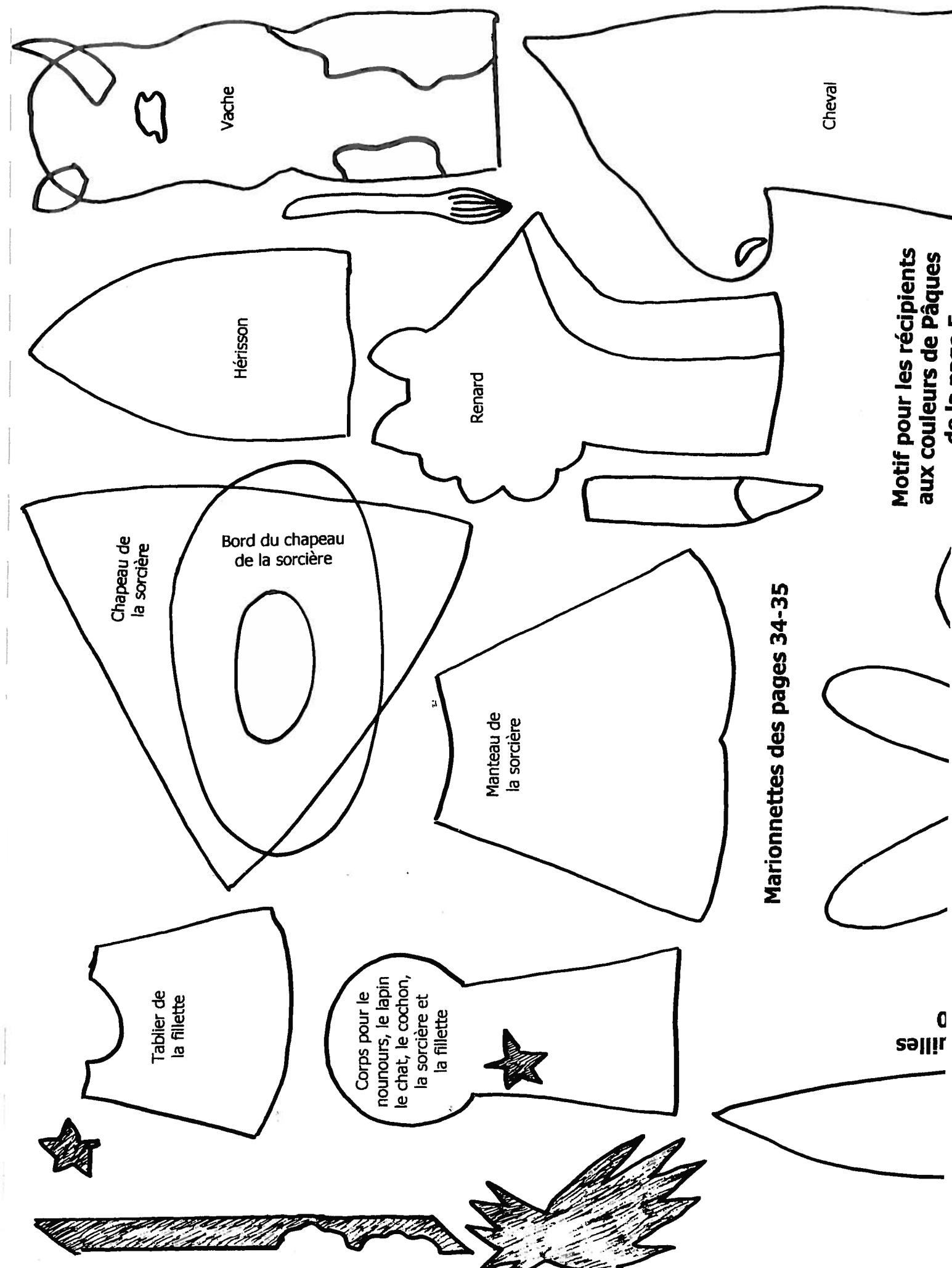
Feutrine - Créations faciles pour toute la famille :
Pantouffles, jouets, mobiles, décors de Noël etc... en feutrine n'auront plus de secret.
Réf. 2010-58214 FF 105,00 ou € 16,00.

Ces prix s'entendent port et emballage compris.

Pour commander, voir bulletin page 51.

Planche

Brico Juniors N° 18



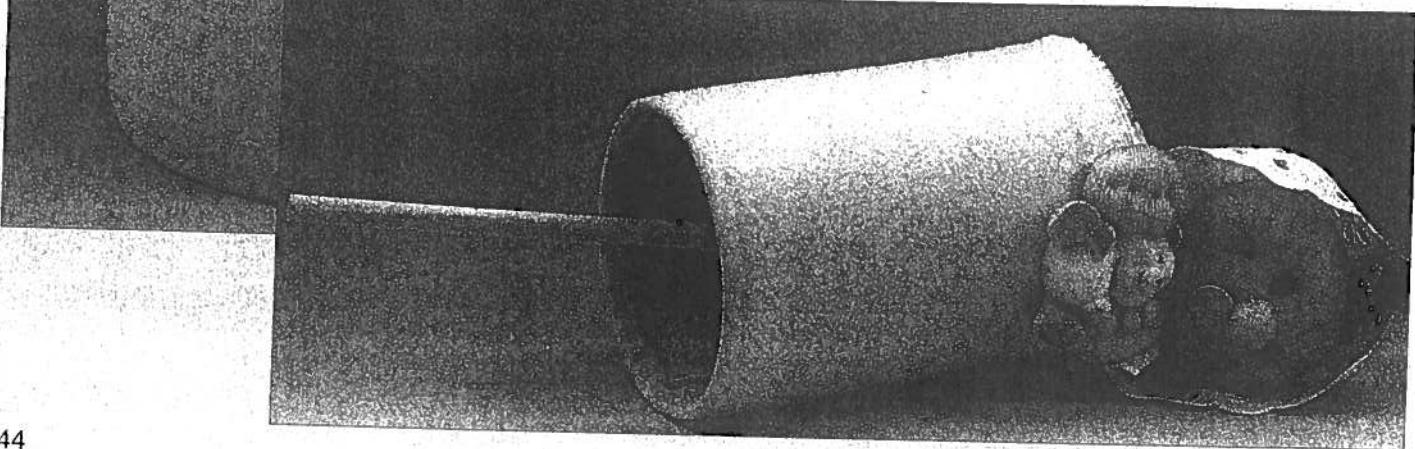
Motif pour les récipients
aux couleurs de Pâques

Marionnette

Cette marionnette se réalise tout simplement à l'aide de matériaux de récupération. Une baguette en bois lui permet de bouger et de «grandir» à souhait. Plus vous investirez de temps et d'énergie dans cet ouvrage, plus il sera expressif.

Confectionner une boule en ouatine de 5 cm de diamètre et la recouvrir d'un bas nylon. Insérer une baguette en bois de 20 cm de long dans la boule et resserrer le bas nylon autour de cette tige. Modeler puis délimiter avec du fil et une aiguille un nez sur la grande boule. Coudre des perles de rocaille pour former les yeux et coller un bouton peint en guise de sucette sous le nez. Fixer une touffe de cheveux (fil ou laine défaite) sur la tête et coller une dentelle autour de la tête. Couper le fond et le dessus d'une canette métallique. Laver le cylindre ainsi obtenu et en lisser ou recourber soigneusement les bords. Coudre un «tube» en tissu de même diamètre que celui du cylindre. Resserrer le tissu autour de la baguette en bois juste en-dessous de la tête. Coudre le tissu à la tête. Coller le bord inférieur du tissu autour du bord de la canette. Coller un morceau de tissu autour de la boîte métallique. Replier et coller le tissu autour du bord inférieur de la canette. Confectionner deux petites mains en ouatine et bas nylon suivant illustration. Pour cela, former d'abord deux petites boules, les aplatis un peu et délimiter les doigts à un bord avec du fil et une aiguille. Coller les mains sur la boîte et un nounours entre les deux.

Idée originale :
ELLA TURPEINEN



Ainsi font, font, font... les petites marionnettes

Réalisation :

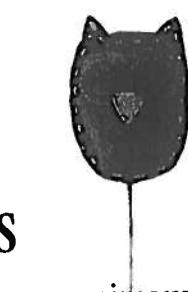
1. Décalquer le modèle et le reporter sur de la feutrine prise en double.
Attention : épinglez la feutrine prise en double avant d'y reporter le modèle pour éviter qu'elle ne glisse.
Epingler également le bec et la crête pour la poule et le coq.
2. Assembler les parties en feutrine en ménageant une ouverture pour pouvoir rembourrer avec du coton ou de la ouatine.
3. Coller les yeux et les ailes
4. Fixer au corps du coq des plumes en chenille.

5. Si le coq, la poule et le hibou sont utilisés comme marionnettes, laisser une ouverture pour un doigt. Ces motifs font également de belles piques pour les fleurs.

Schémas sur la planche A



Avec ces animaux très marrants les enfants peuvent jouer aux marionnettes.



Récitation

Une poule sur un mur
Qui picote du grain dur
Picoti, picota

Lève la queue et puis s'en va.



“Bricolage pour enfants” ELENA CREATIF N°3

LE MINI-GUIGNOL

IL VOUS FAUT

- boîtes à œufs
- petits morceaux de tissu, bolduc, laine
- papier à dessin de couleur
- ciseaux, gouache, colle
- vieux gants dépareillés

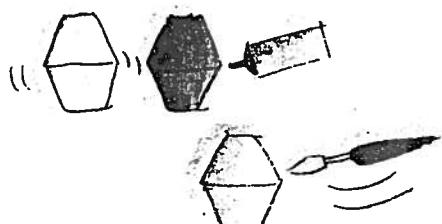


PRÉPARATION

1 Coupez les alvéoles des boîtes à œufs ainsi que les pointes-cones.



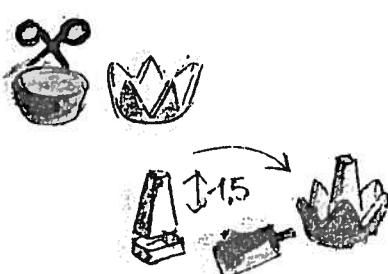
2 Égalisez les bords. Collez les alvéoles 2 par 2. Peignez-les : en rose (princesse, fée, roi), en bleu (lapin), en jaune (sorcière).



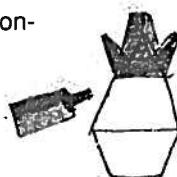
MONTAGE

Le roi

1 Dentelez une alvéole. Coupez une pointe à 1,5 cm. Collez la pointe au milieu de l'alvéole.

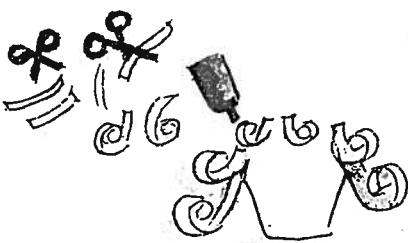


2 Collez la couronne sur la tête.



La princesse Fritette

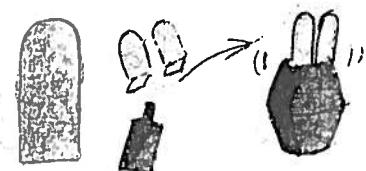
1 Coupez des petites longueurs de bolducs. Frisez-les en passant la lame des ciseaux dessus. Collez-les sur les côtés, sauf sur la partie visage.



2 Dentelez une alvéole. Collez cette couronne sur la tête.

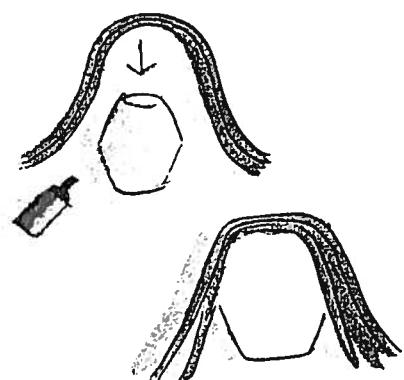
Le lapin

Calquez, reportez sur du papier la forme de l'oreille. Coupez en double. Pliez les languettes. Collez-les sur la tête.

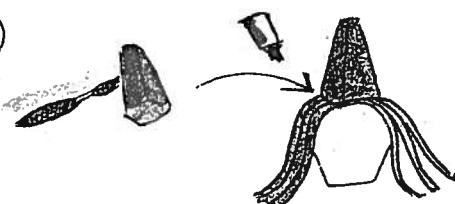


La fée

1 Collez des brins de laine de 15 cm sur la tête et les côtés, sauf la partie visage.



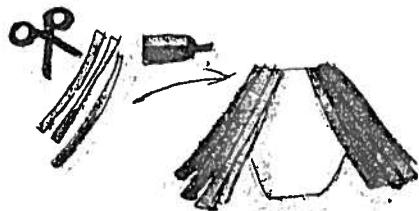
2 Peignez un cône en vert. Collez-le sur les cheveux.



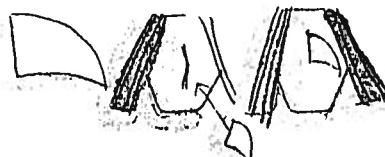
3 Fendez le sommet du cône. Glissez un petit morceau de tissu léger.

La sorcière

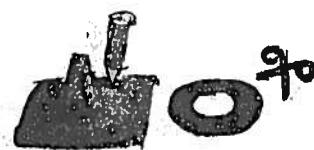
1 Coupez des bandes de papier vert de $6 \times 0,5$ cm. Collez-les tout autour, sauf sur le visage.



2 Calquez le nez. Reportez sur du papier jaune. Faites une fente dans le visage. Glissez le nez.



3 Posez 1 cône sur du papier à dessin noir. Tracez le contour ainsi qu'une couronne. Découpez.



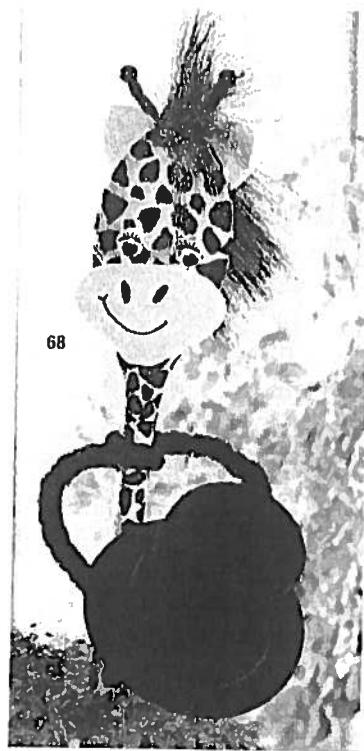
4 Collez le cône sur la tête. Faites glisser la couronne dessus et fixez par un point de colle.

DÉCORATION

Peignez les visages à la gouache, les cheveux et les moustaches pour le roi, les couronnes, les oreilles du lapin. Coupez des doigts de gants. Enfilez-les. Faites un trou sous la tête, enfilez-les sur les doigts.



Avec des cuillères en bois / pinceaux / brosses



68

girafe



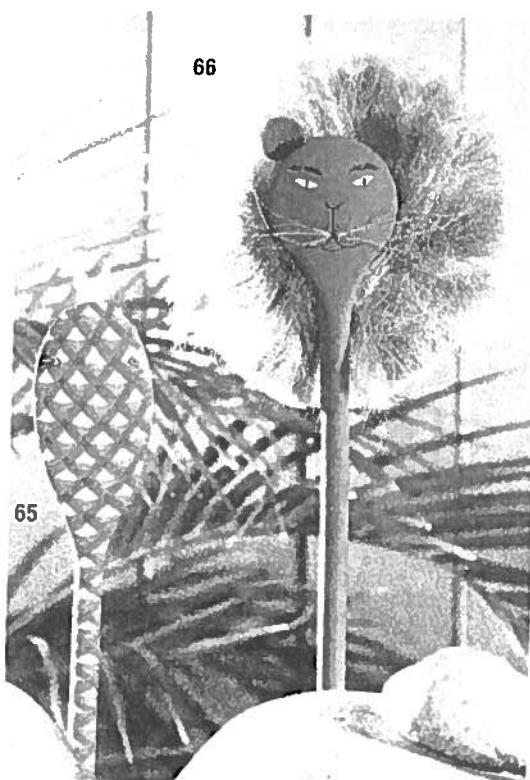
67

zèbre



62

tigre



65

66

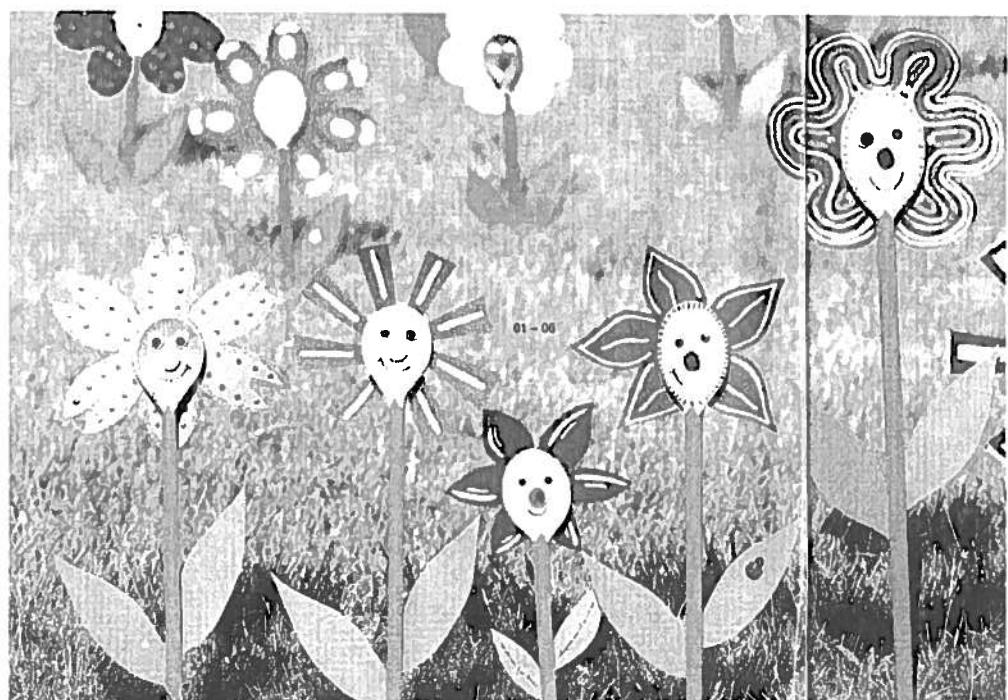
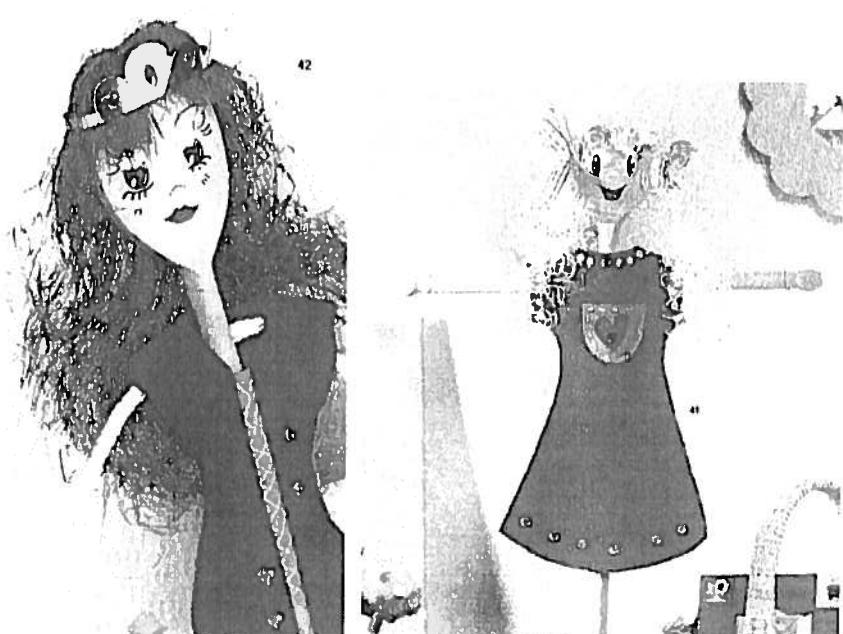
serpent et lion



éléphant



vipère



Extrait de « DECO Cuillères en bois », burda spécial, E822