

OMBRES DE RÉCITS

Expérimentation / Manipulation

ART-IDENTITÉ
VF2

CYCLE MOYEN 5^e

L'élève expérimente avec les diverses composantes techniques du théâtre d'ombres. Les techniques du jeu de lumière; la création, la fabrication et la manipulation de marionnettes; l'habillage sonore. La coordination des mouvements de la marionnette avec la narration. La création de décors et de gobos.

DURÉE APPROXIMATIVE

4 heures



Version intégrale
OMBRES DE RÉCITS



VF1
Exploration / Perception



VF2
Expérimentation / Manipulation



VF3
Exécution / Production / Réalisation



VF4
Évaluation / Rétroaction

Documents d'accompagnement

- ▶ [ARTIDADA VF1 Annexe1](#)
- ▶ [ARTIDADA VF1 Vidéo1](#)
- ▶ [ARTIDADA VF1 Vidéo2](#)
- ▶ [ARTIDADA VF1 Vidéo3](#)
- ▶ [ARTIDADA VF1 Vidéo4](#)
- ▶ [ARTIDADA VF1 Lien](#)
- ▶ [ARTIDADA VF1 Vidéo5](#)
- ▶ [ARTIDADA VF1 Vidéo6](#)
- ▶ [ARTIDADA VF1 Vidéo7](#)
- ▶ [ARTIDADA VF1 Vidéo8](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Fiche1](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Fiche2](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Fiche3](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Annexe1](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Annexe2](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 PPT](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Vidéo1](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Vidéo2](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Vidéo3](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Vidéo4](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Vidéo5](#)

**ATTENTES ET
CONTENUS
D'APPRENTISSAGE**

Consultez le curriculum:



Art Dramatique
5^e

A1.1, A1.2, A1.3, A1.4 impro
A2.1, A2.2, A2.3
A3.1, A3.2, A3.3

Table des matières

1. Description
2. Liste des attentes et contenus
 - Éducation artistique - 5^e année
3. Tableau des fondements théoriques à l'étude
4. Déroulement
 - Expérimentation / Manipulation

ÉQUIPE DE TRAVAIL

Conceptualisation

Caroline Landry
Marianne Perron-Gadoury

Rédaction

Caroline Landry
Mélanie Smits (annexe-guide)
Marianne Perron-Gadoury

Validation

Mélanie Smits
Mireille Ménard

Révisions pédagogique et linguistique

Mireille Ménard

Crédits photographiques

Caroline Landry
Nathalie Coutou
Lester Mianskum

Mise en page

Anne Lizotte

Version intégrale (VI)VF1 : Explo / PercepVF2 : Expéri / ManiVF3 : Exé / Prod / RéaVF4 : Éva / Rétro

Afin de rendre cette unité d'apprentissage plus authentique et pertinente, on encourage l'enseignant ou l'enseignante à collaborer avec des membres d'une communauté autochtone de la région où se trouve l'école. La contribution d'aînés et d'artistes autochtones qui détiennent les connaissances ancestrales permet la transmission directe des référents et des enseignements qui longtemps, se sont faits uniquement par tradition orale. Pour de l'appui, consultez la personne de votre conseil scolaire qui est responsable du dossier des Premières Nations, Métis et Inuits.

1. Description

Description globale de l'unité d'apprentissage VI (intégrale)

Cette unité d'apprentissage porte sur les notions du théâtre d'ombres et s'inspire d'œuvres de fiction, plus précisément de récits traditionnels qui appartiennent aux peuples des Premières Nations et Métis du Canada. L'élève utilise le processus d'analyse critique pour acquérir des connaissances et exprimer sa compréhension d'extraits de pièces de théâtre qui font appel au jeu d'ombres. Elle ou il analyse aussi des récits racontés pour en apprécier la dimension culturelle et en analyser les éléments clés du langage dramatique.

L'élève développe des techniques en manipulation de marionnettes et des techniques vocales. Elle ou il expérimente avec des matériaux pour concevoir un espace scénique permettant la projection d'ombres et les effets sonores.

L'élève suit les étapes du processus de création et d'analyse critique appliqués à des activités d'apprentissage afin de créer et mettre en scène une marionnette qui s'inspire de récits racontés ou transcrits, et qui font partie du patrimoine culturel d'une communauté Première Nation, Métis et Inuit. Dans cette unité d'apprentissage, l'élève prend part à une œuvre collective dans un esprit de collaboration tout en s'éveillant à des référents de cultures autochtones du Canada en établissant des liens avec sa propre culture.

Cette unité est créée pour la 5^e année, mais est adaptable aux autres années du cycle moyen.

Version intégrale (VI)VF1 : Explo / PercepVF2 : Expéri / ManiVF3 : Exé / Prod / RéaVF4 : Éva / Rétro

Cette ressource vise à promouvoir la Réconciliation en aidant l'élève à vivre des apprentissages dans un esprit d'ouverture, d'éveil et d'appréciation des traditions et des expressions artistiques autochtones. Il est essentiel que chaque étape se fasse dans le plus grand respect, car il s'agit d'un partage d'éléments qui ont une valeur culturelle et spirituelle et qui dans certains cas, demeurent sacrés pour les personnes des Premières Nations, Métis et Inuits. Par le biais des activités qui suivront, on souhaite développer chez l'élève une compréhension et une grande ouverture par rapport aux cultures autochtones et aux manifestations de ces cultures dans sa région, dans sa province et ailleurs au Canada.

Description du déroulement VF (fragmentée)

VF2 : Expérimentation / Manipulation

L'élève expérimente avec les diverses composantes techniques du théâtre d'ombres. Les techniques du jeu de lumière; la création, la fabrication et la manipulation de marionnettes; l'habillage sonore. La coordination des mouvements de la marionnette avec la narration. La création de décors et de gobos.

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)

2. Liste des attentes et contenus pour l'ensemble de l'unité

Éducation artistique : 5^e année

Domaine : Art Dramatique

À la fin de la 5^e année, l'élève doit pouvoir :

Attentes :

- réaliser diverses productions dramatiques en appliquant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique.
- communiquer son analyse et son appréciation de diverses productions dramatiques en utilisant les termes justes et le processus d'analyse critique.
- expliquer la dimension sociale et culturelle de l'art dramatique ainsi que les fondements à l'étude dans diverses productions dramatiques d'hier et d'aujourd'hui, provenant d'ici et d'ailleurs.

Contenus d'apprentissage

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

Production et expression

- recourir au processus de création artistique pour réaliser diverses productions dramatiques.
- produire plusieurs formes de représentation inspirées d'œuvres de fiction provenant de différentes époques et cultures
- créer un personnage en développant plusieurs caractéristiques.
- présenter des improvisations, seul ou en collaborant avec ses pairs, sur divers thèmes inspirés de son propre vécu.

Analyse et appréciation

- recourir au processus d'analyse critique pour analyser et apprécier diverses productions dramatiques.
- analyser, à l'aide des fondements à l'étude, plusieurs formes de représentation en art dramatique.
- exprimer de différentes façons son appréciation de présentations de monologue, de dialogue ou d'autres productions dramatiques – les siennes, celles de ses pairs et celles d'artistes –, en tant que participante ou participant et spectatrice ou spectateur.

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)**Connaissance et compréhension**

- décrire les techniques propres au monologue et au dialogue.
- démontrer comment la technologie peut être utilisée pour ajouter un effet à une production dramatique.
- décrire les traditions et les croyances véhiculées dans diverses formes de représentation en art dramatique.
- interpréter divers indices socioculturels, y compris des référents culturels de la francophonie relevés dans les œuvres étudiées.

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)

3. Tableau des fondements à l'étude

ART DRAMATIQUE

FONDEMENTS À L'ÉTUDE 5^E ANNÉE

Éléments clés				
Personnage	Lieu	Temps	Espace	Situation dramatique
<ul style="list-style-type: none"> • personne, animal ou chose • caractéristiques observables • personnage principal, secondaire, imaginaire, réel • caractéristiques internes 	<ul style="list-style-type: none"> • description de un ou des endroits (fictifs ou recréés) où se situe l'action • décor pour préciser le lieu 	<ul style="list-style-type: none"> • moment où se déroule l'action dans le temps • divers temps de l'action même • durée de l'action 	<ul style="list-style-type: none"> • espace scénique • espace physique • espace personnel 	<ul style="list-style-type: none"> • sujet de l'œuvre • histoire racontée ou fable • structure • idée principale et idées secondaires • péripéties • point culminant
Principe esthétique	Forme de représentation et technique		Technique	
<ul style="list-style-type: none"> • contraste • rythme • variété • équilibre : état de stabilité, de juste rapport ou d'harmonie qui résulte d'une répartition des éléments (symétrie du décor, déplacements, personnages) 	<ul style="list-style-type: none"> • théâtre de marionnettes, saynète, récitation, théâtre d'ombres, mime, tableau vivant, création collective • monologue : conversation d'un personnage qui parle seul • dialogue : conversation entre plusieurs personnages 		<ul style="list-style-type: none"> • technique vocale • écoute • improvisation • préparation avant d'entrer en scène • échauffement • technique de mime 	

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)

4. Déroulement

AVANT DE COMMENCER :

Ce projet se fait dans un esprit de réconciliation. Il est donc essentiel de suivre les protocoles appropriés. Veuillez consulter la personne responsable du dossier des Premières Nations, Métis et Inuits à votre école ou dans votre Conseil. Au besoin, consultez cette personne tout au long du projet.

À PRÉCONISER :

Selon la démarche établie par votre école ou votre Conseil, il est préférable d'inviter un membre d'une des communautés autochtones qui peut partager ou raconter des contes ou des légendes de sa collectivité.

SI CELA N'EST PAS POSSIBLE :

Nous avons inclus quelques vidéos de récits que vous pouvez utiliser à ces fins. Les personnes qui racontent ces récits ont eu la permission de les partager. Veuillez noter que raconter un récit d'une tradition qui ne nous appartient peut être considéré comme de l'appropriation culturelle.

LIENS EN ARTS VISUELS OU EN MUSIQUE :

À noter, que par respect, le style choisi devrait s'agencer avec le peuple d'origine du conte ou de la légende. De plus, si le personnage est humain, les pères culturels devraient être des représentations justes de la nation en particulier.

RESPECT DES DROITS D'AUTEURS :

Assurez-vous de détenir les droits pour les musiques, images ou textes que vous utilisez dans le cadre d'une production dramatique. Pour en savoir plus sur l'enseignement et les droits d'auteurs, allez voir le site suivant : <http://www.fairdealingdecisiontool.ca/>

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)

Expérimentation / Manipulation

Au moment où les élèves conçoivent et construisent le support pour le théâtre d'ombres, il est possible d'établir des liens avec le programme-cadre de Sciences et technologies, 5^e année, domaine Structures et mécanismes, plus spécifiquement pour le contenu suivant : « *utiliser le processus de résolution de problèmes technologiques pour concevoir, construire et tester une structure à ossature pouvant résister à des forces externes* ».

Matériel, outil, équipement

- prévoyez utiliser le TBI ou l'écran et le projecteur pour présenter les vidéos et la présentation PowerPoint
- prévoyez un dossier de documentation pour chaque élève et après chaque étape, accordez du temps pour permettre à l'élève de décrire sa démarche et de laisser des traces du processus dans le dossier de documentation (p. ex., cahier de croquis, reliure à attaches, portfolio dédié à la création, ou encore dossier numérique dans un support virtuel comme le logiciel *Evernote*)
- photocopiez une copie pour chaque élève de la Fiche d'étude du schéma narratif (voir [ARTIDADA VF2 Fiche2](#))
- photocopiez une copie pour chaque élève de la Fiche d'étude de personnage (voir [ARTIDADA VF2 Fiche3](#))
- prévoyez les matériaux nécessaires pour permettre aux élèves de créer une marionnette pour le théâtre d'ombres, en fonction du récit choisi;
- prévoyez du temps et les matériaux pour réaliser un castelet de théâtre d'ombres que les élèves concevront en modèle réduit;
- préparez le support (théâtre d'ombres), la version définitive, qui servira à la représentation des élèves et ajustez, au besoin, en cours d'expérimentation pour assurer la solidité et l'espace nécessaire
- prévoyez le matériel pour concevoir des gobos en carton rigide pour la projection de décors
- prévoyez des ciseaux, du ruban gommé et des bâtonnets

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)

Il est essentiel de souligner que l'on ne doit pas copier les œuvres entières ou partielles d'autres créateurs. Dans le cas de musiques ou de récits, il faut obtenir des permissions au préalable. Ce n'est pas uniquement une question de droit d'auteur, c'est également une question de développer cette valeur chez les élèves. Il ne faut pas encourager les élèves vers le plagiat.

Aussi, on cherche à stimuler et à encourager chez l'élève l'esprit de créativité, de débrouillardise et d'ingéniosité. Le processus est plus important que le résultat. Si on donne toutes les réponses aux élèves, on brime leur réflexe naturel de créativité et la motivation innée vers la résolution de problèmes.

ÉTUDE DU SCHÉMA NARRATIF

Enseignant / Enseignante

- Faites visionner de nouveau le récit *La légende du bouleau* (voir [ARTIDADA_VF1_Vidéo7](#))
- Distribuez la transcription écrite du récit. (voir [ARTIDADA_VF2_Fiche1](#))
- Faites dégager la structure du récit selon les éléments de la structure dramatique (p. ex., situation initiale, élément déclencheur, péripéties, point culminant, dénouement, situation finale). Établir des liens avec le programme-cadre de Français. Si possible, pendant ce temps, servez-vous du TBI pour faire le modelage de la prise de notes en utilisant un gabarit tel que celui de la fiche intitulée *Fiche d'étude du schéma narratif* (voir [ARTIDADA_VF2_Fiche2](#))
 - Que se passe-t-il dans cette histoire?
 - En premier lieu (situation initiale)? Ensuite (l'élément déclencheur)? Et puis (les péripéties, le point culminant, le dénouement)? Enfin? (la situation finale). Continuez jusqu'à ce que les parties principales du récit aient été rappelées.
 - Faites remarquer aux élèves que c'est ainsi que l'on établit le schéma narratif de la pièce. Expliquez que parfois, au théâtre, on appelle cette structure le *schéma dramatique*, mais qu'essentiellement, il est composé des éléments semblables.
 - Où et quand se passent la situation initiale et l'élément déclencheur du récit? Comment le fais-tu savoir au spectateur? Quels indices visuels et auditifs vont agrémenter la scène? Qui sont les personnages impliqués dans cette scène? Quelles sont les caractéristiques observables de ces personnages? (Physiquement, à quoi vont ressembler les marionnettes) Quelles sont les caractéristiques internes de ces personnages? (C'est-à-dire les traits de personnalité qui vont déterminer la présence de la marionnette sur scène – sa voix, sa démarche. Comment est-ce que les marionnettes vont agir entre elles pendant cette scène?)

Version intégrale (VI)**VF1 : Explo / Percep****VF2 : Expéri / Mani****VF3 : Exé / Prod / Réa****VF4 : Éva / Rétro**

- Où et quand se passent les péripéties? Comment communiquerais-tu ces renseignements au spectateur? Quels indices visuels et auditifs vont agrémenter la scène? Qui sont les personnages qui entrent en jeu dans cette scène? Quelles sont les caractéristiques observables de ces personnages? (Physiquement, à quoi vont ressembler les marionnettes?) Quelles sont les caractéristiques internes de ces personnages? (C'est-à-dire les traits de personnalité qui vont déterminer la présence de la marionnette sur scène – sa voix, sa démarche. Comment est-ce que les marionnettes vont agir entre elles pendant cette scène?)
- Procédez ainsi pour le point culminant, le dénouement et la situation finale.

Élève

- Dégage les éléments du schéma narratif : situation initiale, élément déclencheur (péripéties et point culminant), dénouement et situation finale et remplis la fiche intitulée *Fiche d'étude du schéma narratif*.

ÉTUDE DU PERSONNAGE**Enseignant / Enseignante**

- Distribuez la fiche d'étude de personnage (voir [ARTIDADA VF2 Fiche3](#))
- Groupez les élèves en petites équipes. Attribuez un personnage à chaque équipe et faites remplir la *Fiche d'étude de personnage*.
- Invitez les élèves à créer un dessin pour se représenter le personnage qui a fait l'objet de leur analyse.

Élève

- En fonction du personnage que ton enseignant ou ton enseignante t'attribuera, remplis la *Fiche d'étude de personnage*.
- Réalise un dessin d'un des personnages du récit selon ta vision, en t'appuyant sur les informations notées sur ta fiche.
- Discute avec tes pairs. Il est possible qu'il y ait des similitudes et des différences entre les perspectives de chacun et chacune.
- Prépare une fiche pour le personnage choisi et explore la représentation de ce personnage par l'entremise de l'ombromanie, individuellement ou avec un ou une partenaire.
- Exerce-toi à développer ton personnage (p. ex., voix, déplacements).

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)**Enseignant / Enseignante**

- Invitez les élèves à faire l'exploration des personnages au moyen d'improvisations. Expliquez que les improvisations mettront en scène les personnages du récit, mais que l'on devra apporter des changements selon les consignes qui seront imposées (p. ex., changement de lieu, de temps, de circonstances; introduction d'un nouvel élément comme un nouveau personnage, une nouvelle quête ou mission). Créez des fiches de thèmes, ou inspirez-vous des thèmes proposés à l'annexe intitulée *Thèmes pour improvisations inspirées de la Légende de la création de l'île de la Tortue* (voir [ARTIDADA_VF2_Annexe1](#))
- Distribuez des thèmes et assignez un temps (2 minutes) pour concevoir en équipe le canevas (résumé) de l'improvisation :
 - Qui fera quoi?
 - Quelles seront les actions principales?
- Après avoir accordé un bref temps de préparation (p. ex., 1 minute), invitez les équipes à présenter leur improvisation au groupe-classe.
- Demandez aux autres élèves de commenter l'improvisation, surtout par rapport au jeu des comédiennes et des comédiens (expression corporelle, voix), au rapport entre les personnages (interactions), et par rapport au respect des caractéristiques des personnages tels qu'ils étaient dans le récit d'inspiration.
- Dans le dossier de documentation, invitez l'élève à noter ses commentaires et ses observations.

Élève

- Prends part au jeu d'improvisation que te proposera ton enseignant ou ton enseignante.
- Note dans ton dossier de documentation les commentaires de tes coéquipiers ou coéquipières, ainsi que tes observations.

Les composantes essentielles du Théâtre d'ombres**Enseignant / Enseignante**

- Faites visionner la présentation PowerPoint intitulée *Les composantes essentielles du Théâtre d'ombres* (voir [ARTIDADA_VF2_PPT](#)).
- Vérifiez la compréhension des élèves en posant des questions et invitez les élèves à partager leurs connaissances antérieures.

Élève

- Regarde la présentation intitulée *Les composantes essentielles du Théâtre d'ombres* que te présentera ton enseignant ou ton enseignante.

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)**EXERCICE D'EXPÉRIMENTATION N°1 : VOIX DES PERSONNAGES****Enseignant / Enseignante**

- Faites un retour sur les composantes essentielles du Théâtre d'ombres en attirant l'attention aux éléments sonores, puis invitez les élèves à travailler, dans un premier temps, les éléments liés à la technique vocale.
- Invitez les élèves à expérimenter avec le timbre, le volume, le débit, l'intensité, les pauses, pour s'exercer à créer des interprétations pour les voix de différents personnages.
- Ensuite, invitez les élèves à expérimenter avec l'interaction entre les personnages. Par exemple, comment est-ce qu'un lapin parlerait à un loup? Comment est-ce qu'un ours parlerait à un maringouin?

Élève

- Exerce-toi à créer des voix pour divers personnages.
- Note tes réflexions dans ton dossier de documentation.

Enseignant / Enseignante

- Animez une mise en commun pour permettre aux élèves de commenter les expérimentations en création de voix, en faisant dégager les résultats obtenus.
- Invitez l'élève à partager ses observations et à prendre des notes dans son dossier de documentation.

EXERCICE D'EXPÉRIMENTATION N°2: CONFECTION D'UN CASTELET D'OMBRES**Enseignant / Enseignante**

- Expliquez aux élèves que vous avez un grand défi. Ils doivent s'exercer et expérimenter pour le théâtre d'ombres, mais vous n'avez qu'un écran. Vous leur proposez d'en construire un par petit groupe selon le processus de design.
- Faites visionner la vidéo *Art Attack* sur le Théâtre d'ombre (voir [ARTIDADA VF2 Video1](#))
- Précisez que ceci n'est qu'un exemple. Il y a une multitude de possibilités pour la confection du castelet. (voir [ARTIDADA VF2 Annexe2](#))
- Regroupez les élèves en petites équipes.
- Invitez les élèves à construire un castelet d'ombres.

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)**Élève**

- En équipe, conçois et construis un castelet d'ombres portatif selon les consignes données.
- Documente chaque étape dans ton dossier de documentation.

Enseignant / Enseignante

- Animez une mise en commun pour permettre aux élèves de commenter les expérimentations en création du castelet, en faisant dégager les résultats obtenus.
- Invitez l'élève à partager ses observations et à prendre des notes dans son dossier de documentation.

EXERCICE D'EXPÉRIMENTATION N°3 : CONFECTION ET EXPLORATION DE MARIONNETTES**Enseignant / Enseignante**

- Regroupez les élèves en petites équipes et mettez du matériel varié à leur disposition.
- En petites équipes, permettez-leur de visionner une variété de vidéos de confection de marionnettes. Par exemple, comment faire des ombres chinoises avec les mains (voir [ARTIDADA VF2 Vidéo2](#)); Comment faire des marionnettes d'ombres chinoises avec du carton (voir [ARTIDADA VF2 Vidéo3](#));
- Demandez aux élèves comment ils pourraient fabriquer leur marionnette.
- Laissez les élèves expérimenter avec les matériaux et les formes afin d'en découvrir les propriétés dans le but par la suite de créer des marionnettes en lien avec les personnages de la pièce.
- Encouragez les élèves à manipuler leurs expérimentations devant l'écran pour voir les effets des différents matériaux, de différents mouvements et de différentes marionnettes. Que peuvent-ils faire pour maximiser l'effet de la silhouette lorsqu'on la fait bouger derrière l'écran. Comment peuvent-ils ajouter de la couleur?
- Faites des rappels par rapport à l'importance de documenter chaque étape des expérimentations dans le dossier de documentation : Qu'est-ce qui a bien fonctionné? Qu'est-ce qui a moins bien fonctionné? Qu'est-ce qu'on fera différemment la prochaine fois?

Élève

- Dans ton dossier de documentation, dessine quelques croquis de marionnettes.
- Explore les matériaux. Inspire-toi des différentes vidéos que tu as vu au cours des dernières leçons.
- Consulte tes notes pour la fiche de personnage.
- Comment peux-tu ajouter de la couleur à ton personnage? Comment peux-tu ajouter des parties de corps qui bougent?
- Note tes observations et commentaires dans ton dossier de documentation et ajoutes-y les rétroactions que tu as reçues des autres élèves. Évalue et inscris ce que tu souhaites garder de tes expérimentations et ce que tu changerais la prochaine fois.

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)**Enseignant / Enseignante**

- Animez une mise en commun pour permettre aux élèves de commenter les expérimentations en création de marionnettes, en faisant dégager les résultats obtenus.
- Invitez l'élève à partager ses observations et à prendre des notes dans son dossier de documentation.

Élève

- Prends part à la mise en commun et offre tes commentaires sur le processus que tu as suivi, ainsi que sur les résultats que tu as obtenus.

EXERCICE D'EXPÉRIMENTATION N°4 : MANIPULATION DES OMBRES ET DES MARIONNETTES**Enseignant / Enseignante**

- Visionnez la petite vidéo suivante intitulée *Théâtre d'ombres Omelette*. (voir [ARTIDADA VF2 Vidéo4](#))
- Regroupez les élèves en petites équipes et invitez les élèves à animer et manipuler leurs marionnettes en expérimentant avec les ombres et les formes.
- Laissez-les découvrir que l'ombre varie selon sa distance du panneau, de la lumière et de la taille de la forme. Encouragez-les à noter leurs expériences dans leur dossier de documentation.
- Encouragez la manipulation des formes et des ombres en faisant travailler les aspects notés ci-après. Pendant les expérimentations, rappelez aux élèves d'établir des liens avec les personnages :
 - la vitesse du mouvement (p. ex., rapide, lent);
 - le type de déplacement, en fonction du personnage et de la situation (p. ex., sautiller, nager, marcher en boitant, voler, onduler au gré du vent);
 - la trajectoire du mouvement (mouvements circulaires, en diagonale, ondulants);
- Invitez l'élève à choisir un ou une partenaire et à créer une histoire spontanée qui met en vedette les deux personnages assignés.

Élève

- Tu as maintenant l'occasion de manipuler une marionnette conçue pour le théâtre d'ombres. Expérimente les éléments suivants :
 - la vitesse du mouvement (p. ex., rapide, lent);
 - le type de déplacement, en fonction du personnage et de la situation (p. ex., sautiller, nager, marcher en boitant, voler, onduler au gré du vent);
 - la trajectoire du mouvement (mouvements circulaires, en diagonale, ondulants).
- En équipe, prépare-toi à réaliser une improvisation dans laquelle tu feras bouger ta marionnette dans un scénario spontané.
- Collabore avec un ou une partenaire pour décider des grandes lignes de votre improvisation, en tentant d'intégrer le plus de variété de mouvements que vous pouvez faire, en respectant le récit et le caractère de vos marionnettes.
- Note chaque étape des expérimentations dans ton dossier de documentation. Qu'est-ce qui a bien fonctionné? Qu'est-ce qui a moins bien fonctionné? Que feras-tu la prochaine fois?

Version intégrale (VI)VF1 : Explo / PercepVF2 : Expéri / ManiVF3 : Exé / Prod / RéaVF4 : Éva / Rétro**Enseignant / Enseignante**

- Animez une mise en commun pour permettre aux élèves de commenter les expérimentations en manipulation de marionnettes, en faisant dégager les résultats obtenus.
- Invitez l'élève à partager ses observations et à prendre des notes dans son dossier de documentation.

EXERCICE D'EXPÉRIMENTATION N°5 : BRUITAGE ET TRAME SONORE**Enseignant / Enseignante**

- Faites un retour sur le processus de création en attirant l'attention aux éléments sonores en lien avec la production de la trame sonore.
- Faites écouter un segment d'une pièce de théâtre d'ombres en fermant les yeux.
- Invitez les élèves à porter une attention particulière au bruitage et à imaginer comment cet environnement sonore peut être créé.
 - Comment pourrais-tu imiter le crépitement du feu?
 - Comment pourrais-tu reproduire le bruit du tonnerre?
 - Quels autres sons pourraient t'aider à créer un environnement sonore pour la pièce?
- Invitez les élèves à créer des effets sonores.
 - Faites des explorations pour trouver les sons qui conviennent le mieux à vos besoins en manipulant des objets trouvés en nature, en créant des constructions simples à partir d'objets trouvés à la maison ou dans la boîte de recyclage et en explorant des moyens technologiques.

Élève

- Expérimente avec des objets trouvés en nature ou encore dans la boîte de recyclage. Quels bruits peux-tu reproduire? Peux-tu créer des constructions simples à partir d'objets trouvés à la maison ou dans la boîte de recyclage?
- Cherche des moyens technologiques qui pourraient t'aider à recréer des sons? Explore par exemple des clips sonores libres de droits d'auteurs.
- Évalue et modifie tes expérimentations avec les matériaux et les techniques pour retenir ce qui répond le mieux aux besoins de ta pièce et du théâtre d'ombres.
- Note chaque étape des expérimentations dans ton dossier de documentation. Qu'est-ce qui a bien fonctionné? Qu'est-ce qui a moins bien fonctionné? Que feras-tu la prochaine fois?

Enseignant / Enseignante

- Animez une mise en commun pour permettre aux élèves de commenter les expérimentations en bruitage, en faisant dégager les résultats obtenus. Par exemple, de quels sons étaient-ils particulièrement fiers? Qu'est-ce qui leur pose encore un défi? Est-ce qu'un ou une autre élève peut aider?
- Invitez l'élève à partager ses observations et à prendre des notes dans son dossier de documentation.

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)**EXERCICE D'EXPÉRIMENTATION N°6 : ÉCLAIRAGE, SCÉNOGRAPHIE, JEU DE SCÈNE, DÉPLACEMENT DE DÉCOR**

Le concepteur d'éclairage utilisera différents projecteurs, lampes, gélaines et « gobo » (mot anglais signifiant « décalques ») pour créer les atmosphères. Faire l'inventaire du matériel disponible à l'école avant de se lancer dans de grandes idées. Un éclairage de théâtre peut être à la fois simple et efficace. Les concepteurs de son et d'éclairage lisent d'abord la pièce et discutent avec le metteur en scène et le scénographe afin de bien comprendre l'univers dans lequel évoluent les personnages. Il est important de connaître les atmosphères qu'on veut créer. Faire l'inventaire du matériel disponible à l'école avant de se lancer dans de grandes idées. Un éclairage de théâtre peut être à la fois simple et efficace.

Il est essentiel d'obtenir les services d'un électricien professionnel certifié l'aide d'un adulte pour brancher l'éclairage directement dans la boîte électrique.

Enseignant / Enseignante

- Faites un retour sur les composantes essentielles du théâtre d'ombres en attirant une attention particulière sur la source lumineuse.
- Visionnez un segment d'une pièce de théâtre d'ombres en fermant le son. Inspirez-vous de cet exemple ou d'un autre qui se trouve dans Internet : *Théâtre d'ombres OMELETTE* (voir [ARTIDADA_VF2_Vidéo4](#))
- Invitez les élèves à porter une attention particulière aux sources de lumière et aux effets de lumière et d'ombre.
- Demandez aux élèves d'imaginer comment cet environnement visuel peut être créé.

Élève

- Cherche des idées dans Internet et inspire-toi des images trouvées pour créer ton propre gobo qui te permettra de projeter une image ou un motif visuel sur l'écran; considère des objets tels qu'une fenêtre, une lune, les branches des arbres dans une forêt, des flocons de neige.
- Expérimente avec des stylos-feutres indélébiles sur du plastique transparent recyclé pour ajouter de la couleur.
- Expérimente avec différentes sources d'éclairage pour produire une variété d'effets.
- Exerce-toi.
- Note chaque étape des expérimentations dans ton dossier de documentation. Qu'est-ce qui a bien fonctionné? Qu'est-ce qui a moins bien fonctionné? Que feras-tu la prochaine fois?

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)**Enseignant / Enseignante**

- Projetez une vidéo qui présente un extrait de théâtre d'ombres où les créateurs utilisent des décors projetés pour évoquer des lieux en arrière-plan, par exemple, la vidéo intitulée *Love in Shadows.m4v* par Stephen Mushin (voir [ARTIDADA VF2 Video5](#))
- Animez une mise en commun et demandez à l'élève de commenter l'utilisation des composantes essentielles du théâtre d'ombres dans cette courte pièce (p. ex., le défilement des éléments de décors projetés en arrière-plan qui évoquent le déplacement du personnage).
- Invitez l'élève à partager ses observations et à prendre des notes dans son dossier de documentation.

Élève

- Visionne les exemples de théâtres d'ombres que te présentera ton enseignant ou ton enseignante afin de t'en inspirer pour tes propres créations.
- Essaie de t'imaginer comment le créateur a réalisé ces effets scénographiques.

Documents d'accompagnement

- ▶ [ARTIDADA VF2 Fiche1](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Fiche2](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Fiche3](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Annexe1](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Annexe2](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 PPT](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Vidéo1](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Vidéo2](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Vidéo3](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Vidéo4](#)
- ▶ [ARTIDADA VF2 Video5](#)
- ▶ [ARTIDADA VF1 Vidéo7](#)