

MATÉRIEL : LES MARIONNETTES ET MAROTTES

RÉFÉRENCE FICHE TECHNIQUE – F8

AVANTAGES

- simples à manipuler pour enrichir les activités de langage
- expressives et attirantes (tissu doux et résistant, agréable au toucher)
- favorisent les jeux de rôle (l'enfant « se cache » derrière la marionnette qui s'exprime à sa place)
- Elles sont pour l'enfant source de plaisir, objet de divertissement qu'il prend au sérieux, impliqué qu'il est dans le jeu qu'il crée
- Elles expriment la vie par le geste, l'attitude, le rythme, la parole
- L'enfant l'appréhende de tout son être en tant que spectateur actif ou acteur
- Elles sont médiatrices pour l'enseignant en lui permettant d'établir une communication exceptionnelle

DISCIPLINES CONCERNEES :

ACTIVITES DE LANGAGE : expression orale (et écrite) (naissance et vie d'un spectacle)

ACTIVITES MOTRICES : manipulation, expression des marionnettes et marottes, jeux de rôle

CYCLES CONCERNES :

- Tous les cycles

LES PROGRAMMES

Cycle 1 : « Les moments de langage permettent d'amener l'enfant à prendre progressivement conscience du sens du langage, à mieux le maîtriser pour se faire comprendre et communiquer, et à le confronter au code écrit pour apprendre à lire et à écrire ». « Imaginer, sentir, créer : l'enfant développe sa sensibilité, son imaginaire et sa capacité à créer... Il met en œuvre des démarches actives qui s'inscrivent dans une relation constante entre voir, entendre, faire, ressentir et échanger... en éprouvant des émotions.

Cycles 2 & 3 : L'apprentissage de la langue s'inscrit dans une interaction constante entre parler, écouter, lire, écrire. L'enfant développe ses capacités, corporelles, relationnelles, verbales, sensibles et imaginatives au sein du groupe.

-

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Pour l'enfant : favoriser les échanges, mettre en place des situations simples (le sens du message est favorisé par le geste de la marionnette et son jeu), et des situations réelles de communication

- acquérir un langage au cours de situations définies
- développer l'imaginaire enfantin

Pour l'enseignant : Evaluer les possibilités d'expression de chaque enfant et introduire, grâce à la marionnette, les structures syntaxiques et les productions phonétiques qui font défaut.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE PROPOSEES

Collectives : communication entre la marionnette manipulée par l'enseignant et les enfants, communication établie sous une forme complète par le geste et la parole

Individualisées : l'enfant anime la marionnette : il parvient à se dédoubler, à s'investir dans le personnage et son activité verbale se trouve stimulée

Interactives : le montage du jeu collectif par un groupe d'enfants implique la participation de chacun à l'œuvre commune : chacun doit tenir compte de l'autre tant au moment de l'élaboration du projet que de sa réalisation.

PROLONGEMENTS

Au cycle 1 :

- fabrication de marottes, marionnettes au doigt
- mise en scène d'un conte ou d'une histoire de structure simple ou à répétitions

Aux cycles 2 & 3 :

- réalisation de fiches techniques pour fabriquer des marottes
- monter un spectacle : de l'écriture du texte à la mise en scène et en œuvre (décor, bruitages, musiques...)

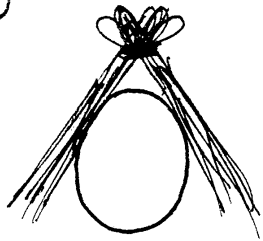
-

fiche technique : fabrication d'une marotte



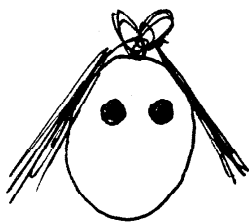
Les cheveux:

entourer la lairie autour d'un carton
nouer d'un côté
couper de l'autre



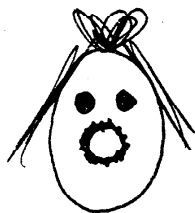
la tête

coller les cheveux sur la boule (tête)



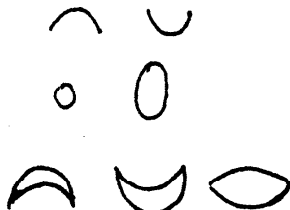
les yeux

enfoncer les punaises
ou coller les boutons

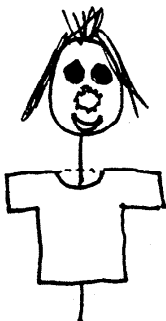


le nez

coller la capsule



dessiner la bouche



enfoncer la baguette de bois

enfiler le T. shirt

3^e étape. Fig. 3

utiliser la partie restante de l'une des deux pailles.

Découper un morceau de 5 à 7 cm, en conservant le coudé orientable.

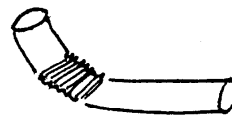


Fig. 3

4^e étape. Fig. 4

Percer un trou au fond du verre avec un clou chauffé.

{ cette opération sera effectuée par le maître pour éviter tout risque d'accident.

Le trou peut être légèrement inférieur ou égal au diamètre de la paille.

Faire ensuite passer le morceau de paille avec le coudé orientable par le trou et colmater avec de la pâte à modeler pour assurer l'étanchéité.

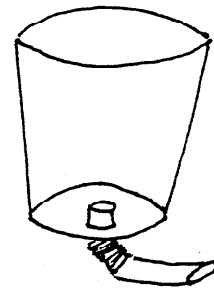


Fig. 4

5^e étape. Fig. 5

Fixer le verre sur les 2 pailles placées en travers des flotteurs.

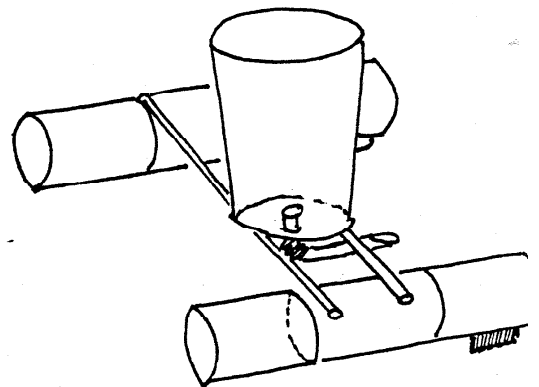


Fig. 5

6^e étape.

Déposer le bateau sur un plan d'eau et remplir le verre d'eau. observer la réaction.

on peut fixer un petit aileron sous chaque flotteur, vers l'arrière. Un morceau de plastique convient.

on peut aussi changer l'orientation de la paille et observer ce qui se passe.