



A' Musée

Kanner Musée Lëtzebuerg asbl



Projet
Conte et Marionnettes

Un lieu de rêve et de créativité
au Grand Duché du Luxembourg

Les multiples études menées dans le monde (cfr bibliographie jointe) insistent sur l'apport particulier de la marionnette pour l'enfant. C'est un personnage dans lequel il peut se projeter, s'exprimer sans se dévoiler totalement. La réalisation de la marionnette ainsi que la manière dont l'élève se mettra en scène constituent d'excellents moyens pour mieux connaître l'enfant et sa place dans le groupe classe. Les enseignants ayant participé à un projet marionnettes soulignent souvent combien cette expérience leur a permis de voir leur classe avec un autre regard, de découvrir les capacités cachées de certains enfants. Dans la littérature, on trouve également de nombreux exemples d'utilisation de la marionnette pour faciliter l'appropriation de la matière par l'enfant, que ce soit en langue maternelle ou dans une seconde langue, de même qu'en histoire et en géographie.

L'approche que nous proposons s'inscrit pleinement dans les priorités mises en évidence dans le dernier rapport d'activité du Ministère de l'Education Nationale. La cohésion de la classe et la création d'un climat positif à travers le projet marionnettes permettent de ne pas se limiter à l'instruction mais d'y ajouter une dimension essentielle de socialisation. Le projet pourra être mené en luxembourgeois, en français ou en allemand, favorisant ainsi l'expression orale dans ces diverses langues.

Le groupe de travail qui porte le projet au sein de l'équipe A'Musée se compose d'une éducatrice diplômée formée en thérapie par les marionnettes, d'une institutrice formée en gestion de conflits et d'une licenciée en psychopédagogie. Nos diverses expériences professionnelles nous ont convaincues de la pertinence d'un projet marionnettes à l'école. Le plaisir de l'enfant est au centre des activités que nous proposons et la réalisation d'une œuvre commune au cœur de notre projet. Nous souhaitons un partenariat entre notre équipe et l'enseignant de façon à adapter le projet aux besoins de chaque classe et aux souhaits de son professeur.

Alors, les marionnettes à l'école ... belle idée !



Costetti, V. (2004). *L'arc-en-ciel des sentiments et L'arc-en-ciel des besoins*. Italie Editions International et Esserci. Livre-jeux et DVD

Campbell, L., Campbell, B., Dickinson, D. (2006). *Les intelligences multiples au cœur de l'enseignement et de l'apprentissage*. Canada Editions Chenelière Education

Lecullée, C. maître formateur à l'IUFM. (1994). *Fiche pédagogique*. Établissement : Groupe scolaire José-Maria-de-Hérédia à Créteil www.bienlire.education.fr

Berthé, N. (2004). *Parler, penser, grandir*. CRDP de l'académie d'Amiens, coll. Première école.

CRDP de l'académie d'Amiens. *Le langage en situation pour une communication active* paru dans *Parler, penser, grandir*, p. 53 - 58 (fichier .pdf).

CRDP de l'académie d'Amiens. *Le voyage de la poupée* paru dans *Parler, penser, grandir*, p. 110 (fichier .pdf).

WEBOGRAPHIE

Notre site : rendez-vous de nos activités pour enfants : stages non résidentiels et ateliers itinérants : médiévaux, conte et marionnettes et créatifs. <http://www.amusee.net>

Création de marionnettes : ateliers créatifs pour enfants et pour adultes et thérapie par les marionnettes pour les enfants et les adolescents. <http://www.puppenspiel-therapie.lu>

Le site de l'Université de Paix : formations en gestion positive de conflits pour les enfants, les ados et les adultes. <http://universitedepaix.be>

Site très complet, nous faisant rentrer dans le monde merveilleux du spectacle de marionnettes. On en ressort plein d'idées et d'envies ... <http://marionnettes-du-monde.com>

Lieu incontournable du développement des Arts de la Marionnette avec entre autre la création de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette (ESNAM) <http://www.marionnette.com>

Site du Festival du Conte de Chiny. Début juillet, tout près de chez nous, du plus grand au plus petit venez y vivre la magie des mots et découvrir à chaque coin dans la Cité du Conte : un spectacle surprenant. <http://www.conte.be>

Un site reprenant une sélection de festivals dans toutes les régions, durant toute l'année. Une recherche par pays est possible, c'est la France qui est le mieux représentée. <http://www.leguidedesfestivals.com>

Pour les activités culturelles à Luxembourg : <http://www.agenda.lu>



Objectifs

© A' Musée asbl

Développer l'expression orale, apprendre à exprimer une idée structurée.

Développer l'écoute et le synchronisme (paroles, scènes, bruitages, ...)

Stimuler l'aptitude créative.

Encourager l'imagination.

Développer l'expression manuelle et la motricité fine.

Développer la connaissance de soi (reconnaître les émotions ressenties) et la confiance en soi (exprimer et valoriser ses idées, reconnaître ses capacités).

Contribuer à la socialisation :

Ecouter, accepter, respecter les idées d'autrui.

Respecter et valoriser son travail et celui d'autrui.

Apprendre à envisager une même situation de plusieurs points de vue.

Stimuler la coopération et la cohésion.



Annexes

© A' Musée asbl

CURRICULUM VITAE

Fabienne Thoma



Educatrice graduée de formation depuis 1998, elle a travaillé dans plusieurs institutions au service d'enfants à besoins spécifiques au Luxembourg. En 2006 elle obtient le diplôme en thérapie par les marionnettes et ouvre un cabinet de consultation à Pontpierre. Parallèlement elle collabore en qualité d'animatrice et conceptrice pour l'équipe de l'A'Musée, Kanner Musée Lëtzebuerg, asbl. Ses ambitions : se consacrer à la promotion de la marionnette en tant que médium thérapeutique et pédagogique.

Bénédicte de Gruben



Institutrice de formation, sa connaissance des techniques de développement des aptitudes sociales des enfants repose sur un certificat coordonné par l'Université de Paix de Namur en Belgique. Elle est un des membres fondateurs au Luxembourg de A'Musée Kanner Musée Lëtzebuerg asbl, dont le but est de promouvoir les apprentissages à travers la collaboration, la créativité et l'épanouissement de l'enfant. Elle participe à la création d'un lieu de vie alternatif en France, «L.E.A.» Liberté, Espace et Aventure. Le relationnel étant, pour elle, à la base de tout travail constructif, elle fait partie d'un groupe autogéré par le processus de Marshall Rosenberg et travaille en partenariat avec un groupe de consultants canadiens gp3.eu.

Astrid Gaudissart



Son parcours professionnel à l'Université Catholique de Louvain (unité de psychologie du développement et des apprentissages) lui a permis d'approfondir toute l'importance du jeu symbolique chez l'enfant, dans le cadre général de son développement intellectuel et affectif. Son expérience dans le privé l'a amenée à rencontrer de nombreux enfants d'âge primaire rencontrant des difficultés d'apprentissage et à collaborer avec leurs enseignants dans le cadre de diverses formations.

DEROULEMENT PRATIQUE ET INSCRIPTION

Le projet « Conte et marionnettes » s'étend sur 24 heures. La répartition des heures dans la grille horaire de la classe est convenue entre le commanditaire et l'équipe A'Musée asbl.

Le nombre maximal de participants est de 28 enfants par classe de l'enseignement préscolaire et primaire. Les enfants encadrés par 2 animateurs A'Musée et l'instituteur réalisent l'entièreté du spectacle.

Le prix s'élève à 2400 euros. Ce prix comprend l'animation du groupe par deux professionnels, l'adaptation du concept au groupe d'enfants, les réunions de feed-back avec l'instituteur et le déplacement.

Pour l'inscription et des renseignements supplémentaires, veuillez contacter Madame Fabienne Thoma par téléphone : + 352 621 239 096.

REFERENCES

Mme. Gudrun Gauda, formatrice à l'utilisation des marionnettes selon la méthode de Käthy Wüthrich.
www.puppenspiel-therapie.de

Mme. Julie Duelz et M.Philippe Lesne
Université de Paix, Namur.
www.universitedepaix.org

Mme. Manette Philipps, membre de l'Association des parents de l'Ecole Communale de Medernach.

Mme. Martine Cravate
Ecole Eich-Mühlenbach

M. Schmit
Commission scolaire de la Ville de Luxembourg

BIBLIOGRAPHIE

Bernier, M., O'Hare, J. (2005). *Puppetry in Education and Therapy, Unlocking Doors to the Mind and Heart*. Indiana: Authorhouse.

Debouny, A. (1997). *Quand les marionnettes se font maîtresses*. Bruxelles : Editions Labor, Dossier L'Ecole 2000.

Gauda, G. (1994). *Therapie für Kinder: wann ist sie sinnvoll, wie läuft sie ab, welche Kosten entstehen? Ein Ratgeber für Eltern*. München : Kösel

Gauda, G. (2001). *Théorie und Praxis des therapeutischen Puppenspiels*. Dortmund : verlag modernes lernen.

Gilles, A. (1987). *Le jeu de la marionnette – L'objet intermédiaire et son métathéâtre*. Nancy : Presses Universitaires de Nancy.

Hoffmann, E. (2001). *Marionnette vas-y, dis-le !* Nancy : Congrès FNAREN « pouvoir dire...se comprendre et apprendre ».

Majaron, E., Kroflin, L. (2002). *The Puppet...What a Miracle !* Zagreb: The Unima Puppets in Education Commission.

Duclos, G., Bertrand, D. (1994). *Hôpital Sainte-Justine, CPE Enfant des neiges Quand les tout-petits apprennent à s'estimer*. Canada: Editions Spirales.

Wüthrich, K. (München 2007). *Das therapeutische Puppenspiel – Ein Spiegel der kindlichen Seele*. Kösel-Verlag. ISBN 978-3-466-30767-8, 222 Seiten.

Ministère de l'Education nationale et de la formation professionnelle. (2007), *Rapport d'activité du MENFP de l'année 2006*, Luxembourg: MENPF.

Université de Paix (2000). *Graines de médiateurs, médiateurs en herbe*. Namur. Editions Memor. Livre et DVD

Rosenberg, M. (1999). *Les mots sont des fenêtres ou des murs*. Editions Jouvence



« Conte et Marionnettes » est un processus complet regroupant en interaction continue plusieurs outils pédagogiques. Les enfants participent à la création intégrale d'un spectacle : ils inventent un conte et le mettent en scène en créant les marionnettes, les décors et les effets spéciaux. Chaque enfant contribue à la réalisation commune.

Déroulement :

1. Création d'un conte original :

Dans un premier temps, les enfants sont invités à participer à l'invention de l'histoire. Le « Livre de Contes », atelier de création littéraire, sert d'outil pédagogique pour cette étape. Le livre est présenté vide. Par un jeu de mise en scène, les enfants choisissent des images dans les différentes catégories (lieu, héros, ami, ennemi, quête ...) Ensuite, les enfants décrivent et imaginent le déroulement de l'action à partir de chaque image. Ce processus de création apprend aux enfants différentes manières de se mettre d'accord, de donner la place à chacun, d'écouter l'avis de l'autre et de le prendre en considération, pour faire ensemble des choix. Ils articulent ainsi un récit commun



2. Création d'une marionnette personnalisée :

La deuxième étape, qui intègre la méthode inventée par la marionnettiste suisse Käthy Wüthrich, permet à l'enfant de créer sa marionnette sur base de l'histoire inventée grâce au Livre de Contes. Durant ce processus de création, l'enfant se préoccupe intensivement de la naissance de son personnage imaginaire, de ses aspects physiques mais aussi psychologiques. Les enfants, selon leur âge, pourront couper eux-mêmes la forme de la tête dans un bloc en styrodur ou choisir une tête pré coupée pour leur marionnette. La fabrication de la pâte pour confectionner la peau leur offre une belle expérience sensorielle. Ils recouvriront la tête avec cette pâte et réaliseront le visage. Après une journée de séchage, la marionnette pourra être peinte et revêtue de cheveux, d'habits et d'accessoires.



3. Mise en scène de l'histoire

Les enfants transforment le récit narratif en un dialogue théâtral, créent les décors, les effets spéciaux et mettent en scène les marionnettes (travail corporel et linguistique). Cette étape permet aux élèves de participer à un processus de décision, de collaboration et d'interaction et par là même, de renforcer la cohésion du groupe. A la fin du projet une représentation du spectacle pour un public (les parents et/ou les autres classes) met en valeur la création des enfants.



Des jeux, organisés tout au long du processus, favorisent le développement des aptitudes sociales de l'enfant : écoute, autonomie, coopération, confiance en soi, responsabilité, ainsi que les capacités de synchronisation et de cohérence. Ces jeux permettent aussi d'acquérir une meilleure connaissance de soi et de l'autre.