

DÉCOUVERTE - LE PETIT THÉÂTRE 1 1/2



BUT DE L'ACTIVITÉ

Il s'agira de découvrir et de mettre en pratique un système de transformation de mouvement à double poulie. Cette activité est également propice à la créativité, à l'échange et au travail de groupe. Elle va donner lieu à une production collective dans laquelle chacun aura pu apporter sa pierre.

PRÉ-REQUIS

- ★ Savoir se servir de l'outillage (cutter, pistocolle et fer à souder) : fiches notion 1 à 3.
- ★ Savoir faire un système à poulie voir fiche d'activité n°27 Le pont levé
- ★ Avoir déjà réalisé un objet en volume

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- ★ Carton et Matériaux de récupération
- ★ Éléments de transmission de mouvement
- ★ Ficelle
- ★ Bouchons
- ★ Papiers de couleur
- ★ Matériel de peinture
- ★ Durit
- ★ Manivelle

DIFFICULTÉ : 
 2 HEURES

COMMENT M'Y PRENDRE ?

Mécanique - Electricité

CETTE ACTIVITÉ POURRA DIFFICILEMENT SE FAIRE AVEC DES ENFANTS DE MOINS DE 10 ANS, CAR ELLE DEMANDE UNE CERTAINE DEXTÉRITÉ ET PRÉCISION DANS LA RÉALISATION. IL FAUDRA AUSSI BEAUCOUP TENIR COMPTE DES IDÉES ET RÉALISATIONS DES AUTRES, SE RÉPARTIR LES RÔLES. IL SERA IMPORTANT DE POUVOIR RAISONNER SUR UN OBJET EN VOLUME QUI N'EXISTE PAS ENCORE.

L'ANIMATEUR OU L'ENSEIGNANT DOIT ORGANISER LE TEMPS DE CONCERTATION QUI VA SUIVRE. POUR SE FAIRE, IL EST CONSEILLÉ DE DISPOSER LE PUBLIC DE FAÇON À CE QUE CHACUN PUISSE SE VOIR (EN 3/4 DE CERCLE PAR EXEMPLE), QUE TOUT LE MONDE SOIT « PHYSIQUEMENT » AU MÊME NIVEAU (TOUT LE MONDE ASSIS SUR DES CHAISES PAR EXEMPLE).

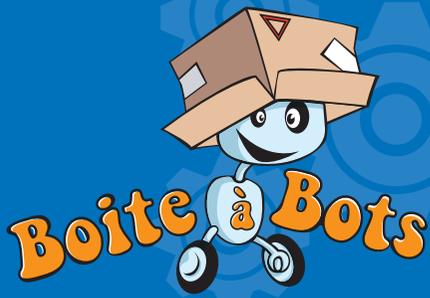
IL Y AURA 2 TEMPS À MENER : UN PREMIER TEMPS DE RECHERCHE D'IDÉES QUI DOIT PERMETTRE À CHACUN DE S'EXPRIMER ET OÙ L'ON NOTE LES IDÉES ; UN SECOND TEMPS POUR DÉCIDER DU THÈME.

★ Avec tout ton groupe, imagine un cadre pour une pièce de théâtre animée : des pirates sur un port, des chevaliers dans un château fort, des clowns dans un cirque; une scène où il peut y avoir des déplacements horizontaux ou verticaux.

★ Trouvez des idées de personnages, d'objets ou de décors qui pourraient intervenir dans cette pièce.

Si on reprend l'exemple du bateau pirate dans un port, on peut imaginer :

- ~ Le port en décor de fond
- ~ Un quai d'amarrage en décor intermédiaire
- ~ La mer en décor d'avant-scène
- ~ Un bateau pirate qui peut accoster
- ~ 3 pirates



LE PETIT THÉÂTRE 1 2/2



★ Mettez-vous d'accord sur la taille du fond : un format A4 semble assez raisonnable. Il faudra veiller à faire le reste à la bonne échelle, à la bonne proportion.

★ Répartissez-vous les décors et les personnages et réalisez-les.

L'ANIMATEUR OU L'ENSEIGNANT DOIT S'ASSURER QUE LES RÔLES SONT BIEN RÉPARTIS, QUE TOUT LE MONDE A QUELQUE CHOSE À FAIRE. IL DOIT ÊTRE GARANT DES TAILLES DES DIFFÉRENTS ÉLÉMENTS : TOUT DOIT RENTRER DANS UN VOLUME DONNÉ ; IL DOIT Y AVOIR UN RAPPORT D'ÉCHELLE CRÉDIBLE ENTRE LES DIFFÉRENTS ÉLÉMENTS.

IL SERA IMPORTANT D'AVOIR RÉCUPÉRÉ DIFFÉRENTS MATÉRIAUX DE DÉCORATION (CHUTES DE TISSU, PAPIER D'EMBALLAGE, PAPIER ALU, GOMMETTES, LAINE...) AFIN DE POUVOIR OBTENIR UNE DIVERSITÉ ET UNE RICHESSE ESTHÉTIQUE.

★ A présent, mettez-vous par groupe de 2 ou 3. Vous allez fabriquer la machinerie qui permettra aux personnages ou aux éléments du décor de bouger.

Pour cela, vous allez utiliser la technique de la double poulie.

★ Voici quelques conseils avant de vous lancer dans la réalisation :

- ~ Pensez que les éléments peuvent bouger de la droite vers la gauche (ou l'inverse), mais aussi de haut en bas.
- ~ Imaginez des systèmes pour bien guider les éléments mobiles afin que les mouvements ne soient pas trop brinquebalants.
- ~ Ne faites pas des systèmes trop larges, surtout pour les personnages, afin de donner l'illusion qu'ils évoluent sur le même plan.
- ~ Vous pouvez utiliser le mouvement ainsi produit pour créer un autre mouvement sur le personnage ou le décor : par exemple, si votre personnage est un coureur cycliste, le vélo qui est tiré par le fil peut réellement rouler sur un support et une des roues du vélo peut entraîner un autre mécanisme qui ferait bouger les jambes.
- ~ Prévoyez que les manivelles soient côté théâtre (et pas côté public). Ne mettez pas toutes les manivelles du même côté : ainsi, vous pourrez actionner le théâtre à 2 personnes.

★ A présent, vous pouvez construire le « castelet », c'est-à-dire la face que verra le public.

Cette structure devra cacher au maximum les machineries.

Si vous décorez ce castelet dans des teintes sombres ou en noir et que vous éclairez la scène par l'intérieur avec des petites ampoules halogènes, cela peut recréer une ambiance de salle de spectacle.

IL EST IMPORTANT QUE LES ENFANTS OU LES JEUNES PUISSENT JOUER AVEC LE CASTELET, LES DÉCORS, LES PERSONNAGES. UNE DES RICHESSES DE L'ACTIVITÉ ROBOTIQUE, C'EST QU'IL PEUT Y AVOIR DES PASSERELLES AVEC D'AUTRES ACTIVITÉS CRÉATIVES, D'EXPRESSION; AINSI, DES PUBLICS QUI N'ONT PAS D'ATTIRANCE PARTICULIÈRE POUR LES SCIENCES ET TECHNIQUES PEUVENT TROUVER LÀ UN POINT D'ENTRÉE. CETTE ACTIVITÉ PEUT DÉBOUCHER SUR UN PROJET DE PLUS GRANDE ENVERGURE.