

Nous sommes tous des Automates !

Proposition d'une journée au cours de laquelle les enfants deviennent
« protagonistes » du musée.

Avec la journée St-Nicolas les enfants étaient spectateurs, là ils seront acteurs,
joueurs de rôles qu'ils auront choisis eux-mêmes.

C'est le Carnaval du CIMA et chaque règle est inversée,
donc tout est possible,
et tout le monde joue
un rôle...

Nous proposons cette offre, chaque lundi sur réservation.

Prix forfaitaire par enfant, CHF 12. - , comprenant un Muccheese à construire.

La visite en bref

La visite a pour but de stimuler la fantaisie des enfants, en développant des sujets liés aux automates du musée CIMA. Les enfants choisissent eux-mêmes le personnage qu'ils souhaitent interpréter et se déguisent pour jouer le rôle de l'automate choisi. Ils peuvent aussi imaginer un scénario qui sera joué au musée, lire de courtes poésies composées à l'école et les interpréter au musée, face aux «véritables» automates.

Ensuite pour récompenser les enfants, ils pourront construire eux-mêmes une boîte à musique Muchese qu'ils emporteront à la maison comme souvenir de cette journée.

A la fin de cette représentation, nous choisirons le déguisement le plus soigné ou drôle, voire l'interprétation la plus réussie : l'enfant ou le groupe gagnera donc la possibilité d'avoir sa photo dans le hall d'entrée du musée et sur le site Internet du musée.

Les enfants seront donc protagonistes du déroulement de la visite avec leurs interprétations, leurs déguisements et poésies à lire, à travers lesquels ils donneront leur esprit aux automates du musée.

La réussite de cette visite est basée sur l'étroite collaboration entre les enseignantes et les guides du musée : en effet les enseignants connaissent bien leurs élèves et sont des partenaires importants en ce qui concerne l'attribution des personnages, afin d'exploiter au mieux le caractère des enfants par rapport aux rôles qu'ils ont choisis et veiller à ce que tout le monde soit bien à l'aise.

Cette visite peut être bien encadrée dans le programme scolaire, elle peut en effet être liée aux disciplines de «français, expression, langue orale» ou bien «dessin» ou «travaux manuels».

INDICATIONS AUX ENSEIGNANT(E)S

Vous trouverez ci-joint le formulaire d'inscription sur lequel nous vous prions de noter les prénoms des enfants qui participeront à cette visite, les images des automates concernés pour le déguisement des enfants ainsi que leurs textes seront envoyés par courrier séparé.

Il faut compter une journée de travail en classe avant votre venue au musée.

Voici la visite dans les détails, avec la partie en classe et la partie au musée.

ACTIVITÉ en classe

1. préparation des déguisements d'après les photos envoyées
2. écriture des pensées/poésies
3. création de scènes "théâtrales" d'après le sujet donné = automates

1. Préparation des déguisements d'après les photos envoyées.

Déguisements des enfants faits à l'école avec des cartons peints, des tissus ou vêtements etc.... (au minimum de grands cartons dessinés, que les enfants suspendront au cou avec une ficelle). Dessins du personnage choisi parmi les automates du CIMA.

AUTOMATES CONCERNÉS :

- 1) Mozart
- 2) Colombine
- 3) Pierrot
- 4) Gamin en rouge
- 5) Pot de confiture
- 6) Grand-mère
- 7) Couple de Japonais

Les enfants choisissent eux-mêmes le personnage à interpréter.

Il peut y avoir deux Pierrots, trois Colombines... etc. Mais il faut au minimum un enfant par personnage et par classe. Les enfants les plus "ouverts" et les moins timides peuvent facilement jouer un rôle comme Mozart ou le Gamin en rouge.

Déguisement suggéré :

- 1) **MOZART** = dessiner un clavier de piano sur le carton de l'enfant, encore mieux si l'on trouve une perruque blanche style 18ème siècle... ou un grand chapeau noir avec plume.
- 2) **COLOMBINE** = grande jupe, cahier et crayon pour écrire un mot à Pierrot
- 3) **PIERROT** = dessin du personnage sur carton ou habit blanc et bonnet noir, une larme dessinée sur le visage
- 4) **GAMIN** habillé en rouge avec du pain et du beurre pour le goûter (en carton peint), suspendu au cou avec une ficelle.
- 5) **POT DE CONFITURE**, dessiné aussi sur du carton
- 6) **GRANDE-MERE**, même une photo de leur grand-mère ou un dessin d'une dame âgée avec lunettes et cheveux blancs.
- 7) **JAPONAIS** = écrire sur le carton des mots bizarres et inventés imitant l'écriture japonaise (à jouer en couple)

2. Ecriture de pensées/poésies

Seulement pour les automates de Pierrot et Colombine.

Il y a un rapport d'amitié entre les deux : Colombine écrit un petit mot à son ami Pierrot, elle est donc émue, elle écrit lentement et elle oublie aussi l'accent et l'orthographe. Ensuite Pierrot va répondre quelque chose à son amie, à la lumière de la chandelle, il va très vite... peut-être qu'il a peur de s'endormir...

Voilà l'histoire qui lie les deux personnages, et ci-dessous vous trouverez des indications pour réaliser les scènes s'y rapportant.

PIERROT

Regarder la photo, demander aux enfants "qu'est-ce qu'il pense ? Est-il triste, pourquoi ? Est-il fatigué ?"

Les enfants imaginent pourquoi il est triste ou fatigué et à quoi il pense.

Ecriture de petites phrases qu'on lira au CIMA (comme des petites poésies très courtes)

COLOMBINE

Elle écrit ou demande quelque chose à Pierrot. Imaginer quoi.

Ecriture de petites phrases qu'on lira au CIMA (comme des petites poésies très courtes)

C'est à la maîtresse de juger si c'est le cas de poser la question à la classe entière ou seulement à ceux qui vont interpréter ces rôles, en tout cas ce seront les enfants déguisés en tant que Pierrot et Colombine qui liront les pensées au musée.

3. Création de petites scènes "théâtrales" d'après le sujet donné

BUFFET MAGIQUE

Il y a un gamin habillé en rouge qui est en train de prendre son goûter, mais la grand-mère lui a donné seulement du pain et du beurre. Il a probablement été méchant, donc il n'a pas droit à la confiture. Mais il en aimerait bien, quand même... Alors, il attend que la grand-mère soit partie pour ouvrir le buffet et chercher le pot de confiture. Mais quelque chose d'inattendu se passe à l'intérieur du buffet, et voilà que la grand-mère était cachée quelque part. Donc il ne peut plus manger la confiture, il argumente avec sa grand-mère, il tire la langue aussi.

Sur la base de cette histoire, développer les personnages. **Suggestions :**

Le *gamin en rouge* joue le rôle du méchant et tire la langue.

La *grand-mère* se cache pour surprendre l'enfant qui veut voler la confiture

Le *pot de confiture* tourne en rond pour tenter la gourmandise du gamin.

A la fin, la grand-mère part avec le pot de confiture et le gamin reste tout seul avec son pain et beurre.

JAPONAIS

Le couple japonais bavarde, prend un thé. En effet l'homme, qui cache une épée (*katana*) dans sa ceinture, est le chef d'un important district du Japon. La dame lui souhaite la bonne chance avec un thé, avant qu'il parte pour sa mission et qu'il rencontre le Shogun (Grand Général) du Japon. Ils se disent enfin au revoir avec une révérence.

Sur la base de cette histoire, développer les personnages. **Suggestions :**

Il suffit de parler à deux (en couple), en imaginant connaître le japonais et en montrant les drôles de signes écrits sur le carton suspendu à leur cou.

MOZART

Il sera présenté comme un grand artiste et jouera sur un véritable piano. Il s'agira d'un piano magique.... A la fin de son concert, il recevra les applaudissements du public.

ACTIVITES au CIMA

- | | |
|----|--|
| 1) | Salle des Automates |
| 2) | Salle des Concerts |
| 3) | Atelier pour construire un <i>Mucheese</i> |

Réception: Vestiaire

La classe sera prise en charge par le guide.

Rôle du guide : le guide compte les rôles à interpréter ou sépare les enfants par rôle et les conduit dans les salles, gérant les différentes scènes à jouer.

1. Salle des AUTOMATES :

1) COLOMBINE, le guide actionne l'automate en racontant l'histoire, et **après** se déroule la lecture des pensées des enfants : les "colombines" mimeront l'acte d'écrire une lettre à Pierrot en disant à voix haute leurs pensées.... Elles seront debout à côté de la vraie Colombine.

2) PIERROT, le guide fait jouer l'automate en racontant l'histoire entre Colombine et Pierrot, et **après** lecture des pensées/poésies des enfants, en mimant aussi le mouvement du Pierrot.

3) BUFFET MAGIQUE. Le guide fait jouer l'automate en racontant l'histoire, et **après** fait jouer la scène préparée par les enfants déguisés :

- Le **Gamin en rouge** joue le rôle du «méchant» et tire la langue autour, il tient dans ses mains le pain et le beurre (dessinés sur du carton)
- Le **Pot de confiture** tourne autour du Gamin pour le "tenter", mais il ne se laisse pas attraper
- La **Grand-mère**, qui était cachée dans un coin de la Salle, se dévoile derrière les marches, attrape la confiture et part avec.

4) DEUX JAPONAIS. Le guide fait jouer les automates, et **après** vient le discours des enfants en japonais. Ils mimeront une conversation en montrant les drôles de signes peints sur les cartons suspendus à leur cou. A la fin de la scène, le guide donne aux enfants-Japonais des cartes écrites en vrai japonais. Ils les distribueront à chaque enfant de la classe : ils trouveront le prénom de chacun écrit en japonais (*katakana*) comme souvenir. Le guide remerciera en japonais, et leur apprendra la phrase.

2. Salle des CONCERTS

Le guide raconte brièvement l'histoire du petit **Mozart**, l'enfant prodige autrichien qui à l'âge de cinq ans apprenait déjà à jouer le clavecin, et à six ans partait en tournée avec son père et sa sœur. A cette age, il donna son premier concert à Vienne devant l'Impératrice Marie-Thérèse : petit bonhomme coiffé d'une perruque poudrée, à la fin de son concert sauta sur les genoux de la souveraine, lui passant les bras autour du cou pour l'embrasser. A l'âge de onze ans, il écrivait aussi son premier opéra. Il est reconnu comme l'un des plus grands maîtres de l'opéra.

Le guide fait asseoir les enfants comme un vrai public et présente alors le Mozart déguisé et son concert. Le guide montrera au Petit Mozart comment faire jouer le piano magique.

Piano pneumatique joué par l'enfant

(s'ils sont 2 Mozart, ils joueront ensemble, comme les «Jumeaux Mozart»)
Applaudissement général.

3. ATELIER

Construction d'une boîte à musique Mucheese qu'ils emporteront à la maison.