



Rue du Marché 29 - 7012 Mons - BELGIQUE
www.passe-muraille.be

passe-muraille@passe-muraille.be

Tél : +32 (0) 65/77.03.70.
Fax : +32 (0) 65/77.03.73.

CREATION D'UN SPECTACLE DE CONTE AVEC MODULE D'ANIMATIONS

« MINA LA FOURMI »

Conteur : Sandra Hamel

Mise en scène : Frédéric ROELS

Scénographie : Sophie GILET

Coordinateur : Philippe HARMEGNIES



ASBL Passe Muraille

29 rue du Marché - 7012 Mons (Jemappes)

Tél : 00 32 (0)65 77.03.70 - Fax : 00 32 (0)65 77.03.73

E-mail : passe-muraille@passe-muraille.be - www.passe-muraille.be



www.passe-muraille.be

Note d'intention du jeu.

Mina est une jeune fourmi à qui il manque une patte ! Partant de là, elle vit une vie d'exclue au sein de la fourmilière. Personne n'est vraiment méchant avec elle, mais elle se fait à chaque fois remballer par les autres fourmis qui la considèrent comme incapable. Jusqu'au jour où Mina décide de réagir et de montrer qu'elle a aussi sa place dans la fourmilière.

Note d'intention pédagogique

Mina la Fourmi est un spectacle d'environ 25 minutes qui s'adresse aux enfants de 4 à 7 ans.

A travers l'histoire d'une petite fourmi à qui il manque une patte, il amène une approche adaptée de la thématique du handicap et plus largement de la différence.

Le spectacle est suivi d'une animation ludique d'environ 25 minutes avec les enfants, afin de poursuivre la réflexion sur l'approche du handicap (Echanges verbaux, jeux, psychomotricité)

Les principales thématiques que ce spectacle développe sont :

- **Nous sommes tous différents ;**
- **Il y a une place, un rôle pour chacun ;**
- **Il faut parfois se battre pour être reconnu dans sa différence.**

UN PROJET DE CONTE, POURQUOI ?

Notre projet de création d'un spectacle animation de conte adressé au plus petit, est la suite d'un travail entamé en 1998 par notre équipe. L'asbl PASSE MURAILLE travaille utilisant la culture sous ses diverses formes, pour sensibiliser, informer oeuvrer au changement des mentalités et modifier le regard posé sur la personne différente, la personne handicapée.

Souvent face à la personne handicapée moteur, sensorielle ou mentale, nous nous sentons très mal à l'aise. C'est souvent à cause de cette attitude de gêne que le processus de marginalisation s'enclenche. Alors, que bien souvent, au-delà des préjugés, nous ne savons pas comment nous y prendre de peur de mal faire.

Ce blocage existe très peu chez les enfants au moment de la rencontre. Souvent les questions très pratiques affluent « Comment tu fais pour conduire. Comment tu fais pour te laver, manger... ». Par contre, il arrive que lorsque les enfants soient accompagnés d'adultes, leur comportement se modifie. On entend souvent un parent dire à son enfant de ne pas regarder la personne handicapée qu'ils croisent dans la rue.



Le conte a ceci d'intéressant qu'il représente une animation vivante et interactive avec les enfants (et les autres). D'autre part, il peut rester proche d'une écriture, d'un livre.

Dans cet esprit, nous proposons dans ce dossier une idée majeure qui consiste à travailler sur une animation contée aux enfants autour d'un thème, d'un livre traitant du handicap, et ainsi proposer un module **SPECTACLE et ANIMATION** pour les petits.

Dans un second temps, et en fonction de l'intérêt, nous pourrions également envisager l'élaboration et la présentation d'une histoire avec les enfants autour d'un thème choisi sur le handicap.

Nous pourrions aussi proposer une initiation à la lecture vivante aux différents animateurs.

POUR QUI ?

Pour les enfants de 2^{ème}, 3^{ème} gardienne et de 1^{ère} primaire (4 à 7 ans)



SCENOGRAPHIE ET CREATION DE COSTUME

La volonté d'aller à la rencontre des enfants, de mener le théâtre à l'école pour y donner une représentation pose toujours pas mal de questions. Du transport des décors, des éclairages et des accessoires à l'adaptation des espaces dans lesquels on est accueilli, sans compter sur la main d'œuvre que cela implique, n'est jamais une chose aisée.

Dès lors, imaginer un décor et des accessoires faisant corps avec le comédien, facilement transportables et résistants, détournés de leurs fonctionnalités premières tels qu'un manteau, une chaussette et une valise semblait parfaitement appropriés.

Il ne nous manquait plus qu'à "aménager" les différents matériaux pour servir le texte. Nous vous présentons donc ci-dessous les premiers jets de nos recherches, sous forme de définition, de chaque accessoire quant à sa conception, sa forme et sa fonctionnalité dans la narration.

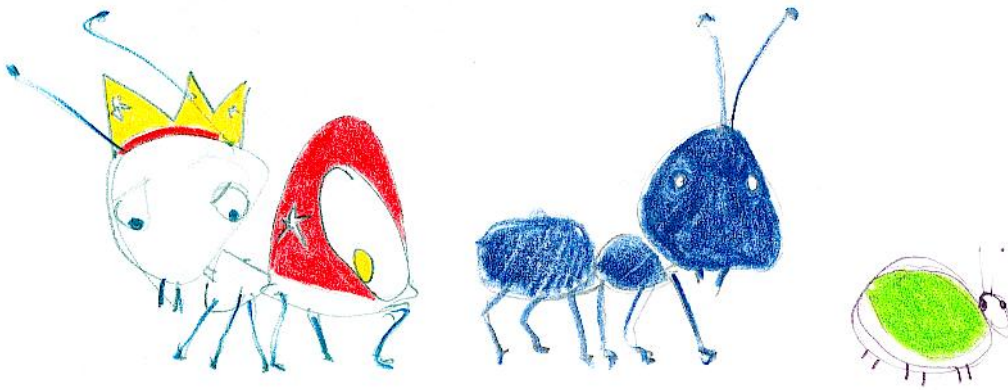


LE PERSONNAGE PRINCIPAL : LA FOURMI

Elle se présente sous deux aspects : L'une en feutrine, de la taille d'une paume de main d'homme, l'autre en matière synthétique (chaussette) sous forme de marionnette de main. De couleurs vives et facilement manipulables par le comédien, elles aideront à la compréhension de la narration de l'histoire.

En annexe (**annexe 1**) vous trouverez présenté quelques recherches graphiques préliminaires du personnage principal.

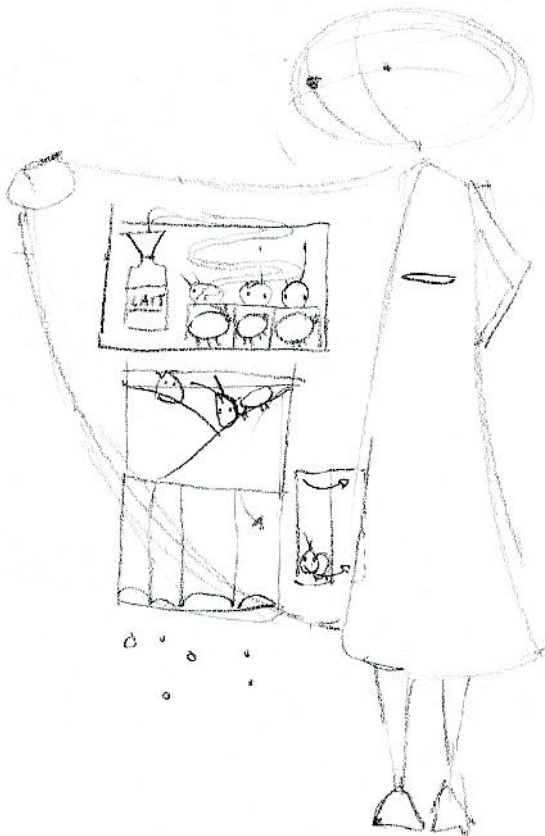




LES PERSONNAGES SECONDAIRES

La Reine et les Ouvrières, réalisées dans la même matière que le personnage principal, seront confectionnées en fonction de leur rôle et de leur importance dans l'histoire. Les ouvrières, représentant la masse de la fourmière seront semblable de par la couleur et leur expression faciale, tandis que la reine, se distinguera de par sa morphologie maternelle et son caractère autoritaire.

En annexe (**annexe 2**) vous trouverez présenté quelques recherches graphiques préliminaires des personnages secondaires.

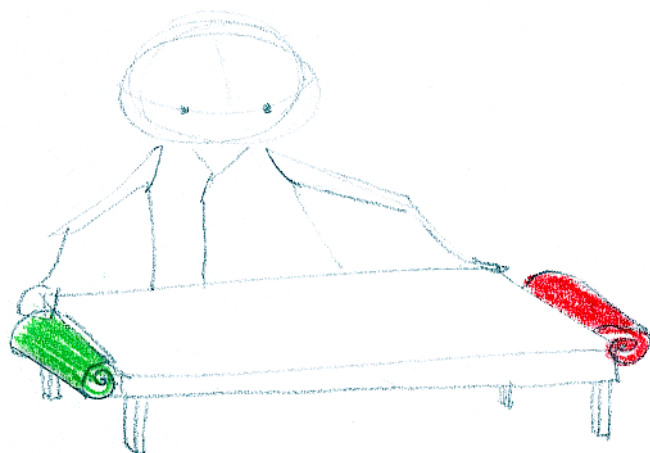


POURQUOI UN MANTEAU ?

L'idée est de permettre au comédien d'utiliser et de jouer avec un décor à dimension humaine, de disposer d'un espace intimiste, une fourmière, pour créer un univers à la hauteur d'enfants. Le manteau regorgera de poches internes, lieux de la fourmière, représentés sous forme de "livres de tissus" permettant au comédien d'y



interpréter différentes saynètes suscitant l'effet de surprise et l'émotion chez l'enfant. En annexe (**annexe 3**) vous trouverez quelques dessins permettant d'expliquer le fonctionnement du manteau.



LA VALISE TABLE

Sorte de tremplin vers le monde extérieur, ce plateau, complémentaire et polyvalent, face à la verticalité visuelle de la fourmilière, agrandira l'espace scénique de manière tri-dimensionnel, permettant au comédien de pratiquer des changements d'axes et de plans au cours de la narration. Elle permettra également, de par sa fonction première, de ranger tous les éléments servant au spectacle pour le transport.

En annexe (**annexe 4**) vous trouverez quelques schémas permettant d'expliquer le fonctionnement de la polyvalence de la valise.

