

Cahier d'activités à la maison

#culturecheznous

Fabrique ta propre
vitrine de musée !

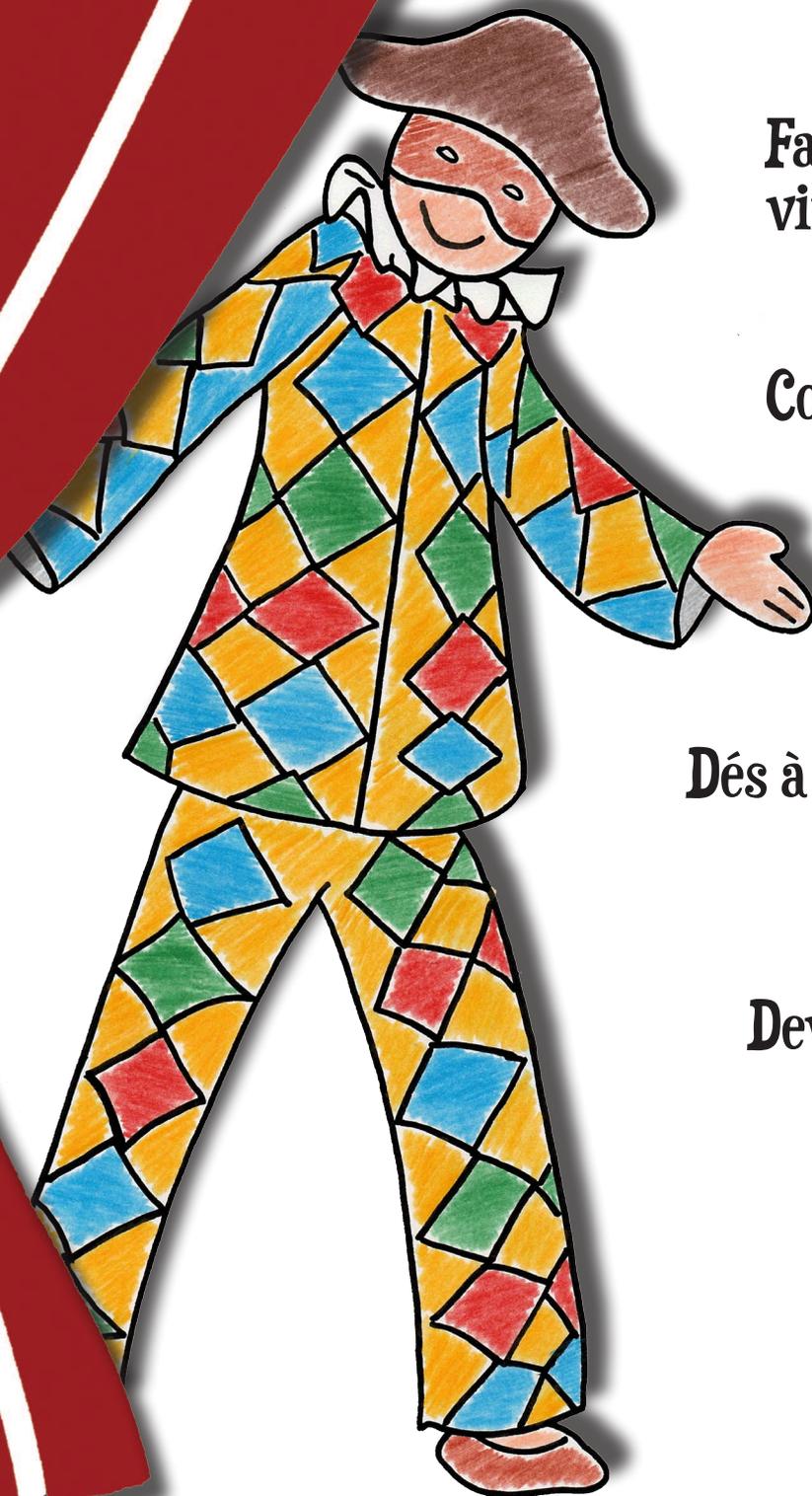
Coloriages et Dessins

Mots-croisés

Dés à jouer... la comédie !

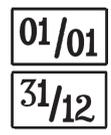
Rébus

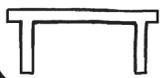
Devinettes



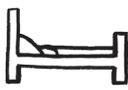
Il était une fois...

Il était une fois ... le  .

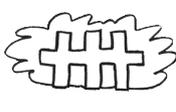
Mais pas n'importe quel théâtre ! Nous parlons ici de théâtre    .

Les troupes de ces théâtres se déplaçaient de village en village avec leur théâtre   .

Ils transportaient dans leurs     , leurs décors, tous leurs costumes et accessoires ainsi que la baraque démontée.

Ils se déplaçaient comme     et la troupe de son *Illustre Théâtre*.

Ils avaient un répertoire de plusieurs dizaines de pièces de genres très variés : des comédies, des spectacles de

    't, des       

et même des opérettes comme        a

et       're.

Dans ce livret, tu trouveras des mini-jeux, des coloriages et d'autres activités qui te permettront d'en apprendre plus sur ces théâtres.

Amuse-toi bien !
L'équipe du musée.

Le musée a trois fonctions essentielles :
- collecter,
- conserver,
- montrer.

Vive l'opérette !

« Le Pays du sourire »

« Le Pays du sourire » est une opérette romantique en trois actes composée par Franz Lehár. Le titre est une allusion à la coutume chinoise de sourire quelles que soient les vicissitudes de la vie.

L'opérette était un genre particulièrement apprécié par les spectateurs, c'est pourquoi on en trouvait dans la programmation de très nombreuses troupes de théâtres démontables.

Une vitrine y est consacrée au Musée du Théâtre Forain !
Mets-y un peu de couleur.

un élément de décors



un accessoire

un costume :
la tunique
du prince
Sou-Chong

des partitions
de musique

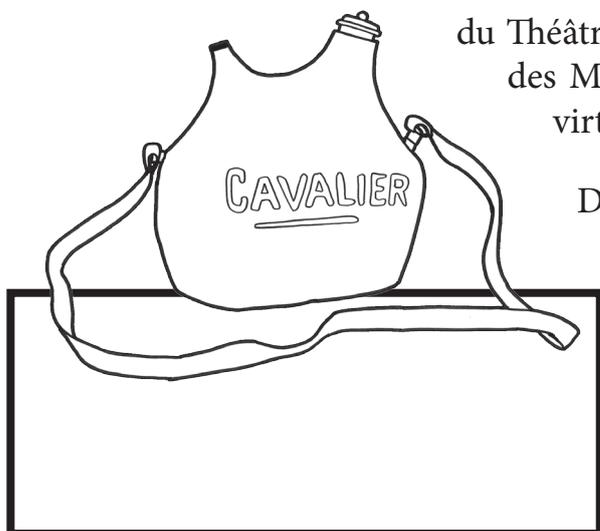
L'une des missions de la conservatrice (ou conservateur) du musée est la mise en valeur des collections, pour le public et la communauté scientifique.

Musée emportable

"Le théâtre s'en va-t-en guerre"

Maintenant à toi de faire ta propre vitrine !

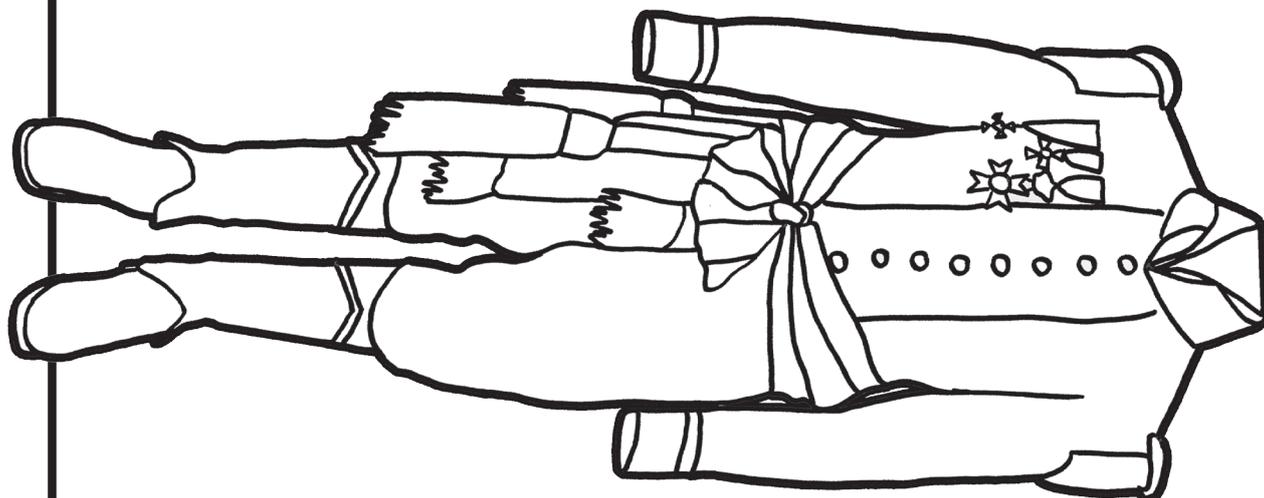
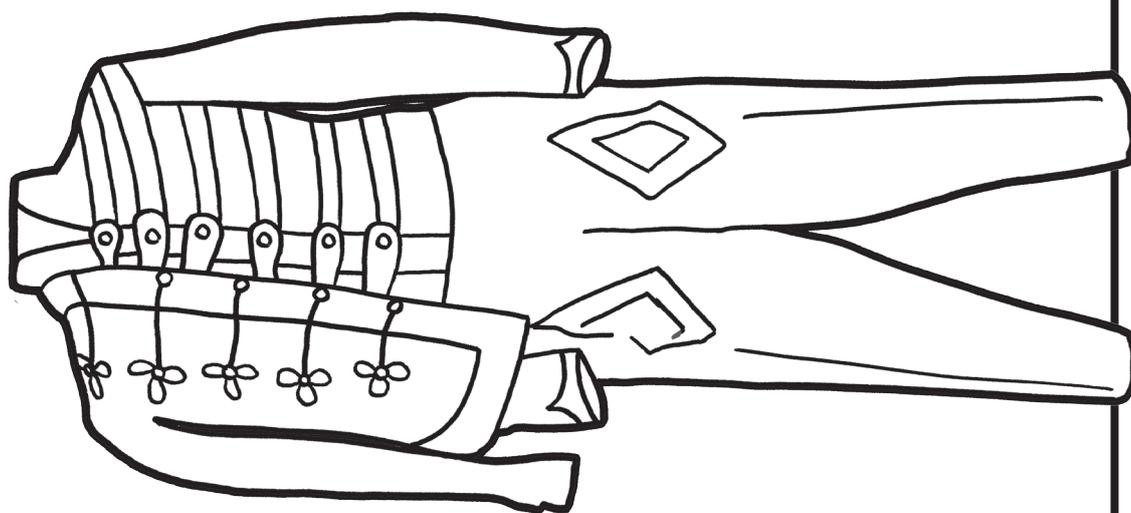
Tous ces costumes et accessoires font partie des collections du Musée du Théâtre Forain ! Tu peux d'ailleurs les trouver en ligne, sur le site des Musées de la Région Centre, dans la rubrique « Expositions virtuelles ».

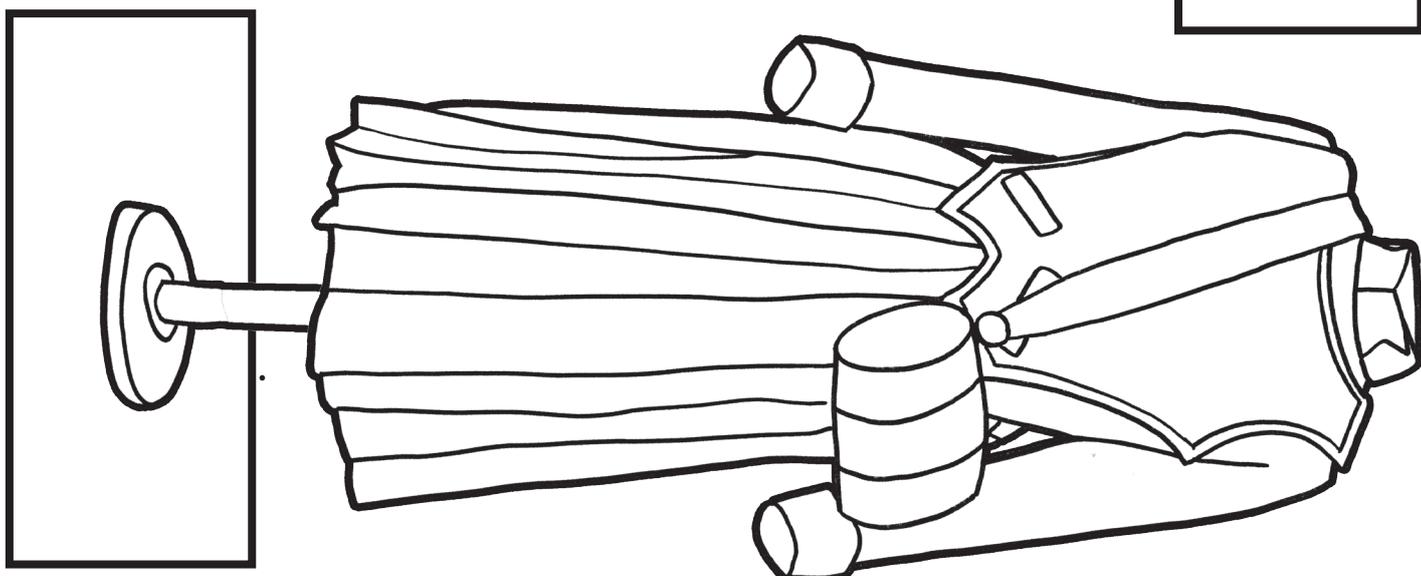
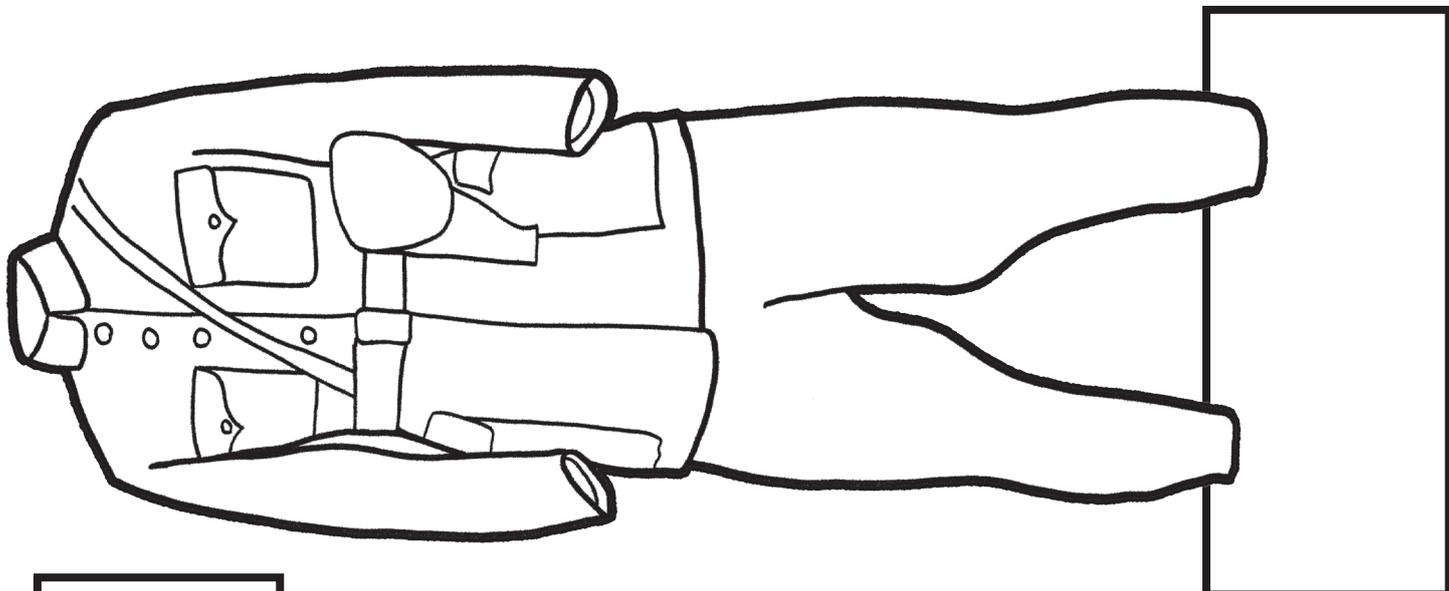


Découpe-les, mets-leur de la couleur et organise ta vitrine comme un(e) véritable conservateur(trice) de musée !

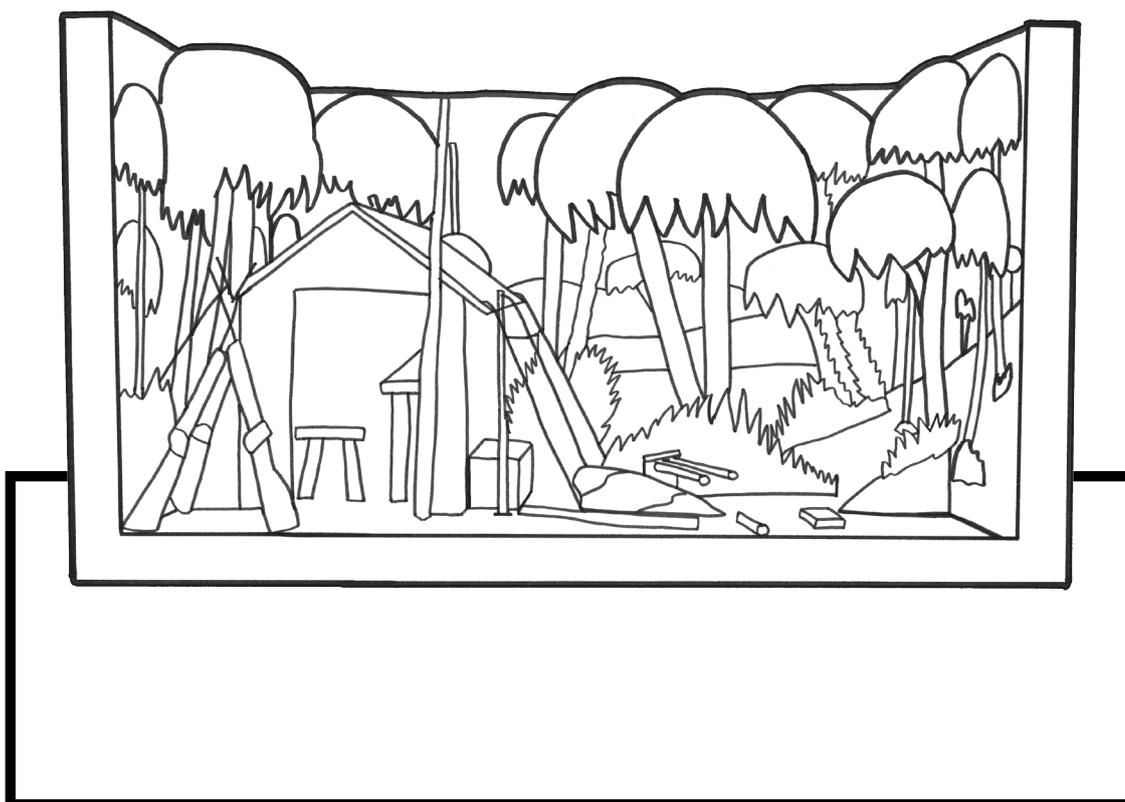
Pour compléter la scénographie, tu peux découper des meubles et d'autres éléments de décors dans des magazines.

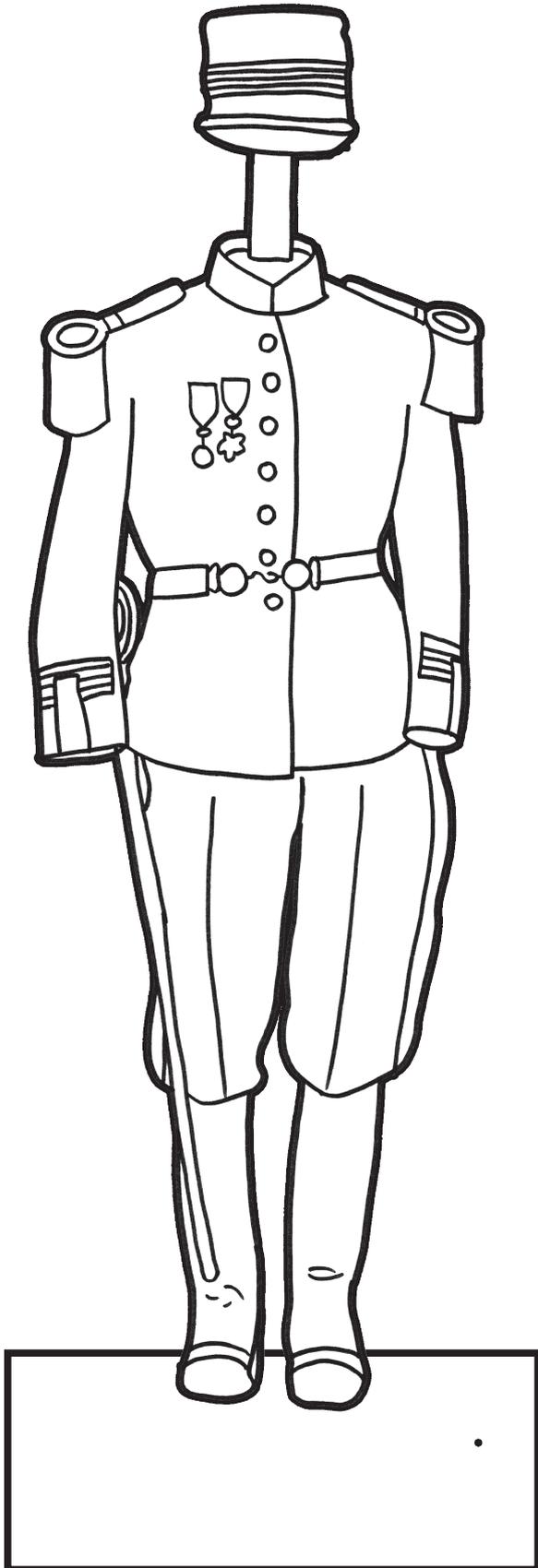
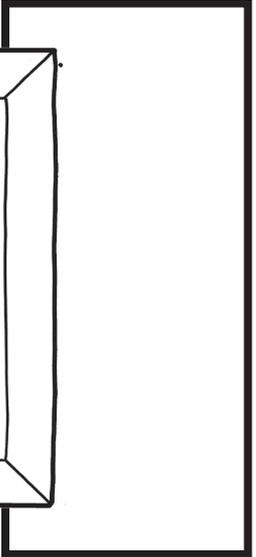
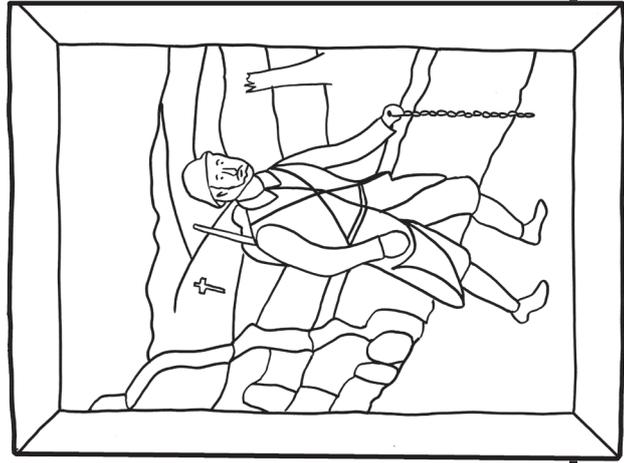
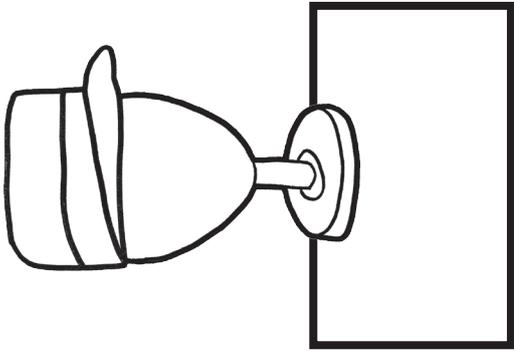
Colle le tout sur une feuille ou un carton et donne un nom à chaque objet de la vitrine pour informer tes visiteurs de ce qu'ils regardent : on appelle cela un « cartel ».



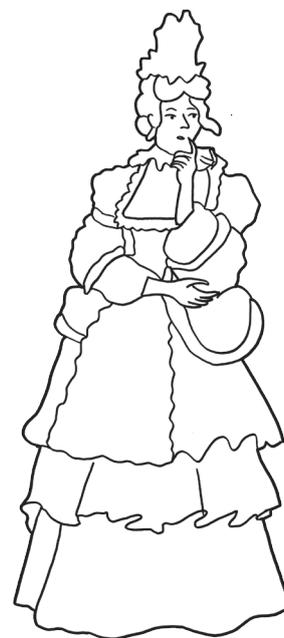
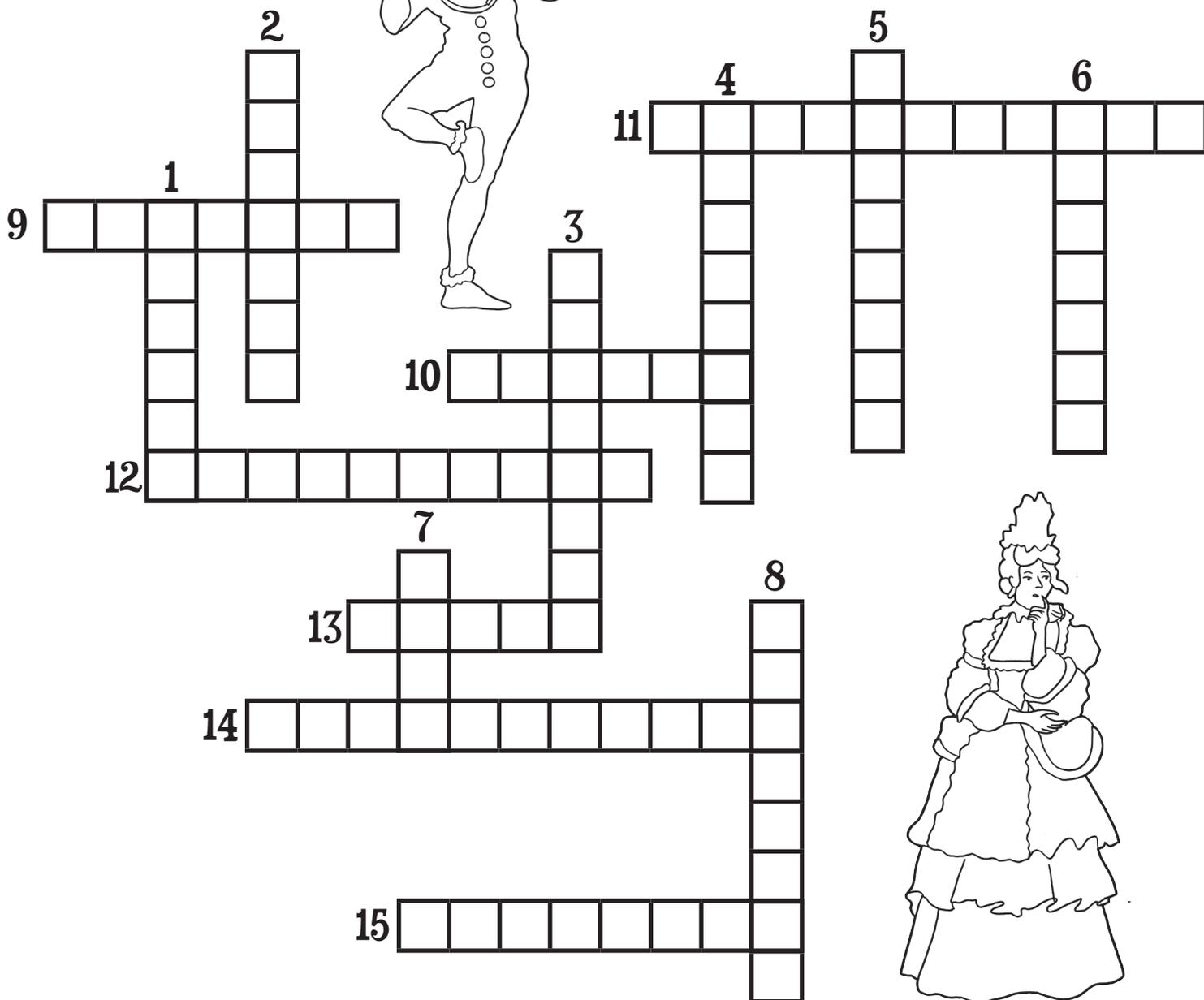


Une fois ta mise en scène complétée , prends ta vitrine en photo et poste-la sur les réseaux sociaux avec les hashtag #museetheatreforain #culturecheznous #muséemportable





Mots croisés



1. Ce qui habille et décore la scène de théâtre sous forme de panneaux ou de toiles de fond.

2. Le théâtre démontable, en bois. Quand les comédiens ont du succès, on dit d'ailleurs qu'ils « cassent la _____ ».

3. Coiffure de faux cheveux portée par les comédiens.

4. Le meneur de la parade qui annonce le programme des spectacles et appelle les spectateurs.

5. Personne, sur scène, qui joue un rôle.

6. Edifice dans lequel on met en scène, joue et regarde des spectacles.

7. Une pièce de théâtre est divisée en scènes qui sont elles-mêmes regroupées en _____.

8. Ensemble de vêtements et accessoires portés par les comédiens.

9. Rouges, en velours, s'ouvrent et se ferment au cours de la représentation.

10. Petite scène jouée à la porte d'un théâtre forain en vue d'attirer la foule, pour lui faire ensuite l'annonce du spectacle présenté à l'intérieur.

11. Articulée, à fils, à gaine, à doigt, à tige...

12. Personne qui vient regarder le spectacle.

13. L'aire de jeu des comédiennes et comédiens.

14. Tous les objets, portés ou manipulés par les comédiens pendant le spectacle.

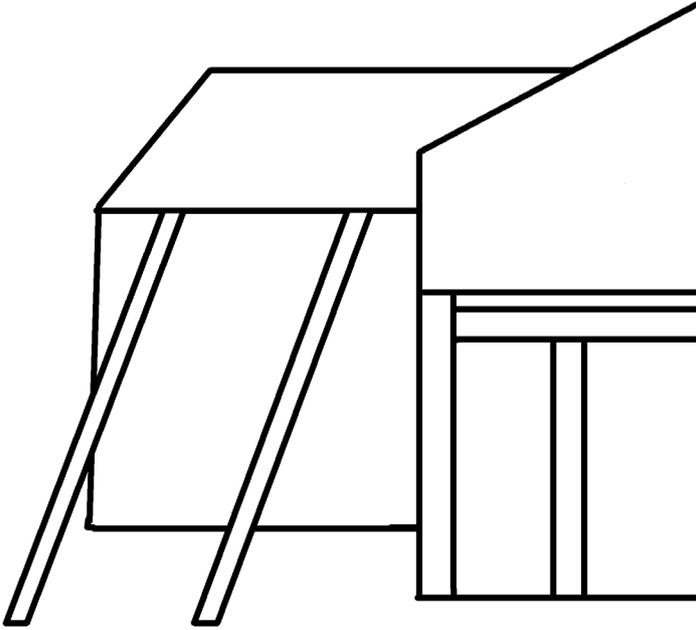
15. Caravane, habitation des comédiens, qui leur sert également de loges une fois le théâtre installé.

Dessins et croquis

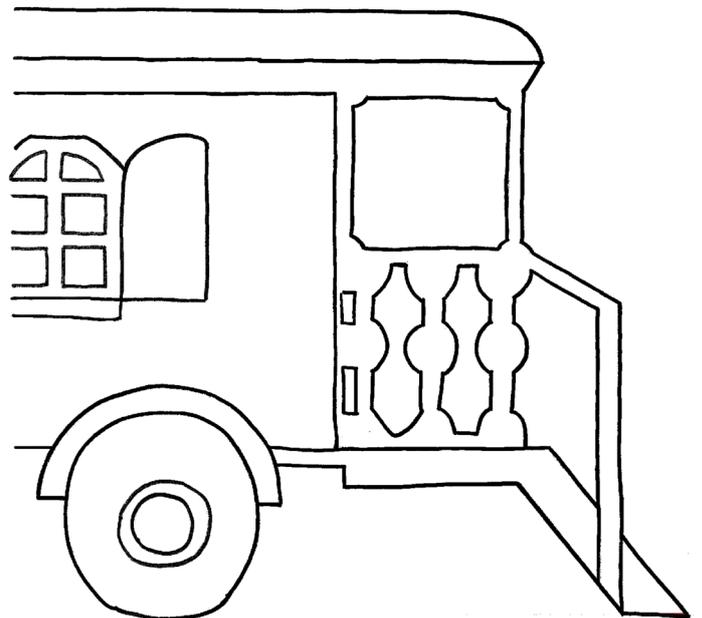
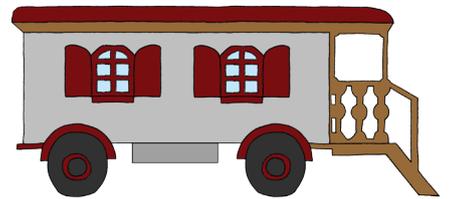
La baraque



Complète ces dessins
en t'aidant des images.

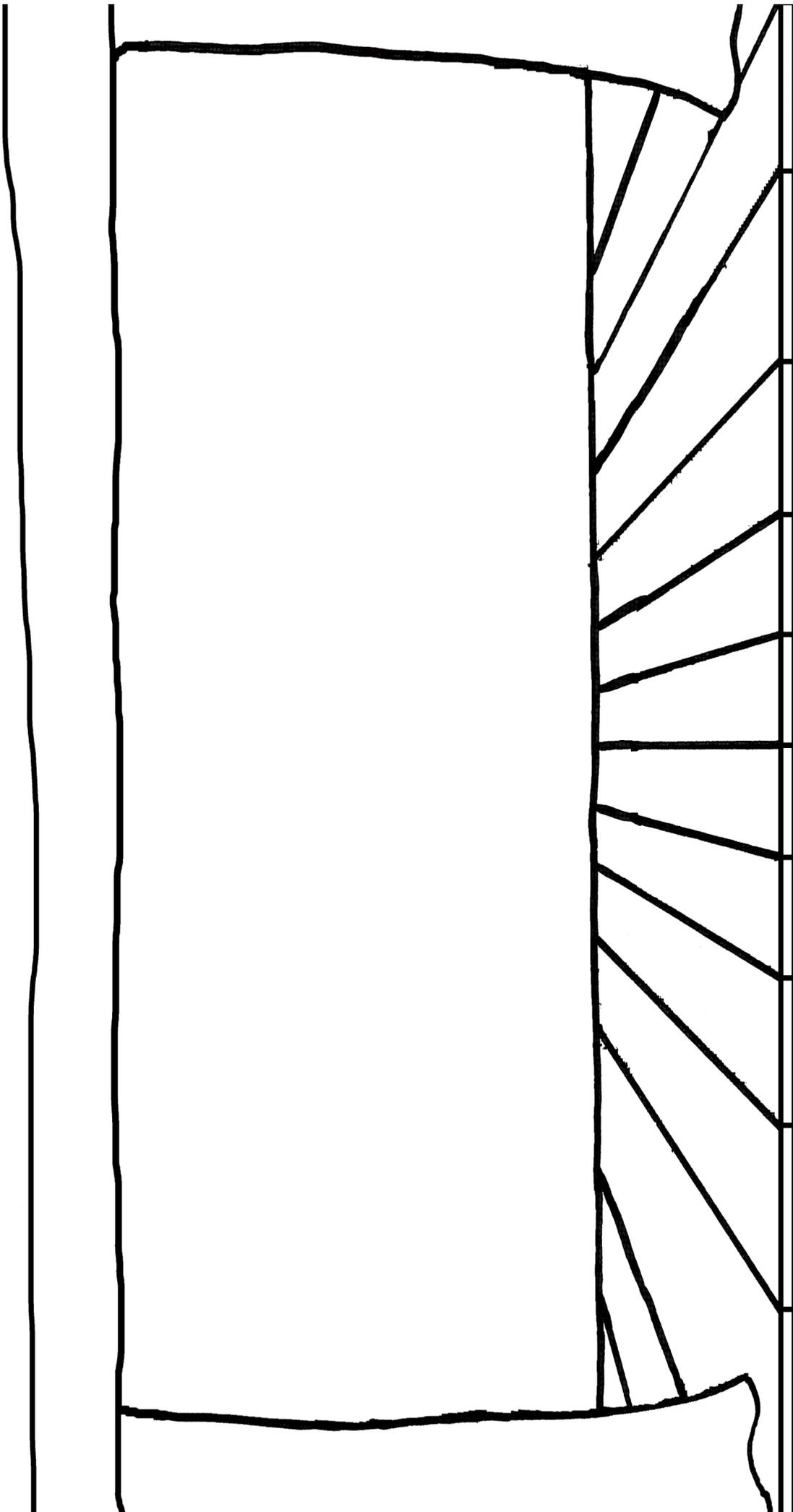


La caravane



La scène

En page suivante : la scène du musée d'Artenay se sent bien seule en ce moment... À toi de lui redonner des couleurs et pourquoi pas d'y ajouter des décors et les comédiens du spectacle de ton choix !



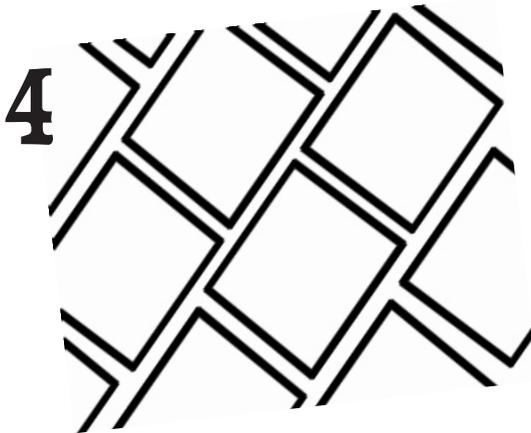
Qui suis-je ?

À l'aide des 8 indices de cette page, découvre le nom d'un personnage important du théâtre !

1 En remettant ces lettres dans le bon ordre, tu trouveras l'un de mes traits de caractère :

A F R N O F A N

3 Le nom de mon maître, un vieux marchand vénitien, est aussi un synonyme de «FROC», «JEAN» ou «FUTAL» !



7 Les pièces dont je suis le personnage principal s'appellent des Arlequinades.

8 K'  m'  DI a D'   

2

Pablo Picasso m'a représenté en peinture en 1917.



5 Sur scène, je fais des acrobaties, je donne et me prends des coups et je pousse des jurons ! En voici un :

Mon premier est le contraire d'une couleur vive.
Mon second coule dans mes veines.
Mon troisième est la couleur du ciel quand il fait beau.

6 Mes accessoires sont :

- un chapeau,
- un demi-masque,
- un bâton.

Ta réponse : _____

Profession ? Costumière / Costumier.



Habille ce
costume avec
tout ce que tu
veux MAIS
sans utiliser
de feutres et
de crayons de
couleur !
Laisse parler ton
imagination !

Dés à jouer... la comédie ! (ou raconter des histoires)

Matériel

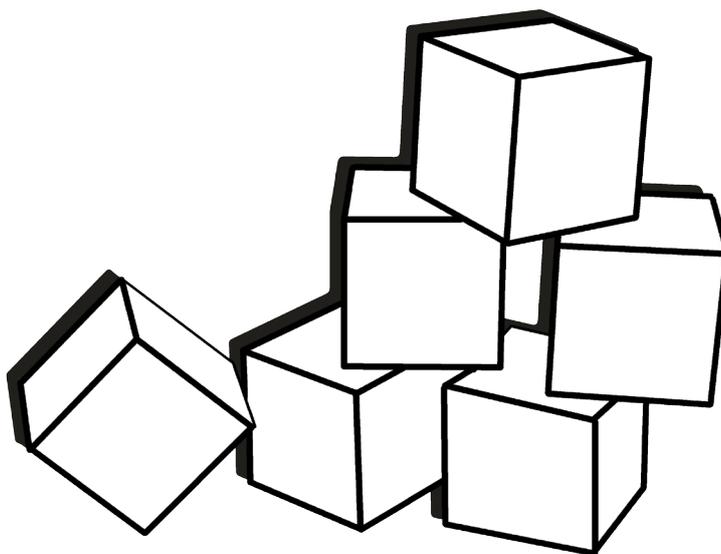
Papier blanc

Colle

Feutres / crayons de couleur

Ciseaux

Imprimante*



Comment faire ?

1. Après avoir téléchargé les dés, imprimer* les 3 pages sur du papier blanc.

2. Découper les dés et les colorier au feutre fin ou avec des crayons de couleurs.

3. Plier puis assembler les 6 dés.

*Si vous ne pouvez pas imprimer, il est possible de décalquer les dés directement depuis l'écran de l'ordinateur en posant délicatement une feuille dessus !

Règles du jeu

Laissez parler votre imagination !

Seul ou en famille, devenez comédien ou conteur !

Pour cela, il vous faudra d'abord fabriquer les 6 dés que comporte le jeu.

Chaque dé vous aidera à définir les différents éléments de l'histoire :

Dé n°1 - Les personnages principaux : les héros et héroïnes de l'histoire. Se connaissent-ils avant le début ou leur rencontre est-elle causée par la recherche de l'objet magique ?

Dé n°2 - L'objet magique qui déclenche l'aventure : on se mettra d'accord sur le pouvoir et l'intérêt qu'aura l'objet pour les différents personnages (principaux et secondaires).

Dé n°3 - Les différents lieux qu'ils vont parcourir : des lieux habités, hantés, perdus ?

Dé n°4 - Les personnages secondaires : des alliés et des ennemis que les héros et héroïnes croiseront sur leur chemin.

Dé n°5 - Leurs moyens de déplacement : pour se déplacer d'un endroit à un autre.

Dé n°6 - Les actions qu'ils devront mener tout au long de l'histoire.*

Les dessins sur chaque face des dés évoquent différents personnages et objets assez significatifs... d'autres sont là pour laisser parler votre imagination : *quel objet magique peut avoir été dissimulé dans une vieille malle (dé n°2) ? Quel moyen de transport va-t-on découvrir derrière une porte fermée (dé n°5) ou bien est-ce la porte elle-même qui transporte les gens ? Sur une mappemonde (dé n°3), on pourrait vraiment se retrouver n'importe où ! Et qui peut bien se cacher sous un drap ? (dé n°4) : à vous de le dire !*

*Les dessins du dé n°6 représentent des actions. À vous de les imaginer en fonction de ce que vous évoquent ces dessins. Par exemple, une loupe peut évoquer le fait de chercher ou d'enquêter ; une lettre, le fait d'envoyer ou de recevoir ; un marteau, de construire ou de démolir...etc

En mode « Conte »

Seul(e) ou à plusieurs, on peut inventer et raconter une histoire en utilisant les dessins obtenus après avoir lancé les dés. Dans ce cas, on commence par définir le ou les personnages principaux. Viennent ensuite l'objet magique qu'ils recherchent, les différents lieux dans lesquels ils devront se rendre, les modes de transport qu'ils pourront utiliser et les personnes qu'ils rencontreront pendant leur aventure. Le dé n°6 peut être lancé au cours de la partie pour définir les différentes actions. Quant au dénouement de l'histoire...

En mode « Théâtre »

Avant de commencer la partie, on désigne un/une « metteur en scène » qui devra diriger l'histoire et remettre les comédiens et comédiennes sur le droit chemin s'ils s'égarer ! On peut mettre en scène l'histoire inventée en mode « Conte » ou bien improviser une à partir de nouveaux dessins obtenus. Il faudra se répartir les différents rôles : héros et héroïnes, allié(e)s et ennemi(e)s.

Pour le mode « Théâtre », on peut se fabriquer des accessoires en papier et en carton afin de bien rentrer dans la peau de son personnage ou même prendre un costume qu'on a déjà à la maison !

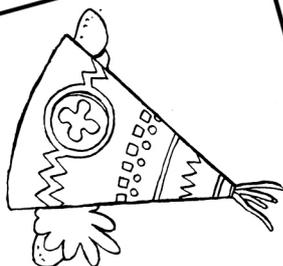
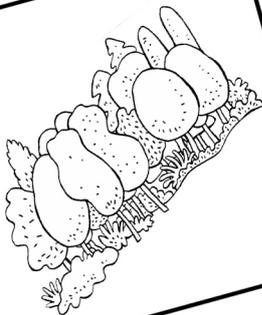
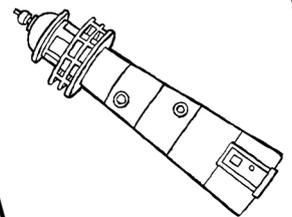
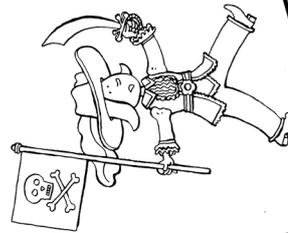
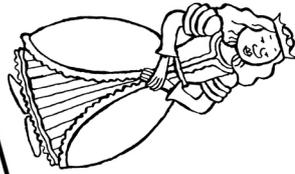
En mode « Dessin »

À vos crayons ! Réalisez une illustration (ou même toute une série) donnant vie à votre histoire !

N°1

Qui sont les personnages de l'histoire ?

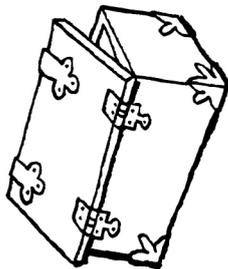
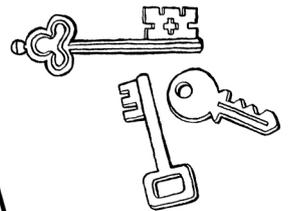
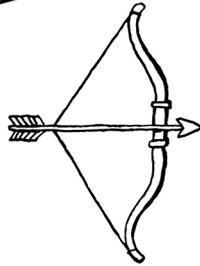
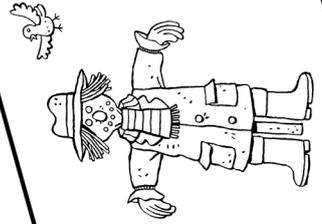
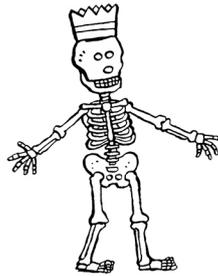
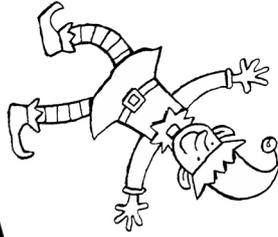
Comment se connaissent-ils ?



D'où viennent-ils ?
Où vont-ils ?

N°3

En chemin, ils rencontrent des personnages qui tentent de les arrêter... alors que d'autres les aident.

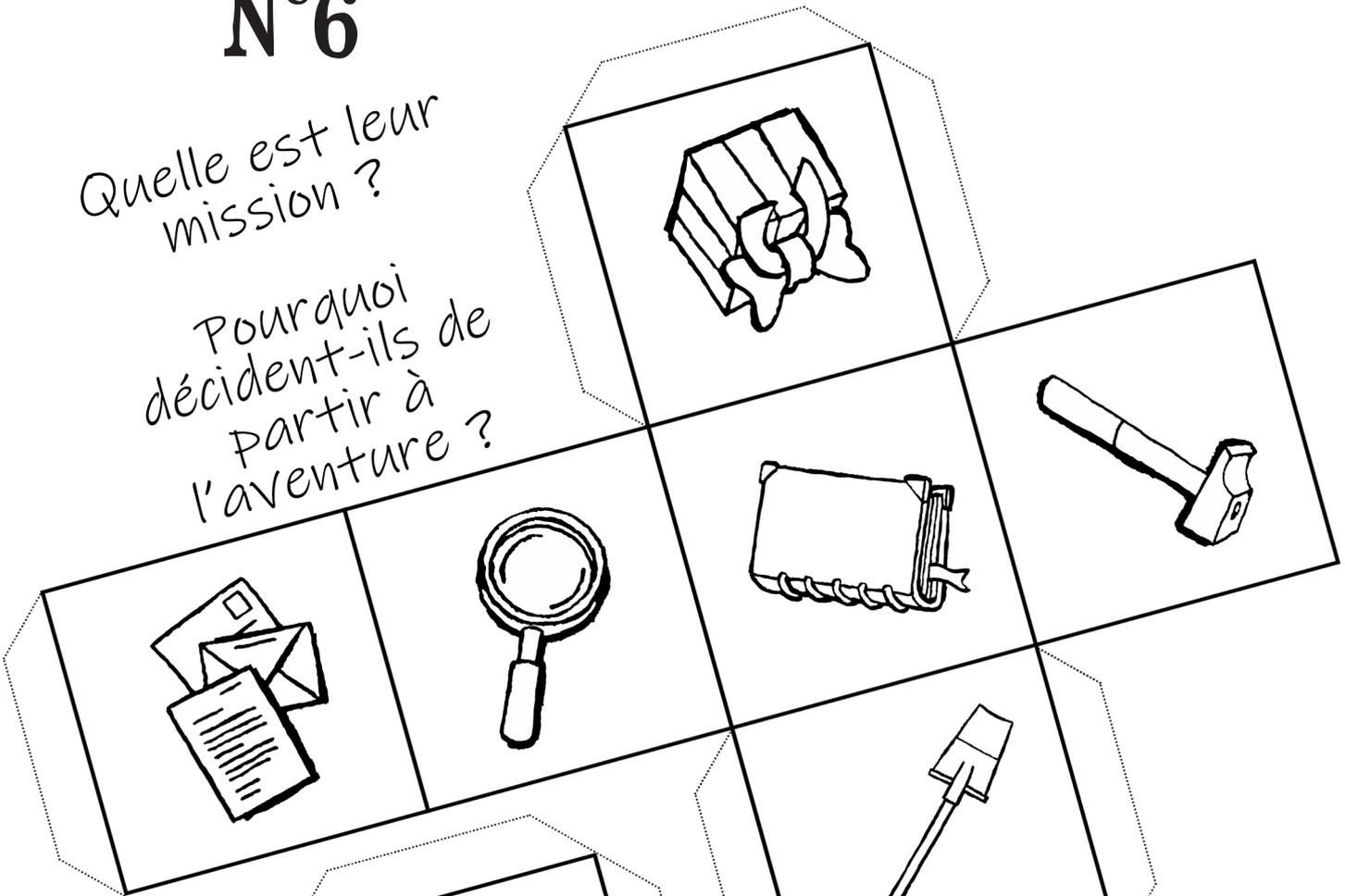


Quel est l'objet qui les a envoyés à l'aventure ? Pourquoi est-il si important ?

N°6

Quelle est leur mission ?

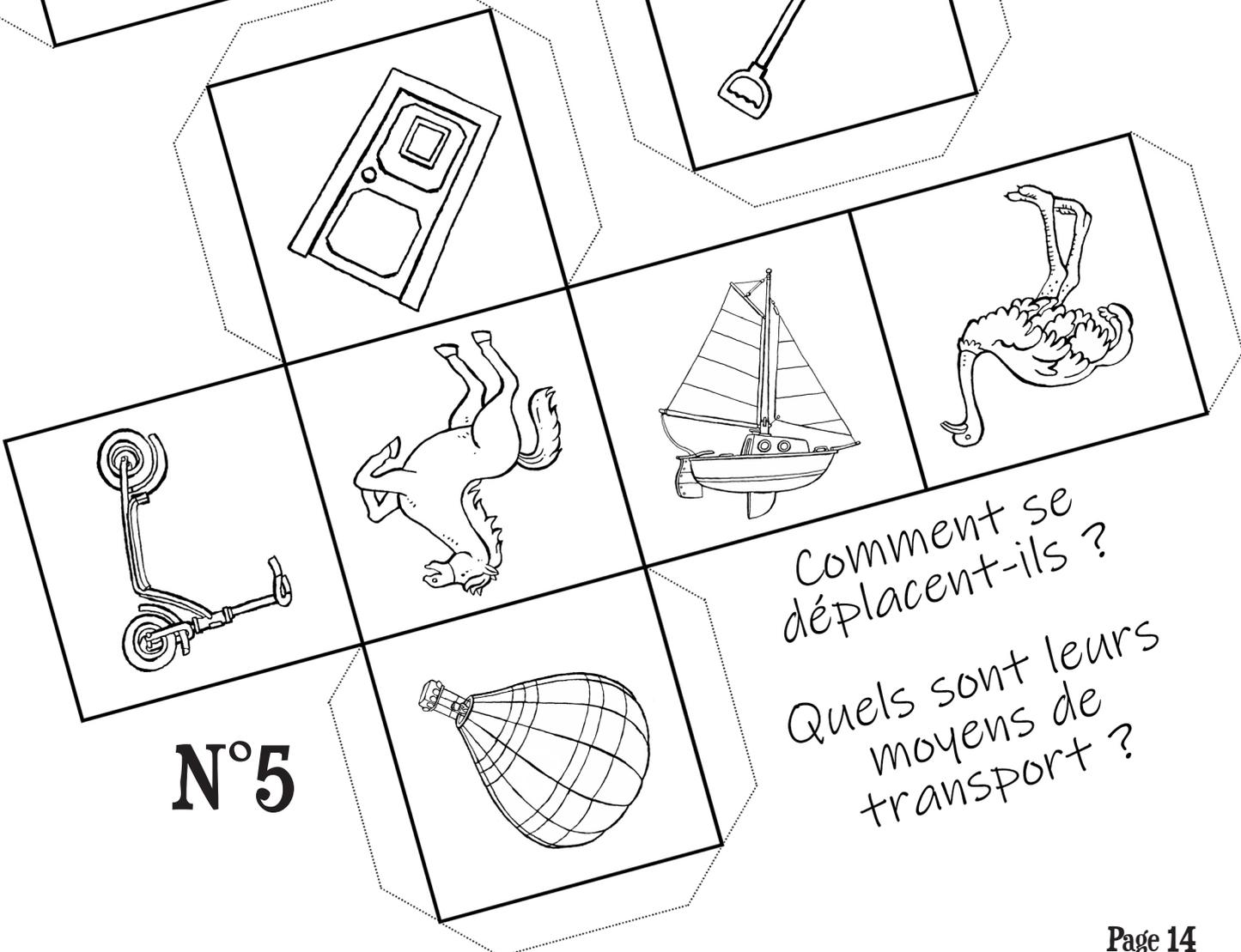
Pourquoi décident-ils de partir à l'aventure ?



N°5

Comment se déplacent-ils ?

Quels sont leurs moyens de transport ?



Au choix : colorie les cases vides ou les cases contenant un symbole pour faire apparaître le message secret !

Coloriage

+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
O						O	O		O	O	O		O	O	O	O	O	O	O
X	X	X	X	X		X	X		X		X		X	X	X	X	X	X	X
+	+	+	+	+		+	+		+		+		+	+	+	+	+	+	+
O						O	O						O	O	O	O	O	O	O
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
+	+				+	+	+				+		+	+	+	+	+	+	+
O		O	O	O		O	O		O			O	O	O	O	O	O	O	O
X		X	X	X		X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X
+						+	+					+	+	+	+	+	+	+	+
O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X					X
+		+	+	+		+	+		+	+	+	+	+	+	+	+		+	+
O		O		O		O	O						O	O	O		O	O	O
X		X		X		X	X		X	X	X	X	X						X
+						+	+		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O					O
X		X	X	X		X	X					X	X	X	X	X	X	X	X
+		+		+		+	+		+		+	+	+	+					+
O		O		O		O	O		O		O	O	O	O		O		O	O
X						X	X					X	X		X		X	X	X
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+						+
O		O		O		O	O						O	O		O		O	O
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X						X
+						+	+					+	+	+	+	+	+	+	+
O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O						O
X						X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
+	+		+	+	+	+	+		+	+	+	+	+		+	+	+	+	+
O	O	O		O	O	O	O						O	O		O		O	O
X	X		X	X	X	X	X		X	X	X	X	X		X		X	X	X
+						+	+		+	+	+	+	+						+
O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O

Le théâtre de Guignol



Guignol est né à Lyon autour de 1808.

Il fut créé par un ancien canut devenu arracheur de dents qui se servait de marionnettes à gaine pour attirer ses clients ! Voyant que ses talents de marionnettiste lui rapportaient plus que celui d'arracheur de dents, Laurent Mourguet se reconvertisit et monte sa troupe en 1820.

N	B	O	U	F	F	O	N	N	E	R	I	E	S	U
F	E	G	T	A	V	E	L	L	E	A	V	O	W	E
M	N	U	H	U	G	N	A	F	R	O	N	X	Z	S
D	E	I	C	N	V	X	F	B	K	Q	W	N	V	C
E	R	G	T	H	E	A	T	R	E	N	A	X	A	L
C	M	N	U	T	M	A	D	E	L	O	N	T	L	Y
O	D	O	R	G	E	N	D	A	R	M	E	H	E	O
R	A	L	N	I	C	A	S	T	E	L	E	T	T	N
S	S	Z	G	M	D	Y	M	J	N	L	P	U	Z	Y
P	O	M	A	R	I	O	N	N	E	T	T	E	S	K

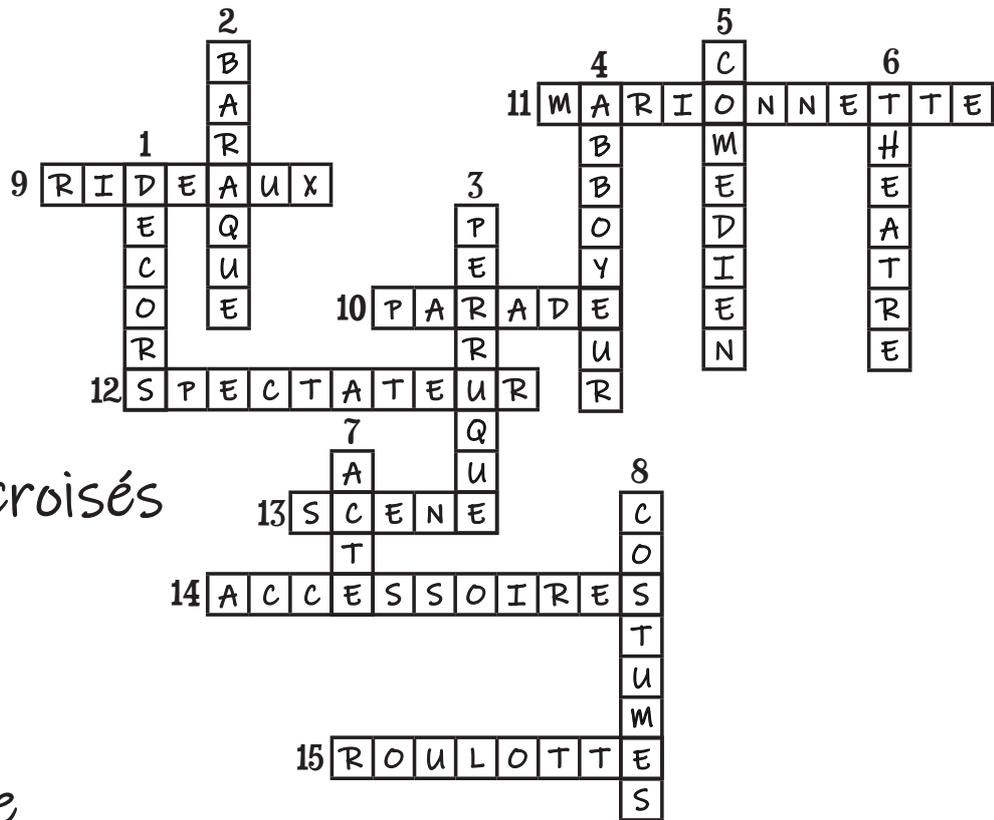
Les mots à trouver :

Guignol	Madelon
Bouffonneries	Gnafron
Gendarme	Théâtre
Tavelle	Marionnettes
Castelet	Lyon
Valet	

Il était une fois...

Réponses

- Thé - Âtre = « Théâtre »
- I - Tee - Nez -r'An = « Itinérant »
- Dé - Mont - Table = « Démontables »
- K - Rat - Va ! - n'oeufs = « Caravanes »
- M'Eau - Lit - R = « Molière »
- Mat - Riz - Eau - n'Haie - 't = « Marionnettes »
- M'Haie - L' Eau - Drap - Meuh ! = « Mélodrames »
- La - Dame - Eau - K - m'Haie - Lit - a = « La Dame aux camélias »
- Le - Paix - I - du - Sous - Riz - re = « Le Pays du sourire »



Mots croisés

Le théâtre de Guignol

N	B	O	U	F	F	O	N	N	E	R	I	E	S	U
F	E	G	T	A	V	E	L	L	E	A	V	O	W	E
M	N	U	H	U	G	N	A	F	R	O	N	X	Z	S
D	E	I	C	N	V	X	F	B	K	Q	W	N	V	C
E	R	G	T	H	E	A	T	R	E	N	A	X	A	L
C	M	N	U	T	M	A	D	E	L	O	N	T	L	Y
O	D	O	R	G	E	N	D	A	R	M	E	H	E	O
R	A	L	N	I	C	A	S	T	E	L	E	T	T	N
S	S	Z	G	M	D	Y	M	J	N	L	P	U	Z	Y
P	O	M	A	R	I	O	N	N	E	T	T	E	S	K

Qui suis-je ?

Réponse : ARLEQUIN

- 1- Fanfaron
- 2- «Arlequin (Harlequin)», Picasso (1917)
- 3- Pantalon
- 4- Son costume est fait de losanges de toutes les couleurs.
- 5- Pâle - Sang - Bleu = « Palsembleu ! ».
- 8- K'Eau m'Haie DI a D'Ailes Art'haie = « Commedia dell'arte ».



Musée du Théâtre Forain

ARTENAY

Quartier du Paradis

45410 ARTENAY

Tel. : 02 38 80 09 73

www.musee-theatre-forain.com