

PROJET ATELIER MARIONNETTES

Fiche descriptive récapitulative

Partenariat Koloaïna – Inter Aide
Antananarivo, Madagascar



Présentation de l'atelier :

- Suite à la formation « atelier marionnettes » des animateurs et en référence à la fiche descriptive des Ateliers Enfants, on propose de travailler sur le projet Marionnettes.
- Le but étant de travailler sur plusieurs objectifs différents avec les enfants des ateliers et de proposer en fin de cycle un spectacle commun.

Objectifs travaillés : (cf. Grille de suivi individuel)

- Créativité et imagination : à travers la création des marionnettes et décor
- Expression / émotions : lors de la représentation de l'histoire via les marionnettes
- Apprentissage : de l'histoire

Que faut il observer chez les enfants / a quoi faut il être attentif ?

Repérer les enfants :

- qui ont participé ou pas participé, qui se sont exprimés ou pas.
- isolés, timides.
- agressifs / qui se disputent, hyperactifs.
- Qui ont beaucoup d'imagination.

Repérer les troubles :

- Handicap
- Dépression
- Les enfants qui ont besoin de beaucoup d'attention / de valorisation...
- Les enfants qui racontent des situations vécues en famille difficiles

Déroulement des séances

Etape	Thème
1 ^{ère} séance	Spectacle
2 ^{ème} séance	Construction / Choix d'une histoire
3 ^{ème} séance	Construction / choix de l'histoire – suite et fin
4 ^{ème} séance	Fabrication marionnettes
5 ^{ème} séance	Fabrication marionnettes - suite
6 ^{ème} séance	Fabrication marionnettes - fin
7 ^{ème} séance	Répétition
8 ^{ème} séance	Répétition
	SPECTACLE dans les zones (regroupement de 2 zones ????) Invitation des parents, des Présidents des Fonkotany, d'autres partenaires...
	Script : La belle au Bois Dormant

Fiche descriptive 1^e séance

Version spectacle début de séance (Soit matin 9h00 soit après midi 14h00)

Etape	Thème	Durée	Matériel
1)	Accueil des enfants	15 min	
2)	Présentation du spectacle	30 min	• Castelet installé • Tissus • Marionnettes • Instrument de musique • Déguisement • Clous • Marteau
3)	Débat avec les enfants : « que pensez-vous du spectacle » « Avez-vous bien compris l'histoire ? ». « Quelqu'un peut il résumer ce qui s'est passé ? » « Qu'est ce qui vous a plu, pas plu ? » « Est-ce que c'était drôle, pas drôle, nul, super ... ? » « Est-ce que quelqu'un veut manipuler et nous raconter la même histoire ou une autre histoire avec les marionnettes ? »	15 min	
4)	Manipulation des marionnettes : découverte Les enfants se mettent en rond assis par terre. Les marionnettes sont posées au milieu. Chaque enfant à tour de rôle peut prendre une marionnette, la manipuler et la faire parler. La consigne donnée aux enfants : ils doivent raconter à nouveau l'histoire du spectacle, à travers les marionnettes. Dès qu'un personnage nouveau apparaît dans l'histoire, c'est un autre enfant qui manipule. Dès qu'un personnage a fini de parler, l'enfant doit reposer la marionnette au milieu. Un autre enfant pourra la prendre.	45 min	• 10 marionnettes posées au milieu, fabriquées avec des techniques différentes
5)	Jeux : les 7 chambres de la belle aux bois dormant • Petit bébé • Prince charmant • Une princesse jolie • Vieille dame méchante • Un roi sérieux avec une grosse voix • Une fée à la voix d'ange • Une reine qui pleure.	10 min	
6)	Fin de l'atelier Rangement Explication que lors des prochaines séances on va préparer un spectacle Veloma	10 min	
7)	Débriefing <u>➤ Par rapport au déroulement de l'atelier (gestion du groupe, organisation...)</u> Bilan de ce qui s'est passé: qu'est ce qui a été facile / difficile (organisation espace, respect du rythme des enfants...). Qu'est ce qui a fonctionné / pas fonctionné. Proposition de solutions pour la prochaine séance. <u>➤ Par rapport au remplissage des fiches / comportement des enfants :</u> Quels sont les enfants : • qui ont participé ou pas participé, qui se sont exprimé ou pas. • isolés, timides. • agressifs / qui se disputent, hyperactifs. • qui ont beaucoup d'imagination. Repérer les aptitudes ou centres d'intérêt des enfants (quels sont ceux qui feront les décors, écriront le script, fabriqueront les marionnettes...). Remplir les fiches Envisager des VAD éventuelles.	30 min	

Version spectacle en fin d'atelier (soit matin 10h30 soit après midi 15h30)

Etape	Thème	Durée	Matériel
1)	Accueil des enfants	15 min	
2)	Lecture d'une histoire	20 min	
3)	Débriefing de l'histoire « Avez-vous bien compris l'histoire ? ». « Quelqu'un peut il résumer ce qui s'est passé ? » « Qu'est ce qui vous a plu, pas plu ? » « Est-ce que c'était drôle, pas drôle, nul, super ... ? »	15 min	
3)	Jeux des chambres avec les émotions des personnages du conte.	30 min	
2)	Présentation du spectacle	30 min	• Castelet installé • Tissus • Marionnettes • Instrument de musique • Déguisement • Clous • Marteau
4)	Manipulation des marionnettes : découverte Les enfants se mettent en rond assis par terre. Les marionnettes sont posées au milieu. Chaque enfant à tour de rôle peut prendre une marionnette, la manipuler et la faire parler. La consigne donnée aux enfants : ils doivent raconter à nouveau l'histoire du spectacle, à travers les marionnettes. Dès qu'un personnage nouveau apparaît dans l'histoire, c'est un autre enfant qui manipule. Dès qu'un personnage a fini de parler, l'enfant doit reposer la marionnette au milieu. Un autre enfant pourra la prendre.	20 min	• 10 marionnettes posées au milieu, fabriquée ave des techniques différentes
6)	Fin de l'atelier Rangement Explication que lors des prochaines séances on va préparer un spectacle Veloma	10 min	
7)	Débriefing ➤ <u>Par rapport au déroulement de l'atelier (gestion du groupe, organisation...)</u> Bilan de ce qui s'est passé: qu'est ce qui a été facile / difficile (organisation espace, respect du rythme des enfants...). Qu'est ce qui a fonctionné / pas fonctionné. Proposition de solutions pour la prochaine séance. ➤ <u>Par rapport au remplissage des fiches / comportement des enfants :</u> Quels sont les enfants : • qui ont participé ou pas participé, qui se sont exprimé ou pas. • isolés, timides. • agressifs / qui se disputent, hyperactifs. • qui ont beaucoup d'imagination. Repérer les aptitudes ou centres d'intérêt des enfants (quels sont ceux qui feront les décors, écriront le script, fabriqueront les marionnettes...). Remplir les fiches Envisager des VAD éventuelles.	30 min	

Fiche descriptive 2^e séance

Version Construction de l'histoire

Etape	Thème	Durée	Matériel
1)	Accueil des enfants	15 min	
2)	Lecture de plusieurs contes Cela va permettre aux enfants d'avoir une idée du déroulement d'une histoire, de faire fonctionner leur imaginaire...	30 min	Livres
3)	Débriefing des histoires « Avez-vous bien compris les histoires ? ». « Quelqu'un peut-il résumer ce qui s'est passé pour chacune des histoires ? » « Qu'est-ce qui vous a plu, pas plu ? » « Est-ce que c'était drôle, pas drôle, nul, super ... ? » « Qu'est-ce qu'il faut pour faire une histoire ? »	15 min	
4)	Jeu de mémorisation « Il était une fois un petit lutin bleu... » Les enfants doivent répéter la phrase l'un après l'autre en ajoutant à chaque fois quelque chose. L'animateur note l'histoire pour pouvoir la relire à la fin Jeu des cailloux (cf. Tilahy)	10 min	
5)	Début de construction de l'histoire Pour construire l'histoire, les enfants vont devoir choisir : - Le lieu - Les personnages - Les rôles et actions des personnages - Déroulement de l'histoire : début – milieu - fin	40 min	
6)	Fin de l'atelier Rangement Veloma	10 min	
7)	Débriefing <u>➤ Par rapport au déroulement de l'atelier (gestion du groupe, organisation...)</u> Bilan de ce qui s'est passé : qu'est-ce qui a été facile / difficile (organisation espace, respect du rythme des enfants...). Qu'est-ce qui a fonctionné / pas fonctionné. Proposition de solutions pour la prochaine séance. <u>➤ Par rapport au remplissage des fiches / comportement des enfants :</u> Quels sont les enfants : - qui ont participé ou pas participé, qui se sont exprimés ou pas. - isolés, timides. - agressifs / qui se disputent, hyperactifs. - qui ont beaucoup d'imagination. Repérer les aptitudes ou centres d'intérêt des enfants (quels sont ceux qui feront les décors, écriront le script, fabriqueront les marionnettes...). Remplir les fiches Envisager des VAD éventuelles.	30 min	

Version A partir d'un conte

Etape	Thème	Durée	Matériel
1)	Accueil des enfants	15 min	
2)	Lecture de 3 ou 4 contes	45 min	Livres
3)	Débriefing des histoires « Avez-vous bien compris les histoires ? ». « Quelqu'un peut il résumer ce qui s'est passé pour chacune des histoires ? » « Qu'est ce qui vous a plu, pas plu ? » « Est-ce que c'était drôle, pas drôle, nul, super ...? »	15 min	
4)	Choix du conte « Vous allez choisir une des histoires pour en faire un atelier marionnette. Est-ce que vous pouvez dire chacun votre tour quelle histoire vous avez préféré » « Pourquoi est-ce que vous préférez ce conte ? »	20 min	
5)	Jeu «Terre, mer, ciel» (cf. Jeux d'éveil) Choisir des thèmes en fonction du conte choisi : les enfants doivent mimer l'émotion ou l'attitude proposée en traversant la pièce.	15 min	
6)	Fin de l'atelier Rangement Veloma	10 min	
7)	Débriefing ➤ <u>Par rapport au déroulement de l'atelier (gestion du groupe, organisation...)</u> Bilan de ce qui s'est passé: qu'est ce qui a été facile / difficile (organisation espace, respect du rythme des enfants...). Qu'est ce qui a fonctionné / pas fonctionné. Proposition de solutions pour la prochaine séance. ➤ <u>Par rapport au remplissage des fiches / comportement des enfants :</u> Quels sont les enfants : • qui ont participé ou pas participé, qui se sont exprimé ou pas. • isolés, timides. • agressifs / qui se disputent, hyperactifs. • qui ont beaucoup d'imagination. Repérer les aptitudes ou centres d'intérêt des enfants (quels sont ceux qui feront les décors, écriront le script, fabriqueront les marionnettes...). Remplir les fiches Envisager des VAD éventuelles.	30 min	

Fiche descriptive 3^e séance

Version Construction de l'histoire

Etape	Thème	Durée	Matériel
1)	Accueil des enfants	15 min	
2)	Jeu «Terre, mer, ciel» (cf. <i>Jeux d'éveil</i>) Choisir des thèmes en fonction du début de l'histoire : les enfants doivent mimer l'émotion ou l'attitude proposée en traversant la pièce.	20 min	
3)	• Découverte de livres On laisse des livres à disposition des enfants pour qu'ils les feuillentent, les découvrent, regardent les images • Imagination et description des personnages	30 min	Livres
4)	Construction de l'histoire Reprendre les éléments donnés en 2 ^{ème} séance et continuer ! Lecture de l'histoire avant la fin de l'atelier.	45 min	
5)	Fin de l'atelier Rangement Veloma	10 min	
6)	Débriefing ➤ <u>Par rapport au déroulement de l'atelier (gestion du groupe, organisation...)</u> Bilan de ce qui s'est passé: qu'est ce qui a été facile / difficile (organisation espace, respect du rythme des enfants...). Qu'est ce qui a fonctionné / pas fonctionné. Proposition de solutions pour la prochaine séance. ➤ <u>Par rapport au remplissage des fiches / comportement des enfants :</u> Quels sont les enfants : • qui ont participé ou pas participé, qui se sont exprimé ou pas. • isolés, timides. • agressifs / qui se disputent, hyperactifs. • qui ont beaucoup d'imagination. Repérer les aptitudes ou centres d'intérêt des enfants (quels sont ceux qui feront les décors, écriront le script, fabriqueront les marionnettes...). Remplir les fiches Envisager des VAD éventuelles.	30 min	

Version A partir d'un conte

Etape	Thème	Durée	Matériel
1)	Accueil des enfants	15 min	
2)	Jeu de mémorisation « Il était une fois un petit lutin bleu... » Les enfants doivent répéter la phrase l'un après l'autre en ajoutant à chaque fois quelque chose. L'animateur note l'histoire pour pouvoir la relire à la fin	20 min	
3)	Lecture du conte choisi	15 min	Conte choisi
4)	Manipulation des marionnettes en racontant l'histoire Les enfants se mettent en rond assis par terre. Les marionnettes sont posées au milieu. La consigne donnée aux enfants : - ils doivent raconter à nouveau l'histoire du conte, à travers les marionnettes, afin de s'habituer à l'objet et voir s'ils ont bien compris l'histoire. - Dès qu'un personnage nouveau apparaît dans l'histoire, c'est un autre enfant qui manipule. - Dès qu'un personnage a fini de parler, l'enfant doit reposer la marionnette au milieu. Un autre enfant pourra la prendre.	45 min	Marionnettes
5)	Début du script Les enfants doivent repérer combien il y a des personnages, de scène quels sont les décors, l'environnement	15 min	
6)	Fin de l'atelier Rangement Veloma	10 min	
7)	Débriefing ➤ <u>Par rapport au déroulement de l'atelier (gestion du groupe, organisation...)</u> Bilan de ce qui s'est passé: qu'est ce qui a été facile / difficile (organisation espace, respect du rythme des enfants...). Qu'est ce qui a fonctionné / pas fonctionné. Proposition de solutions pour la prochaine séance. ➤ <u>Par rapport au remplissage des fiches / comportement des enfants :</u> Quels sont les enfants : - qui ont participé ou pas participé, qui se sont exprimé ou pas. - isolés, timides. - agressifs / qui se disputent, hyperactifs. - qui ont beaucoup d'imagination. Repérer les aptitudes ou centres d'intérêt des enfants (quels sont ceux qui feront les décors, écriront le script, fabriqueront les marionnettes...). Remplir les fiches Envisager des VAD éventuelles.	30 min	

Fiche descriptive 4^e séance

Etape	Thème	Durée	Matériel
1)	Accueil des enfants	15 min	
2)	Manipulation des marionnettes en racontant l'histoire Les enfants se mettent en rond assis par terre. Les marionnettes sont posées au milieu. La consigne donnée aux enfants : • ils doivent raconter à nouveau l'histoire du conte, à travers les marionnettes, afin de s'habituer à l'objet et voir s'ils ont bien compris l'histoire. • Dès qu'un personnage nouveau apparaît dans l'histoire, c'est un autre enfant qui manipule. • Dès qu'un personnage a fini de parler, l'enfant doit reposer la marionnette au milieu. Un autre enfant pourra la prendre.	20 min	
3)	Répartition des rôles Qui fait quoi : • Construction : décor, personnages • Représentation : narrateur, marionnettistes, musiciens, changement décor...	10 min	
4)	Construction par groupes Faire plusieurs groupes d'enfants après avoir listé ce qu'il y avait à construire : • Décor (quoi, combien) • Personnages (qui, combien) • Ecriture du script	50 min	
5)	Jeux « Passage émotion » (cf. <i>Jeux de cirque</i>) Les enfants passent l'un après l'autre en mimant des émotions, attitudes dites à l'oreille par l'animateur, en traversant la pièce. Les autres enfant doivent deviner puis reproduire le mime.	15 min	
6)	Fin de l'atelier Rangement Veloma	10 min	
7)	Débriefing ➤ <u>Par rapport au déroulement de l'atelier (gestion du groupe, organisation...)</u> Bilan de ce qui s'est passé: qu'est ce qui a été facile / difficile (organisation espace, respect du rythme des enfants...). Qu'est ce qui a fonctionné / pas fonctionné. Proposition de solutions pour la prochaine séance. ➤ <u>Par rapport au remplissage des fiches / comportement des enfants :</u> Quels sont les enfants : • qui ont participé ou pas participé, qui se sont exprimé ou pas. • isolés, timides. • agressifs / qui se disputent, hyperactifs. • qui ont beaucoup d'imagination. Repérer les aptitudes ou centres d'intérêt des enfants (quels sont ceux qui feront les décors, écriront le script, fabriqueront les marionnettes...). Remplir les fiches Envisager des VAD éventuelles.	30 min	

Fiche descriptive 5^e séance

Fabrication marionnettes - suite

Etape	Thème	Durée	Matériel
1)	Accueil des enfants	15 min	
2)	Jeu de la Statue (cf. <i>Jeux de cirque</i>) Travail du sens de l'observation, de la créativité, de l'imagination et de la complicité	20 min	
3)	Construction des marionnettes Suite en groupe.	75 min 1h15	
4)	Fin de l'atelier Rangement Veloma	10 min	
5)	Débriefing ➤ Par rapport au déroulement de l'atelier (gestion du groupe, organisation...) Bilan de ce qui s'est passé: qu'est ce qui a été facile / difficile (organisation espace, respect du rythme des enfants...). Qu'est ce qui a fonctionné / pas fonctionné. Proposition de solutions pour la prochaine séance. ➤ <u>Par rapport au remplissage des fiches / comportement des enfants :</u> Quels sont les enfants : • qui ont participé ou pas participé, qui se sont exprimé ou pas. • isolés, timides. • agressifs / qui se disputent, hyperactifs. • qui ont beaucoup d'imagination. Repérer les aptitudes ou centres d'intérêt des enfants (quels sont ceux qui feront les décors, écriront le script, fabriqueront les marionnettes...). Remplir les fiches Envisager des VAD éventuelles.	30 min	

Fiche descriptive 6^e séance

Fabrication marionnettes - fin

Etape	Thème	Durée	Matériel
1)	Accueil des enfants	15 min	
2)	Jeu Balle imaginaire (cf. <i>Jeux de cirque</i>) Jeu « Gestes et cris en chaîne »	20 min	
3)	Construction des marionnettes Suite en groupe.	75 min 1h15	
4)	Fin de l'atelier Rangement Veloma	10 min	
5)	Débriefing ➤ <u>Par rapport au déroulement de l'atelier (gestion du groupe, organisation...)</u> Bilan de ce qui s'est passé: qu'est ce qui a été facile / difficile (organisation espace, respect du rythme des enfants...). Qu'est ce qui a fonctionné / pas fonctionné. Proposition de solutions pour la prochaine séance. ➤ <u>Par rapport au remplissage des fiches / comportement des enfants :</u> Quels sont les enfants : • qui ont participé ou pas participé, qui se sont exprimé ou pas. • isolés, timides. • agressifs / qui se disputent, hyperactifs. • qui ont beaucoup d'imagination. Repérer les aptitudes ou centres d'intérêt des enfants (quels sont ceux qui feront les décors, écriront le script, fabriqueront les marionnettes...). Remplir les fiches Envisager des VAD éventuelles.	30 min	

Fiche descriptive 7^e séance

Répétition

Etape	Thème	Durée	Matériel
1)	Accueil des enfants	15 min	
2)	Jeu de « Présentation » (cf. Jeux de cirque)	20 min	
3)	Répétition et mise en scène	60 min 1h	
4)	Jeu « Le chat qui fait rire » (cf. Jeux de cirque)	15 min	
5)	Fin de l'atelier Rangement Veloma	10 min	
6)	Débriefing ➤ Par rapport au déroulement de l'atelier (gestion du groupe, organisation...) Bilan de ce qui s'est passé: qu'est ce qui a été facile / difficile (organisation espace, respect du rythme des enfants...). Qu'est ce qui a fonctionné / pas fonctionné. Proposition de solutions pour la prochaine séance. ➤ Par rapport au remplissage des fiches / comportement des enfants : Quels sont les enfants : • qui ont participé ou pas participé, qui se sont exprimé ou pas. • isolés, timides. • agressifs / qui se disputent, hyperactifs. • qui ont beaucoup d'imagination. Repérer les aptitudes ou centres d'intérêt des enfants (quels sont ceux qui feront les décors, écriront le script, fabriqueront les marionnettes...). Remplir les fiches Envisager des VAD éventuelles.	30 min	

Fiche descriptive 8^e séance

Répétition – fin

Etape	Thème	Durée	Matériel
1)	Accueil des enfants	15 min	
2)	Jeu « du miroir » (cf. <i>Jeux de cirque</i>)	20 min	
3)	Répétition	60 min 1h	
4)	Jeu « Chambres sensations/émotions » en fonction de l’histoire	15 min	
5)	Fin de l’atelier Rangement Veloma	10 min	
6)	Débriefing <u>➤ Par rapport au déroulement de l’atelier (gestion du groupe, organisation...)</u> Bilan de ce qui s’est passé: qu’est ce qui a été facile / difficile (organisation espace, respect du rythme des enfants...). Qu’est ce qui a fonctionné / pas fonctionné. Proposition de solutions pour la prochaine séance. <u>➤ Par rapport au remplissage des fiches / comportement des enfants :</u> Quels sont les enfants : • qui ont participé ou pas participé, qui se sont exprimé ou pas. • isolés, timides. • agressifs / qui se disputent, hyperactifs. • qui ont beaucoup d’imagination. Repérer les aptitudes ou centres d’intérêt des enfants (quels sont ceux qui feront les décors, écriront le script, fabriqueront les marionnettes...). Remplir les fiches Envisager des VAD éventuelles.	30 min	

LA BELLE AU BOIS DORMANT

Décors :

- Château fort avec une tour dans laquelle il y a une trousse de couture et aiguille – les invités sont intégrés au décor
- Petite maison dans la forêt

Personnages :

- Le Roi
- La Reine
- La Princesse Aurore bébé
- Eglantine : la princesse dans la forêt
- Une bonne Fée
- Maléfice, la fée du mal
- Le Prince Philippe
- Dragon (?)

Script :

1/ Décor Château + Roi, Reine et Princesse bébé

Narrateur : *Il était une fois, il y a très longtemps dans un royaume lointain, une petite princesse vint au monde. Elle était si rayonnante que ses parents lui donnèrent le joli prénom d'Aurore. Le jour de son baptême fut l'occasion de faire une grande fête avec tout le royaume et bien sûr les bonnes fées. Mais on avait oublié Maléfice, la terrifiante fée du mal, qui vexée de ne pas avoir été invitée, arriva au château et dit : (arrivée de Maléfice sur scène furieuse)*

Maléfice : (ton furieux) « Je vais faire un cadeau à la princesse, écoutez tous : le jour de ses 16 ans, avant le coucher du soleil, elle se piquera le doigt avec une aiguille et sa vie s'arrêtera ». (Maléfice disparaît).

Narrateur : *Tous les invités trouvaient cette malédiction affreuse, mais Maléfice avait disparu comme un éclair. Alors la bonne fée s'approcha de la princesse et dit :*

Bonne fée : « Peut-être que je peux atténuer ce sortilège. Voyons... voyons... même si la princesse se pique le doigt à une aiguille, elle ne mourra pas, elle tombera dans un profond sommeil. Seul un baiser d'amour pourra la réveiller ».

Roi : (ton triste) « Cela ne va pas suffire... Nous devons faire quelque chose... » (en colère) « Que toutes les boîtes à couture et aiguilles soient détruites et brûlées ».

Narrateur : *Les bonnes fées savaient que cela ne suffirait pas pour protéger Aurore de la terrible fée Maléfice. Elles trouvèrent un meilleur plan : elles cachèrent la princesse dans un endroit secret pour l'élever en sûreté jusqu'à ses 16 ans.*

2/ Décor Maison dans la forêt

Narrateur : *C'est ainsi que grandit la princesse Aurore, dans une petite maison au milieu des bois, entourée d'animaux, de ses marraines les fées. Pour que Maléfice ne la reconnaisse pas, les fées avaient appelée la princesse Eglantine. (Eglantine se promène dans les bois) Le jour de ses 16 ans elle rencontra par surprise un beau jeune homme en se promenant (arrivée du prince Philippe). Ils tombèrent tout de suite amoureux*

l'un de l'autre. Eglantine ne savait pas qu'il était le prince Philippe et de son côté, Philippe ne savait pas qu'elle était la princesse, alors que leurs parents avaient souhaité leur fiançailles depuis longtemps. Eglantine demanda à Philippe de revenir le soir même dans la petite maison pour qu'il rencontre ses marraines les fées. (Philippe sort du décor et on voit Eglantine rentrer à la maison)
Eglantine rentra en dansant de joie jusqu'à la petite maison, où ses marraines l'attendaient avec une surprise : un beau gâteau pour ses 16 ans ! De son côté, Philippe annonça à son père qu'il avait rencontré la jeune fille qu'il voulait épouser. Mais son père s'y opposa et lui expliqua que c'était impossible car il lui expliqua que la princesse Aurore était sa promise.

Prince Philippe : (en colère) « Non, non papa, mon cœur appartient à Eglantine et je me marierai qu'avec elle ». (Philippe va du château à la forêt)

Narrateur : *Le prince Philippe s'enfuit à cheval à toute vitesse pour retrouver Eglantine dans la forêt. Mais elle n'était plus là car les bonnes fées l'avaient ramenée au château. Mais par erreur elles la laissèrent seule un tout petit moment.*

3/ Décor château + Princesse

Narrateur : *Dehors, le soleil se couchait petit à petit. La fée Maléfice qui avait vu la princesse arriver au château savait qu'il lui restait peu de temps pour réaliser son affreuse malédiction. Dès que les bonnes fées s'éloignèrent d'Aurore, des appels magiques raisonnèrent dans la pièce !*

Maléfice : (en chuchotant) « Aurore, Aurore... » (On ne voit pas vraiment Maléfice, on l'aperçoit mais on entend sa voix, il n'y a qu'Aurore au milieu de la scène)

Narrateur : *Attirée par cette étrange musique, la princesse Aurore marcha jusqu'à une petite chambre tout en haut de la tour d'où venait la voix. Là-haut, cachée dans le noir, Maléfice surveille Aurore qui s'approche doucement d'une belle boîte à couture avec de magnifiques aiguilles. Elle tendit sa main vers l'une des aiguilles, se pique le doigt et tomba immédiatement dans un sommeil profond. (La princesse est allongée sur le sol) Les fées arrivèrent un peu après mais il était trop tard : elles découvrirent la princesse inanimée. Elles devaient trouver celui qui lui donnera un vrai baiser d'amour. A ce moment là, elles entendirent au loin la voix du roi Hubert, le père de Philippe :*

Roi Hubert : (on ne le voit pas sur scène – voix triste) « Mon pauvre fils est tombé sur la tête, il est tombé amoureux d'une jeune fille rencontrée dans la forêt... »

Narrateur : *D'un coup de baguette magique, les fées endormirent tout le château et partirent vite à la recherche du prince Philippe. Mais Maléfice l'avait enfermé dans le château, et les bonnes fées durent échapper aux gardes avant de trouver le prince dans le donjon. Les fées donnèrent alors une épée et un bouclier magiques et la Force et le Courage avant de l'amené à l'endroit où la princesse était endormie (Prince Philippe avec épée et bouclier qui se dirige vers la princesse). Maléfice était tellement en colère qu'elle se transforma en dragon terrifiant (le dragon se met entre philippe et la princesse). Mais ses pouvoirs ont été battus contre l'amour, la force et le courage du prince Philippe. Les fées purent guider Philippe vers la princesse qui était allongée en haut de la tour. Philippe reconnu la jeune fille de la forêt et lui donna un très doux baiser (le prince embrasse la princesse qui se réveille). A cet instant, tout le château se réveilla et se dépêcha de préparer les fiançailles de la Belle au Bois Dormant et du Prince Charmant.*

Les rideaux se ferment et se rouvrent avec tous les personnages afin de saluer le public.

FIN