



Le Dompteur

SOMMAIRE :

1. [dompteur](#)
2. [charmeur de serpent](#)
3. [puce savante](#)

LE DOMPTEUR

A partir de :	6 ans	Effectif +/- :	3 minimum - 10 Maximum
Durée :	8 min	Lieu :	intérieur/extérieur
Intérêts :	Mise en scène, expression corporelle, coopération, activités manuelles pour mettre en place les décors.		
Conseils sécurité :	Tous les costumes sont incompatibles avec le l'usage du feu ou de sources très chaudes comme les spots, lumières, etc. Soyez très vigilants. Porter un costume sous les projecteurs est très éprouvant, adaptez la durée du show à l'âge des enfants.		
Matériel :	Carton, crépon, colle, scotch, ciseaux, élastique de couturière, pinceau, peinture, laine... de quoi créer des costumes de toute pièce.		
Déroulement / Règles :	+ <u>But du jeu</u> : montrer un numéro avec des animaux sauvages. comme au cirque. <u>Ce qu'il est possible de faire :</u> Lions tigres ours... sont représentés pas des enfants en costume intégral, fabriqué maison si cela a pu entrer dans un projet de réalisation de spectacle. Prévoir masque, combinaison, gants, la queue... Le fond sonore... est important dans un spectacle de cirque. Outre l'orchestre qui ne cesse de jouer, on peut aussi trouver des cris d'animaux. La bande son peut-être aussi, si l'on veut donner un aspect comique un enfant en voix off qui annonce les réflexion et les pensées des animaux présents sur la scène... En règle général on ne cherche pas à faire de vrais animaux mais plutôt à créer une scène comique, une parade, une chorégraphie qui sorte un peu de l'ordinaire. Retenez que toutes les copies seront de toutes les façons plus pâles que l'originale... Alors soyez créatif. La posture des animaux... On peut penser aux parades comme indiqués ci-dessus mais aussi au salut dresseur les pattes arrière - saut dans un cerceau tenu par le dompteur - Saut dans un cube ou d'une auteur, d'un bloc vers un autre... - équilibre sur tonneau ou sur autre objet - escalade d'une échelle...		
Ressources :	Pour les cris d'animaux, en voici une sélection que vous pouvez télécharger sur votre ordinateur (MP3 et .WAV). Pour cela il suffit de vous positionner sur son que vous souhaitez télécharger, faites un clique droit avec votre souris puis sélectionner " <i>enregistrer la cible sous...</i> "		

[Alligator 1](#) - [Alligatoir 2](#) - [Alpage](#) - [Ane](#) - [Bouquetin](#) - [Chamois 1](#) - [Chamois 2](#) - [Cheval](#) - [Chien](#) - [Coyote](#) - [Criquet](#) - [Daim](#) - [Dromadaire](#) - [Elan](#) - [Eléphant d'Afrique](#) - [Eléphant d'Asie](#) - [Grenouille](#) - [Hippopotame](#) - [Lion 1](#) - [Lion 2](#) - [lion 3](#) - [lion 4](#) - [lion 5](#) - d'autres lions : [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#), [6](#), [7](#), [8](#) et [9](#) - [Loup](#) - [Lynx](#) - [Manchot](#) - [Maormotte 1](#) - [Marmotte 2](#) - [Moustique](#) - [Mouton](#)





- [Orques](#) - [Ours](#) - [Panthère](#) - [Python](#) - [Renard](#) - [Rhinocéros](#) - [sangliers](#) - [vache_1](#) - [Vache_2](#)

(Cris d'animaux d'après : <http://www.naturophonia.fr>)

Certains animaux ne sont pas ceux que l'on trouve habituellement dans un cirque...C'est peut-être justement l'occasion de se démarquer et de créer un effet comique !!!

Retrouvez d'autres cris d'animaux :

http://www.naturophonia.fr/index.php?option=com_content&view=article&id=50&Itemid=1

<http://www.randonneur.net/pages/divers/sons.php#cris>

<http://www.oreilleverte.com/www/>

<http://www.universal-soundbank.com/animaux.htm>

http://www.dinosoria.com/sons_nature.htm

Petites mise en scène avec un lion : (Cliquez pour télécharger le scénario de votre choix)

[Le lion qui voulait devenir dompteur.](#)

Conseil :

Les costumes ne se limitent pas à un masque, c'est justement ce qui fait tout l'intérêt de ce genre de numéro. Ils doivent être réalisés dans le cadre d'un projet et non du jour au lendemain de manière occupationnelle. Ce genre de projet déclenche toute une série d'activités qui vous remplissent aisément une semaine de centre. passionnée.

LE CHARMEUR DE SERPENT

A partir de :

Effectif +/- :

3 minimum

Durée :

7 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Mise en scène, expression corporelle, coopération, activités manuelles pour mettre en place les décors.

**Conseils
sécurité :**

Tous les costumes sont incompatibles avec le l'usage du feu ou de sources très chaudes comme les spots, lumières, etc. Soyez très vigilants.

Porter un costume sous les projecteurs est très éprouvant, adaptez la durée du show à l'âge des enfants.

Matériel :

le serpent : un cylindre de tissus dans lequel est enfoncée une tige en fer tordue en spirale. Deux ampoules montées en parallèle et reliées au fil électrique pour représenter les yeux

De quoi faire une perche avec un bout de ficelle rattachée à la tête du serpent (ficelle noire).

De quoi faire un fond noir dans lequel on fera 2 trous pour les yeux afin que le manipulateur du serpent puisse voir la scène (voir l'image).

Un instrument de musique commune flûte, flûtes à bec, ou autres instruments loufoques...

Un costume pour le charmeur de serpent.

**Déroulement
/ Règles :**

✚ **But du jeu :** donner l'illusion qu'un serpent réagit au chant d'un instrument.

le mouvement du serpent est assuré au moyen d'un fil de nylon, ou d'un fil noir, suspendu à une canne à pêche noire. L'assistant, qui la manipule, et dissimulé vers un écran noir percé de deux trous permettant de voir le serpent.

Le charmeur et l'assistance sont entraînés à régler leurs mouvements d'après la musique. (La musique peut être jouée en direct être placée sur une bande-son). L'éclairage est





concentré le plus possible sur le charmeur et le serpent de sorte à ne pas dévoiler l'arrière-plan du décor.

Points Pratique et exemple de scénario :

Pendant que l'éclairage est centré sur le présentateur, M. loyal, un garçon de piste apporte un grand écran noir, derrière lequel se cache en assistant. Un autre garçon de piste apporte la corbeille du serpent, simulant le fait que celle-ci est bien lourde, et remet discrètement la canne à l'assistant.

Entrée du fakir qui commence à jouer un morceau de flûte classique. Rien ne se passe. Changement pour de la musique orientale, le serpent se décide à sortir.

Puis la musique ralentit, le fakir allume les yeux du serpent (tandis que l'on baisse d'éclairage de scène). Peu à peu le serpent hypnotise le charmeur qui répète les mêmes mouvements. Finalement les deux s'endorment.

Ressources :

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=1EGMgfX9P9k

Vidéo de vrais charmeurs de serpent... A ne pas reproduire naturellement :

Conseil :

-

LA PUCE SAVANTE

Le Dompteur

A partir de :

7 ans

Effectif +/- :

2 minimum

Durée :

20 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Jeu de scène - Faire participer le public - développer l'imaginaire et la créativité...

Conseils

Attention à la manipulation des pétards et fumigènes en intérieur. Cela sera confié aux adultes. Vérifier de ne pas déclencher votre système d'alarme pendant les répétitions ou le spectacle !

sécurité :

Matériel :

Selon votre imagination. On peut utiliser un animal réel bien traité naturellement, un animal en bois ou encore un animal imaginaire que l'on ne voit pas.

Déroulement / Règles :

- **But du jeu :** faire croire au public que l'animal que l'on dresse est capable de prouesses.

Dans cette série on peut faire faire des opérations à des animaux (additions, soustractions multiplications, divisions).

les animaux seront réels, on leur aura appris quelques petits trucs afin de simuler leurs soit disant compétences, ils seront joués par des personnages avec un costume, par exemple, ou ils seront fictifs, invisibles comme une puce par exemple...

Scénario 1 :

Lulu, la puce savante est présentée au public de manière originale. Dans un premier temps le dompteur la présente comme un animal savant sans dire qu'il s'agit d'une puce (capable de choses extraordinaires, vous n'avez jamais vu un tel animal, capable de se transformer en canon, etc.). On peut sortir de sa poche ou d'une grande valise une toute petite boîte ou alors une toute petite valise dans laquelle on dit avoir placé son animal savant qui est en train de faire une sieste.

À ce moment il faut soigner la mise en scène et le rôle des acteurs. Les répétitions seront donc nécessaires et les effets de scène sont à évaluer en groupe.



Lulu se réveille et fait quelques exercices physiques. Elle peut sauter de main en main (voir la exemple 1). Ensuite elle se transforme en "puce canon" à la manière de "l'homme canon". Pour cela, le dompteur remet à un spectateur une baguette munie d'un petit réceptacle siège de *Playmobil* par exemple) pour la puce.

Le dompteur place la puce dans le canon et l'allume (effet pétard et fumée à préparer). Or lorsque l'acteur se dirige vers le réceptacle le siège tenu par un spectateur) Lulu n'y est pas !!! Il la cherche partout. il pense la retrouver sur la tête d'un spectateur, il s'en saisit, il inspecte entre ses doigts et finalement il ne reconnaît pas Lulu et rend la puce inconnue à son propriétaire. Il se remet en quête de Lulu et la retrouve sur la tête d'un autre spectateur.

Le dompteur recommence la scène et cette fois Lulu arrive bien dans le réceptacle. Il la récupère entre ses doigts et la pose sur la paume de sa main. Il la montre aux spectateurs et encourage les applaudissements.

Pour conclure, il redemande des applaudissements en montrant au public comment applaudir, l'acteur a oublié que Lulu est dans sa main, il la réduit en miettes et s'en aperçoit peu de temps après. Il en fait une boule et demande un dernier applaudissement pour Lulu avant de souffler dans sa main pour l'envoyer vers le ciel.

Scénario 2 :

Lulu se trouve au sommet d'un perchoir qu'elle a gravi avec difficultés sous les encouragements de son dompteur. Une fois arrivée là-haut, le but est de sauter dans une piscine. La piscine est représentée par un dé de couturière.

le dompteur remet un instrument de type tambour à baguette, tambourin ou même plusieurs instruments aux spectateurs, des cymbales par exemple pour simuler la musique dramatique avant l'exploit d'un artiste au cirque. il peut procéder à quelques répétition et créer quelques effets comique la dessus pendant une quelques temps... Il fait quelques allers et venues pour faire mine de prendre l'avis de Lulu en compte.

Le dompteur compte jusqu'à trois pour que Lulu effectue le grand saut en exécutant plusieurs saltos par exemple, mais lorsque le coup de cymbales retentit Lulu ne bouge pas...

Le dompteur place son oreille près du perchoir et demande aux spectateurs de ne faire aucun bruit car Lulu ne parle pas très fort. Il fait mine de ne pas comprendre ce qu'elle dit : il fait trop chaud ? Tu es fatiguée ? Tu n'as pas de maillot de bain ? Comment ça il n'y a pas d'eau ? Et le dompteur de s'apercevoir que le dé à coudre et vide... Il va donc chercher un arrosoir pour remplir le dé à coudre puis la scène recommence.

Lulu fini par effectuer son saut sous les yeux du dompteur et du public et elle sera couverte d'applaudissements.

Ressources :

Vidéos exemples pour la puce savante...

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=PQsXZgSERHk
http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=8U3gxeJvrwU

Conseil :

-