

# le Jeu de m'Objet

---

*Projet d'action culturelle en milieu scolaire*



**MINISTÈRE MAGOUILLE**

# le Groupe



**M**inistère Magouille, c'est avant tout un groupe de rock composé de quatre musiciens, Bertrand Bouessay (chant, guitare), François Athimon (chant, guitare), Yann Moroux (basse) et Christophe Boisseau (batterie) et d'un technicien permanent, Vincent Galopin (son et image).

Depuis 1997, les quatre musiciens du groupe Ministère Magouille écument les scènes, petites et grandes, à travers toute la France. Dès lors, le quatuor loufoque a pris d'assaut le réseau des musiques actuelles : bars, cafés-concerts, salles de spectacle, centres de rééducation, prisons, festivals, en France, mais aussi en Suisse, en Belgique, et au Québec.

Ministère Magouille c'est un univers atypique et décalé, ce sont des musiques et des textes. Depuis leurs débuts les compères misent sur l'humour et les mots... Leurs textes sont marqués par une utilisation habile et ludique de la langue française. On joue avec les mots, on les détourne et on s'amuse avec eux.

Plusieurs collaborations et des projets forts ont marqué différentes étapes de l'histoire du groupe :

- En 2002 la création de « Magouille et Chantage », un répertoire de chansons françaises proposées par le chanteur Nicolas Reggiani, « petit-fils de » et réarrangées par le Ministère Magouille. Le projet est clair : réconcilier les générations !
- En 2003, le Théâtre Lillico et l'Antipode MJC (salle de musiques actuelles) encouragent le Ministère Magouille à s'aventurer dans un milieu qui lui est alors inconnu : le Jeune Public. Aidé dans la mise en scène par Denis Athimon du Bob Théâtre, le Ministère Magouille donne la première représentation de « Écoute ta mère et mange ton short ! » au festival Marmaille en 2003.
- En 2008, une deuxième création Jeune Public voit le jour : "Ensemble, unissez-moi !". Les deux spectacles tournent parallèlement aux concerts du Ministère Magouille. D'abord suivis par Julien Pareja du Théâtre Lillico, les spectacles Jeune Public sont accompagnés depuis 2007 par L'Armada Productions.
- En 2010, Ministère Magouille collabore avec Matthieu Ballet (arrangeur de Alain Bashung, Thomas Fersen, Miossec, Alexis HK...) sur la réalisation de leur dernier album « Notoriété », distribué par l'Autre Distribution. Sorti en Avril 2011, celui-ci est nettement le disque le plus abouti musicalement de toute leur discographie, avec un son résolument Rock.

Au total 6 tournées, plus de 1400 représentations, 5 albums et 1 DVD.

En 2012, changement de cap, le groupe décide de créer un nouveau spectacle destiné à un public adulte (à partir de 12 ans) : un cabaret-chanson décalé « Promenons-nous dans les Boas ». Pour ce spectacle plus intimiste et théâtralisé Ministère Magouille fait alors appel à un metteur en scène, Christophe Gendreau du groupe Les Wriggles.

Ministère Magouille c'est aussi et surtout un groupe de musique qui s'adresse à un public intergénérationnel : petits et grands s'y retrouvent. Le groupe aime manier le double discours et chacun y trouve son compte.

# les Objets d'Mots

**C**ette exposition est un hommage au calembour dans tous ses états. On transpose le verbe en objet et on joue avec nos représentations.

Objets d'mots c'est une imposante structure de 9m<sup>2</sup> au sol (3m x 3m x 2m). A l'intérieur, c'est un véritable festival pour les yeux et la tête. On découvre les fameuses boîtes d'Objets d'mots : à l'intérieur de chacune une mise en scène d'objets qui évoque un jeu de mots subtilement tiré par les cheveux.

*Crâne heure*



*Jaunes les Nonnes*



*Ariel Tombale*



# le Projet

**M**inistère Magouille vous propose une plongée au coeur de ces deux univers : celui du groupe de rock décalé qu'ils sont et celui d'Objets d'mots.

Féru de jeu lexical depuis leur plus jeune âge, et dignes représentants d'une pratique quotidienne du calembour et autres jeux de langage en tout genre, Bertrand Bouessay et Christophe Boisseau, tous les deux musiciens et acteurs du groupe Ministère Magouille ont décidé d'aborder sous une forme ludique l'art de pratiquer le jeu de mots et de lui donner vie en façonnant l'assemblage d'objets recyclés.

Ces deux artistes interviendront dans le cadre des cours de français et/ ou d'arts plastiques. Il s'agira pour eux, en partenariat avec les professeurs de ces deux matières, d'aborder de façon alternative la création littéraire et plastique en abordant la langue du point de vue de l'humour quel qu'il soit. Sous forme d'interventions (4 sessions de 2 heures), dans une démarche d'interdisciplinarité (français / arts plastiques), ils tenteront de mener à bien la réalisation "d'objets jeux de mots" créés par les élèves. Ce projet peut s'insérer dans les activités pédagogiques de l'établissement dans le cadre du programme scolaire de français, traitant des variantes du mot-valise.

Cet atelier s'effectuera sur le temps scolaire, pendant les cours de français et/ou d'arts plastiques, dans l'enceinte de la classe au sein de l'établissement, sous l'autorité des professeurs concernés.

A travers ce projet, plusieurs objectifs :

- Tenter de donner ou redonner le goût des mots en sollicitant l'imaginaire des élèves. Inciter à une gymnastique de l'esprit autour des mots, de leurs sonorités, de leurs syllabes afin de les triturer et de les laisser nous surprendre vers un autre sens, une direction insolite, loufoque voire inconnue.
- Favoriser un échange ludique dans le cadre du programme scolaire par le biais d'un atelier atypique, drôle et fédérateur.
- Révéler que l'association de certains mots, de certaines syllabes peut donner naissance à de véritables créations plastiques "vivantes" et physiques.
- Mettre au coeur du processus de création la notion de recyclage : tout peut être matière à création. Privilégier la notion de « deuxième vie » des objets et de débrouille face à la consommation.

En faisant référence à des objets usuels, des personnages célèbres, des expressions, on peut construire soi-même de "mini-oeuvres", et avoir la fierté de les présenter à son entourage sous forme d'exposition.

## **Public : de 10 à 15 ans.**

Il s'agit d'un projet culturel et artistique autour de la langue.

On travaillera autour du mot comme élément matériel de base.

Travail sur le signifiant, c'est-à-dire le mot comme objet, comme contenant : c'est l'assemblage de syllabes composées elles-mêmes de plusieurs lettres.

Travail sur le signifié, sur le sens des mots et sur la polysémie.

Travail de réflexion : assembler des mots pour en créer d'autres.

Travail de création : penser et construire plastiquement son jeu de mot.

# ... le Projet

**C**e projet s'articulera en différentes étapes :

Précisons que les sessions en présence des artistes se déroulent sur le temps de classe imparti pour le cours de Français et/ou d'arts plastiques. A chaque intervention, une durée minimum de 2 heures de cours serait idéale et laisserait entrevoir la possibilité d'un travail efficace.

## **1/ Préparation entre les artistes et les professeurs.**

Il s'agira de se rencontrer et de décider des orientations prises par l'atelier, en accord avec l'esprit du Ministère Magouille, le programme scolaire et les objectifs pédagogiques des professeurs.

## **2/ Prise de contact.**

Première rencontre avec les élèves et prise de connaissance avec le groupe d'élèves.

Présentation des intervenants : résumé de notre parcours, de notre CV et de notre engouement pour le jeu avec les mots.

Définition des notions de jeux de mots, calembours, mots valises, néologismes,... illustration par des exemples.

Explication de la naissance des jeux de mots et démonstration de la technique pour assembler mots et syllabes.

Explication du cahier des charges par rapport à la réalisation future des jeux de mots trouvés.

Prendre conscience de la difficulté à façonner certaines trouvailles et indiquer qu'il faudrait faire un tri à la prochaine étape.

Il s'agira d'expliquer aux élèves le principe de l'atelier et la façon « magouille » de se torturer l'esprit. Inventaire de tous les jeux de mots trouvés par les élèves sous forme de brainstorming.

## **3/ Réflexion préalable des élèves (cours de français)**

Travail avec le professeur de français à la recherche de jeux de mots.

## **4/ Evaluation et mise en commun des jeux de mots.**

Les deux artistes reviennent travailler avec les élèves afin de sélectionner les jeux de mots qui seront retenus pour la suite de l'atelier.

Point et bilan sur les résultats :

- Tri des jeux de mots
- Imaginer à partir de certains jeux de mots choisis les objets correspondants pour les fabriquer
- Répertorier les mots avec les objets correspondants
- Organisation et mise en place de la recherche d'objets, de matériel : « Qui peut ramener quoi? » (nomenclature des objets).

Inventaire mutuel du consommable nécessaire (colle, peinture, matières, ...) et des outils pour la future réalisation (en collaboration avec le professeur d'arts plastiques).

Les objets seront créés à partir de matériel de récupération. Les élèves auront donc la responsabilité de récupérer tout ce dont ils penseront avoir besoin pour réaliser leur objet.

## **5/ Réflexion préalable des élèves (cours d'arts plastiques)**

Travail avec le professeur d'arts plastiques, en fonction des jeux de mots retenus.

Réalisation de croquis des objets à réaliser et construction de plans succincts.

Mise en place des outils et de la matière pour la réalisation.

# ... le Projet

## 6/ Séance de réalisation

Dans le cadre de l'atelier, artistes et professeurs se retrouvent aux côtés des élèves pour réaliser et mettre en forme les objets.

Aide aux solutions techniques d'assemblage et construction avec les élèves.

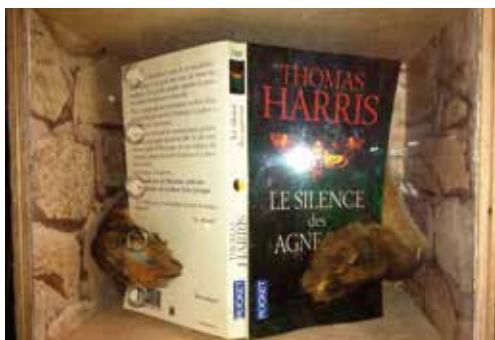
Si nécessaire, la réalisation des objets se poursuivra en cours avec les professeurs.

## 7/ Finalisation, scénographie et montage

Cette dernière séance sera divisée en deux parties. Dans un premier temps, les artistes réviseront les réalisations terminées et le groupe travaillera autour de la scénographie de l'exposition. Dans un deuxième temps, artistes, professeurs et élèves travailleront ensemble au montage de l'exposition dans le lieu qui aura été choisi conjointement avec la direction de l'établissement.

**Au cours de cet atelier, les élèves travailleront en groupe. On estime que pour une classe de 30 élèves, environ 6 objets seront réalisés.**

*Animal Lecteur*



*les Thés Indiens*



# les Objectifs Pédagogiques

**P**ermettre la rencontre avec une œuvre, un artiste : tisser un échange entre des jeunes et l'art permettant ainsi de désacraliser la figure de l'artiste souvent élevée au rang de mythe et alimentée par un imaginaire riche.

Favoriser les pratiques artistiques et mettre en avant les aptitudes intellectuelles et manuelles des élèves

Développer la créativité et la sensibilité artistique des élèves

Favoriser l'épanouissement, la confiance et l'estime de soi de l'élève

Valoriser les enseignements existants, redonner le goût de la lecture et de l'écriture

Fédérer élèves, enseignants et artistes autour d'un projet de création commune

Favoriser la fréquentation des lieux culturels : médiathèques, théâtres, salles de spectacles

Impliquer les parents, les familles

Valoriser les créations des élèves par une restitution dans l'établissement (et à l'extérieur)

## le Cahier des Charges

### **1. Trouver un "jeu de m'objet"**

Afin de stimuler les élèves et permettre un espace de tentatives, d'essais, de propositions, quelques exemples, dont on expliquera le sens et la réalisation, seront donnés en début de session.

Les propositions validées par les intervenants seront notées au tableau (une dizaine)

### **2. Trier et choisir 5 "jeux de m'objet"**

La sélection sera faite par les intervenants en fonction de la qualité (subjective) et de la faisabilité.

### **3. Etablir la nomenclature précise de chacune des futures réalisations**

Pour chaque réalisation on détaillera de manière précise les éléments qui vont la composer : avec quoi, quel objet, quelle couleur, quelle taille, comment effectuer l'assemblage, quels outils à prévoir, etc...

### **4. Répartir entre les élèves les choses à ramener pour la session suivante**

Rédaction d'un tableau synthétique : listing des choses à ramener et nom de l'élève.

### **5. La réalisation**

- matériaux courants et non dangereux.
- matériaux recyclés et/ou de récupération.
- objets, jouets, bibelots, figurines miniatures, déjà existants, utilisés suivant les besoins, partiellement ou dans leur intégralité.
- on considère que l'objet terminé puisse entrer dans un cube imaginaire de 30cm de côté (dimensions maximales, soit une grosse boîte à chaussures).
- l'assemblage se fera par des éléments manipulables par les élèves : colle, agrafes, vis, clous,...
- ils pourront être peints, vernis, ...
- ils seront disposés sur un socle en bois adapté à leur taille

# Caisse à Outils de l'atelier " Jeu de m'objets":

- 1 Servante Bimatiere Pro FatMax Stanley
- Clés plates mixtes de 8 à 19 mm
- Clés mâles coudées à têtes sphériques 6 pans de 1,5 à 10 mm (en étui)
- 1 tournevis porte-embouts à cliquet avec 10 embouts
- 1 jeu d'embouts de vissage fente ( 4,5 - 5,5 - 6,5 mm - PH1 - PH2 - PZ1 - PZ2 - PZ3 - PH4 / torx : 10 - 15 - 20 - 25 - 30 - 40 / hexagonal : 3 - 4 - 5 mm / porte embout 60 mm)
- 1 marteau
- chasse-goupilles
- 1 pointeau de précision
- 1 scie à métaux
- 1 scie Egoïne
- 1 fausse équerre 200 mm
- 1 Mètre ruban de 5m
- 1 cutter MPO 18 mm
- 10 lames de cutter 18 mm
- 1 niveau 60 cm
- 1 pince étau
- 1 pince multiprise
- 1 pince coupante
- 1 pince à dénuder
- 1 pince à bec 1/2 rond
- 1 fer à souder et son support
- Rouleau d'étain
- 1 perceuse sans fil
- Une scie Sauteuse
- Une scie circulaire
- un système multi usage DREMEL + Jeu de 165 accessoires modulaires multifonctions (722)
- Pistolet à colle chaude
- 1 agrafeuse
- 1 pince à riveter
- 1 mini - étau de table