



MISE EN MOTS 05
FAIRE DU THÉÂTRE :
Activités en lien avec les textes du cahier

POUR TOUS DES 11 ANS

1.

**A la suite du texte de Jean-Pierre Ryngaert (p. 2 du cahier MISE EN MOTS 05)
FAIRE THEATRE DE TOUT.**

Inventer et jouer une histoire d'après divers documents

Après avoir lu le texte « Faire théâtre de tout », de Jean-Pierre Ryngaert, vous pouvez :
Inventer et jouer une histoire d'après divers documents.

Déroulement

1. Formez des groupes de 5 à 7 personnes.
2. Rassemblez des matériaux qui vous parlent, qui vous intéressent, qui vous touchent, par exemple, des images, des photos, des portraits, des coupures de presse, des objets, etc.
3. Mettez-vous d'accord pour garder 3 documents qui vont bien ensemble ou qui sont au contraire très différents. Ces 3 documents doivent vous donner des idées pour proposer une improvisation. Essayez de proposer chacun-e un titre d'impro. Ecrivez-les.
4. Présentez vos documents aux autres groupes de la classe et lisez les titres d'impro qui s'y rapportent.
5. Après avoir préparé votre improvisation, présentez-la aux autres élèves de la classe. Chaque groupe présente son impro. (*Si vous souhaitez de l'aide pour organiser vos premières improvisations, suivez les consignes de l'atelier 5 à la page 6 de ce document.*) Les spectateurs prennent des notes. Ils peuvent relever les éléments qu'ils ont bien aimés, faire des propositions pour les éléments à améliorer et éventuellement nommer un élément à supprimer.
6. A la suite des impros et des commentaires des spectateurs, chaque groupe peut retravailler et fixer sa séquence théâtrale.
7. Jouez votre séquence retravaillée devant vos amis.

2.

**A la suite du texte de Jean-Yves Ruf (p. 5 du cahier MISE EN MOTS 05)
à propos d'ERWAN ET LES OISEAUX.**

Construire une séquence théâtrale d'après un extrait de roman.

Déroulement

1. Formez des groupes de 5 à 7 personnes.
2. Choisissez un roman que vous avez lu en classe. Sélectionnez une courte partie – *paragraphe, chapitre* – du roman que vous aimez particulièrement et essayez de faire comme Jean-Yves Ruf avec son équipe.
3. Relisez toute la partie choisie.
4. Parlez entre vous de vos sensations, de vos idées, de vos impressions par rapport à l'extrait choisi. Notez-les.
5. Puis à partir de vos idées improvisez. Ceux qui ne jouent pas regardent les impros et notent les choses intéressantes qui sont inventées. (*Si vous souhaitez de l'aide pour organiser vos premières improvisations, suivez les consignes de l'atelier 5 à la page 6 de ce document.*).
6. Après avoir fait plusieurs impros, définissez votre séquence théâtrale et répétez-la plusieurs fois. Peut-être aurez-vous besoin d'un conteur, d'un narrateur pour raconter en quelques phrases le début et la fin du chapitre ou du roman, afin de replacer votre séquence dans le contexte du roman. Mais peut-être aurez-vous tellement changé de choses que ce ne sera pas nécessaire.
7. Présentez votre séquence devant un public d'amis, de parents.

3.

**A la suite du texte de Dominique Catton (p. 7 du cahier MISE EN MOTS 05)
à propos de BLANCHES.
Changer de décors à vue.**

Déroulement

Essayez de mettre en pratique l'idée de Dominique Catton et de son scénographe.

1. Formez des groupes de 4 à 8 personnes.
2. Inventez une histoire en 3 brèves scènes qui se déroulent dans 3 lieux différents. Par exemple la 1^{ère} séquence se passe dans une cuisine, la 2^{ème} dans la rue et la 3^{ème} dans un supermarché.
3. Répétez vos 3 scènes. Exercez-vous à les jouer.
4. Choisissez un, deux, ou trois éléments de décor différents pour chacune de vos scènes.
5. A la fin de chaque scène, changez les éléments de décor et/ou les accessoires **à vue**, c'est-à-dire sans vous cacher et au ralenti. A vous de décider si vous voulez le faire à plusieurs ou à une seule personne. Si vous voulez le faire de manière muette ou en rajoutant des sons ou des mots. Tout cela dépend de l'extrait de votre histoire et de la manière dont vous décidez de la jouer. Les changements de décors deviennent alors de vraies scènes.
6. Après avoir répété les scènes avec les changements de décors, jouez le tout devant vos amis.

4.

**A la suite du texte de François Marin (p. 13 du cahier MISE EN MOTS 05)
à propos de PACAMAMBO.
Organiser la représentation.**

Déroulement

Les différents travaux ci-dessous peuvent être répartis entre tous les élèves de la classe ou membres du groupe de théâtre.

1. Maintenant, vous avez inventé et mis en scène à votre manière une histoire. Alors, comme François Marin, imaginez où, à quelle occasion et à quel public vous pouvez présenter votre séquence théâtrale? Dans votre classe, dans l'aula, dans les corridors ou sous le préau de l'école ? Pour les élèves d'une autre classe, pour vos parents ?

2. Quand vous vous êtes mis d'accord, il faut organiser la présentation, rencontrer le concierge, réserver et préparer la salle, etc.

3. Vous devez aussi rédiger un bref texte de présentation du spectacle, l'illustrer.

4. Il faut ensuite le photocopier et le distribuer pour inviter le public.

5. Vous pouvez aussi réaliser quelques affiches à poser dans l'école ou dans la commune.

6. Si votre école possède un site internet, vous pouvez aussi y faire paraître ces informations.

Le théâtre est fait pour être montré et partagé.

Quand on a préparé une séquence théâtrale, il est important de la présenter à un public et donc de bien vous organiser pour inviter et accueillir ce public. Peut-être aurez-vous envie à cette occasion d'offrir à votre public quelques pâtisseries et boissons préparées par vous.

Toutes ces activités font aussi partie de la création d'un spectacle.

5.

Quelques suggestions pour vous aider à commencer à IMPROVISER.

Déroulement

Pour commencer à improviser avec succès, mieux vaut suivre au début quelques règles simples.

1. Formez des groupes de 2 à 5 acteurs.
2. Choisissez un titre précis pour votre impro.
3. Délimitez l'espace de jeu (un rectangle de scotch au sol), déterminez l'emplacement du public (les acteurs doivent savoir dans quel axe ils jouent) et les accessoires autorisés (chaise-s, table-s, tableau noir, etc.).
4. Déterminez le temps de préparation dont disposent les groupes (par exemple 15 min) et à quoi ce dernier est destiné :
 - Les acteurs doivent établir un scénario simple : une scène d'ouverture (Y a-t-il déjà quelqu'un sur scène ? Tous les personnages sont-ils dans l'espace de jeu ? En quoi consiste la situation de départ ? etc.).
 - Le ou les événements constituant le nœud de l'histoire (Que va-t-il se passer ?)
 - Et la chute (Comment conclue-t-on la scène ? La situation a-t-elle été résolue ?).
5. Déterminez le temps maximum de jeu dont disposent les acteurs pour la présentation de l'impro (par ex. 4 minutes). Notez qu'un spectateur nommé « gardien du temps » peut énoncer à haute voix durant l'impro le temps qu'il reste. Par exemple : « 1 minute pour conclure ! ».
6. Une personne extérieure au groupe des acteurs peut ajouter une ou plusieurs contraintes, dites de construction, que le groupe devra intégrer à son improvisation. Par exemple : l'improvisation devra comporter
 - plusieurs répliques où l'on chuchote,
 - un moment d'immobilité collective,
 - un personnage qui sera désespéré puis serein,
 - une scène se déroulant dans un lieu précis (transport en commun, forêt, terrain de foot, supermarché, etc.)
 - un saut chronologique dans le temps, etc.

7. Après le temps de préparation, chaque groupe peut présenter son impro. Avant de commencer, un acteur rappelle le titre à haute voix.
8. Avant le début de la présentation, déterminez bien en quoi consiste le rôle des spectateurs. Ces derniers prendront des notes d'observation (- qu'est-ce que je vois ?) et émotionnelles (- qu'est ce que je ressens ?). Ces retours sur l'impro une fois collectés pourront consister en des pistes pour améliorer l'improvisation dans la suite du travail.

A Börek octobre 2010

6.

Pour l'activité p. 22 du cahier MISE EN MOTS : Un exemple de rêve

Exemple

1. Le texte du groupe A.

Le soleil _____ perçait les nuages _____ et il traversait les fenêtres _____.

Maman flottait sur un nuage _____ au-dessus de la forêt _____, Papa, sur la rivière _____, ramait dans un bateau de pirate _____ pour ne pas la perdre des yeux.

Dans un nid de mousse _____ et _____, Nina rêvait d'une chauve-souris _____ au museau _____.

Marcel était en train de manger un bout de bois _____ en pensant à une montagne de glace _____ et à des chips _____ flottant sur un lac de mayonnaise _____.

Leo souriait en regardant le soleil _____ et il souhaitait que le temps _____ ne s'arrête jamais. Quelle vie _____ !!!

2. La liste d'adjectifs du groupe B.

Lourd – brillant – jaune – bleu – vert – noir – maigrichon – peureux – scandaleux – ébouriffé – égyptien – paresseux – marrant / rigolard – mélodieux – enrhumé – violet – mou – débile – confortable – mystérieux – heureux.

3. Le texte du groupe A avec les adjectifs du groupe B.

Le soleil **brillant** perçait les nuages **rigolards** et il traversait les fenêtres **jaunes**.

Maman flottait sur un nuage **maigrichon** au-dessus de la forêt **noire**. Papa, sur la rivière **confortable**, ramait dans un bateau de pirate **peureux** pour ne pas la perdre des yeux.

Dans un nid de mousse **vert** et **égyptien**, Nina rêvait d'une chauve-souris **débile** au museau **paresseux**.

Marcel était en train de manger un bout de bois **violet** en pensant à une montagne de glace **molle** et à des chips **ébouriffées** flottant sur un lac de mayonnaise **mélodieux**.

Leo souriait en regardant le soleil **bleu** et il souhaitait que le temps **mystérieux** ne s'arrête jamais. Quelle vie **scandaleuse** !!!

S'il y en a trop, on laisse de côté les adjectifs non utilisés.

S'il manque quelques adjectifs, on demande à l'autre groupe de les choisir, sans leur lire le texte du rêve.