



.....
ATELIER 11
.....
FAIRE DU THEATRE:
théâtre Images 2
.....
DOCUMENT POUR L'ENSEIGNANT
.....

.....
ATELIER 11: FAIRE DU THÉÂTRE : théâtre images 2
.....

DOCUMENT POUR L'ENSEIGNANT
.....

Degrés concernés : Elèves de 3^{ème} à 5^{ème} années primaires¹.

Durée prévue : ~ 60 minutes. La durée de chaque atelier est modulable. Elle peut varier en fonction du projet de chaque enseignant et de la classe.

Nombre d'élèves : La classe entière.

Objectifs : Les élèves sont capables, en groupes, d'inventer et de montrer avec leur corps, un tableau, en immobilité. Le thème du tableau est tour à tour imposé par l'E.² puis choisi par eux.

Conditions préalables : Cet atelier fait suite aux ateliers 5 et 8 (éventuellement 9 et 10). Avant de commencer l'espace de jeu est délimité.

Matériel :

- Scotch ou autre matériel pour délimiter l'espace de jeu.
- Tambourin pour marquer le début et la fin des exercices et les immobilités à l'intérieur d'un exercice.

Remarques :

- La suite des ateliers propose une découverte et une mise en pratique progressive des signes du langage dramatique.
- Les thèmes des exercices et séquences données dans les ateliers, ne le sont qu'à titre d'exemples. En classe, ils peuvent être choisis de manière à faire des liens entre le théâtre et les thématiques abordées dans d'autres activités (p. exemple, en français, découverte de l'environnement, histoire, géographie, sciences naturelles, arts visuels, citoyenneté, éducation physique et sportive, etc.). Il appartient donc à chaque enseignant de choisir les thématiques les plus judicieuses. Les élèves, gagnant en autonomie d'un atelier à l'autre, peuvent aussi proposer des thématiques de travail.
- Les exercices et jeux proposés tout au long des ateliers font partie d'une démarche. C'est répétés de nombreuses fois tout au long de l'année avec des consignes et des thématiques différentes qu'ils seront vraiment enrichissants et porteurs de sens pour les participants. N'hésitez donc pas à vous en emparer et à les pratiquer de manière régulière.
- Il appartient à chaque E. d'adapter le rythme et la longueur des ateliers à sa pratique. Tout est possible, mais selon mon expérience une pratique modeste et régulière peut être très bénéfique.

.....

Déroulement

1. S'échauffer : jouer des états, des sentiments avec le corps et la voix.

- Se déplacer dans tout l'espace de jeu en évitant de se faire toucher par le joueur désigné. Quand un joueur est touché, il s'immobilise dans la position dans laquelle il a été attrapé et fait silence. Au coup de tambourin, tous les joueurs « non attrapés » sortent de l'espace de jeu et viennent observer les statues qui sont sur scène. Faire le même exercice avec 1, 2 puis 3 attrapeurs.

² Cette proposition d'atelier peut être adaptée pour des enfants plus jeunes ou plus âgés.

Pendant cet exercice, il faut veiller à ne pas faire de collisions, à ne pas sortir de l'espace de jeu et à faire silence en même temps que l'immobilité. A la fin de l'exercice, l'E. et les joueurs libres peuvent remarquer l'une ou l'autre chose dans les statues des joueurs immobilisés : « Je vois... »

- Se déplacer dans tout l'espace de jeu. Quand un joueur s'immobilise, tous les joueurs s'immobilisent. Quand un joueur se remet à bouger, tous les joueurs bougent à nouveau.

- Idem en produisant des sons lors des déplacements et en faisant silence sur les immobilités.

Cet exercice joue sur l'écoute. Il est important que les joueurs prennent le temps de l'immobilité et du silence puis le temps du déplacement. Les différents meneurs n'étant pas désignés, les joueurs ont souvent tendance à vouloir être celui ou celle qui s'arrête en premier et/ou repart en premier. Il est important que les joueurs comprennent peu à peu qu'ils peuvent jouer, en étant à l'écoute, sur le temps plus ou moins long des immobilités et des déplacements.

- Bouger tous ensemble dans l'espace de jeu, en étant très grand/géant ≠ très petit, en silence ou en faisant des sons qui vont bien avec les mouvements.

Ponctuer le jeu d'immobilités et de silences à l'aide du tambourin.

Varié les temps de mobilités et d'immobilités à l'intérieur du même exercice.

La notion du temps fait partie intégrante du jeu théâtral.

- Idem en étant de très bonne humeur ≠ très mauvaise humeur, en silence ou en répétant un mot de « bonne/mauvaise humeur ».

- Tous ensemble, en cercle dans l'espace de jeu : chacun à son tour prend une position très grande≠petite en faisant un son et la garde, en silence, jusqu'à ce que tous les joueurs soient en immobilité.

Cet exercice se fait dans un rythme dynamique. Il peut être marqué par un battement au tambourin : un coup pour la position et le son de chaque joueur.

Un coup plus fort marque la fin de l'exercice pour tous.

- Idem dans une position montrant une très bonne humeur≠mauvaise humeur avec un mot à la statue.

A la fin du tour, cela fait comme une chaîne de statues du même thème.

2. Construire des statues collectives.

- Tous les joueurs sont debout autour de l'espace de jeu à l'extérieur (sur 3 côtés, les deux côtés latéraux et celui du fond / l'E. se place à l'extérieur sur le côté réservé au public).

Un coup de tambourin est donné pour le début de l'exercice.

Les joueurs, entrent alors chacun à leur tour dans l'espace de jeu, en silence et vont former progressivement, la plus grande statue possible sans se toucher.

Quand tous les élèves sont entrés dans l'espace de jeu et forment la statue, l'E.

marque la fin de l'exercice par un coup de tambourin.

- Idem la statue la plus grande en se touchant.

- Idem la statue la plus petite sans se toucher.

- Idem la statue la plus plate≠bosselée, droite≠courbe, arrondie≠pointue, etc. successivement sans se

toucher et en se touchant.

- Et aussi la statue plus forte≠faible, agitée≠calme, agressive≠douce, etc. successivement sans se toucher et en se touchant.

3. Tableaux collectifs et chronologiques sur un thème imposé : jouer en groupes.

- Séparer la classe en 3 groupes équivalents, A, B et C.

Les membres du groupe A sont les joueurs. Ils sont répartis à l'extérieur de l'espace de jeu le long des 3 côtés [jardin (côté gauche de la scène pour le spectateur), cour (côté droit de la scène pour le spectateur) et fond de scène)].

Les membres des groupes B et C sont les spectateurs, assis face à l'espace de jeu.

- L'E. annonce le titre du premier tableau.
- Un joueur entre dans l'espace de jeu et commence à former le tableau par une posture. Les autres joueurs entrent chacun à leur tour et complètent le tableau par une posture supplémentaire.
- Quand tous les joueurs sont sur scène, dans le tableau, ils gardent l'immobilité pendant environ 10 secondes, le temps pour les spectateurs d'observer le tableau.
- L'E. tape sur le tambourin pour défaire le tableau.
- Changement de groupe.
- L'E. annonce le titre du 2^{ème} tableau. Idem pour la suite.
- L'E. annonce le titre du 3^{ème} tableau. Idem pour la suite.
- A la fin des 3 tableaux, les élèves peuvent dire chacun une chose qu'ils ont bien aimé voir dans les tableaux des autres groupes, ou qu'ils ont bien aimé faire dans leur propre tableau.
- *Exemples de thèmes pour les 3 tableaux : LES AGES DE LA VIE – tableau 1 l'enfance, tableau 2 l'âge adulte, tableau 3 la vieillesse / LA FORET – tableau 1 en hiver, tableau 2 en été, tableau 3 en automne / VACANCES EN FAMILLE – tableau 1 le voyage, tableau 2 à la plage, tableau 3 le retour / etc.*

4. Théâtre Images : un thème – 3 tableaux. Inventer, élaborer, jouer, présenter.

- Séparer la classe en 3 groupes d'environ 5-7 élèves.
- Chaque groupe est réparti dans l'espace de jeu.
Pendant 5 minutes chaque groupe se met d'accord sur un thème et sur les titres de 3 tableaux chronologiques représentant le thème.
- Pendant 10 minutes chaque groupe prépare ses 3 tableaux collectifs dans le but de les présenter aux autres joueurs.
 - Après le temps de préparation chaque groupe présente sa suite de 3 tableaux sans en donner le titre préalablement.
- Le signal de changement de tableau peut être donné par un coup de tambourin de la part de l'E. Les joueurs peuvent aussi décider d'un signal à l'intérieur du groupe. Chaque tableau est montré dans l'espace de jeu, en immobilité et en silence pendant 10 secondes
Pendant les 10 secondes de présentation du tableau, les joueurs-spectateurs observent la présentation.
- Après la présentation des 3 tableaux, les spectateurs peuvent dire ce qu'ils ont vu et proposer un titre pour le thème et les tableaux.

.....

Documents conseillés

- *Mise en mots* 01, un cahier pour apprendre à connaître et aimer le théâtre³, Théâtre Escarboucle, novembre 2007, p. 20 à 23 « Pour commencer à jouer »
- *35 exercices d'initiation au théâtre*, vol. 1, Catherine Morrisson, coll. Spectacles, Actes Sud Junior, 2000
- *Jeux pour acteurs et non-acteurs*, Augusto Boal, Essais, Editions La Découverte/Poche
« développer la capacité de tous pour permettre de mieux s'exprimer à travers le théâtre. (A. Boal) / nombreux exercices et jeux, mais à adapter pour une utilisation en classe avec des jeunes)

⁴ L'E. peut aussi donner à chaque groupe un billet sur lequel figure un thème ou titre imposé. Le thème ou titre peut être différent pour chacun des groupes. Deux groupes ou tous les groupes, sans le savoir, peuvent aussi avoir le même thème de travail. A la présentation, cela permettra de mettre en évidence la diversité des interprétations possibles d'une même consigne.

³ Disponible sur demande au théâtre Escarboucle à l'adresse al.prudat@theatre-escarboucle.ch



Des questions

Si vous avez des questions concernant l'animation de cet atelier, vous pouvez prendre contact par e-mail ou par téléphone avec Anne-Lise Prudat du Théâtre Escarboucle

021 701 45 73

al.prudat@theatre-escarboucle.ch

© alprudat, 4 février 2008