



.....  
**ATELIER 8**

.....  
**FAIRE DU THEATRE:**  
**premières règles du jeu –**  
**mouvement et immobilité**

.....  
DOCUMENT POUR L'ENSEIGNANT • FICHE POUR L'ÉLÈVE  
.....

.....  
ATELIER 8: FAIRE DU THÉÂTRE : premières règles du jeu – mouvement et immobilité

.....  
**DOCUMENT POUR L'ENSEIGNANT**  
.....

**Degrés concernés** : Elèves de 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> années primaires<sup>1</sup>.

**Durée prévue** : 45 minutes<sup>2</sup> (adapté pour des élèves plus jeunes, il est possible de partager cet atelier en 2 séances de 20 minutes par exemple).

**Nombre d'élèves** : la classe entière.

**Lieu** : tout espace vide de meubles et calme, de surface adéquate (par exemple : salle de musique, aula, salle de classe, partie de halle de gymnastique, etc.).

**Objectifs** : Les élèves sont capables de bouger et de s'immobiliser dans l'espace de jeu selon les consignes données.

**Conditions préalables** :

Si une sortie au théâtre a eu lieu avec les élèves, il est possible d'y faire référence.

Cet atelier peut faire suite à l'atelier 5 « l'espace de jeu ».

Avant de commencer l'espace de jeu est délimité.

**Matériel** :

- Un signal sonore pour marquer le début et la fin des exercices (ma préférence va au tambourin qui donne un son précis et laisse la voix libre).
- Scotch ou autre matériel à disposition pour délimiter l'espace de jeu.
- Les élèves portent des vêtements confortables. Ils jouent, tous pieds nus, ou tous avec des chaussons de gymnastique (en tissu avec semelles souples antidérapantes).

.....

**Déroulement**

**1. Bouger dans l'espace de jeu**

- L'E<sup>3</sup> donne les consignes. Les élèves jouent selon les consignes données.

Le **signal sonore** (2 coups sur le tambourin<sup>4</sup>) marque le début et la fin de chaque exercice.

- Se déplacer librement dans tout l'espace de jeu sans faire de collisions avec les autres joueurs.

L'E. observe les types de déplacements montrés par les élèves. A la fin de l'exercice, il peut nommer ce qu'il a vu.

- Se déplacer dans tout l'espace de jeu en accentuant la manière choisie précédemment.

---

<sup>1</sup> Cette proposition d'atelier peut être adaptée pour des enfants plus jeunes ou plus âgés.

<sup>2</sup> Les exercices proposés peuvent certainement faire l'objet de deux ateliers de 30 à 45 minutes.

<sup>3</sup> E : l'enseignant ou l'animateur

<sup>4</sup> 2 coups de tambourin → début et fin des exercices / 1 coup de tambourin → immobilité puis fin d'immobilité à l'intérieur de l'exercice

## **2. Exercer le passage du mouvement à l'immobilité**

- Exercer une autre manière de se déplacer. L'exercice est entrecoupé de trois ou trois quatre coups de tambourin. Au premier coup les élèves s'immobilisent dans la position dans laquelle le signal les surprend. Au deuxième coup ils continuent le mouvement. Au troisième ils s'immobilisent. Etc.
- Exercer le mouvement et l'immobilité en variant les consignes. Il est judicieux d'utiliser les propositions de mouvements montrées par les enfants. Mais aussi par exemple : *marcher, courir, sauter, ramper, voler, nager, grimper, etc.*
- Continuer en jouant des verbes d'actions et en les ponctuant d'immobilités. Par exemple : *manger, se laver, balayer, cuisiner, cueillir, jardiner, ramasser, couper, faire du sport, etc.*

## **3. inventer**

- Les élèves énumèrent une suite de verbes d'action possibles pour le jeu. L'E. note les verbes au tableau ou sur une grande affiche.
- Former des groupes de 2 joueurs.
  - Chaque groupe travaille dans un endroit de l'espace de jeu.
  - Chaque groupe choisit deux verbes d'actions contraires. Par exemple : *ramasser – jeter.*
- L'E. donne les consignes pour le travail des groupes :
  - Chaque groupe élabore et exerce son jeu pendant 5' en vue de le présenter à la classe.
  - Les deux joueurs se répartissent les deux verbes d'actions contraires.
  - Ils inventent une séquence de jeu en mouvements mais silencieuse (sans sons et sans mots) qui montre les verbes de chacun. La séquence comprend au moins 3 immobilités.
  - Ils choisissent et exercent le début et la fin de leur séquence (lieu : à l'intérieur ou à l'extérieur de l'espace de jeu ? immobilité avant de commencer et pour terminer / les joueurs commencent-ils et finissent-ils en même temps ou pas ?)
  - Ils exercent leur jeu (quels mouvements font-ils ? jouent-ils en même temps ou l'un après l'autre ? à quel moments sont-ils immobiles ? sont-ils immobiles en même temps ou pas ?).
  - Ils répètent deux fois leur séquence.
  - Ils inventent un titre pour leur séquence.

### **Présenter**

- Tous les élèves s'asseyent à l'extérieur de l'espace de jeu sur le côté réservé pour le public.
- Chaque groupe présente à son tour la séquence travaillée. Avant de commencer, un des deux joueurs annonce le titre de la séquence.
- Le public regarde en silence. Il observe les mouvements et les immobilités. A la fin de la présentation de chaque groupe, une personne du public, peut dire une chose qu'elle a bien aimée concernant les mouvements ou les immobilités de la séquence qui vient d'être vue. L'E. peut dire aussi une chose qu'il a vue et qui concerne les différentes manières d'interpréter les consignes données.

### **Dire**

- Les élèves et l'E sont assis en cercle dans l'espace de jeu. Chaque élève peut s'il le désire demander la parole et dire une chose qu'il a apprise et une chose qu'il a aimé faire pendant l'atelier.
- L'E. peut clore l'atelier en faisant une brève synthèse de ce qui vient d'être dit. Il peut aussi relever une chose qu'il a observée en lien avec les objectifs de l'atelier.
  
- Les élèves peuvent remplir la « fiche de l'élève ».

.....

## Documents conseillés

- *Mise en mots* 01, un cahier pour apprendre à connaître et aimer le théâtre<sup>5</sup>, 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



## 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](mailto:al.prudat@theatre-escarboucle.ch)

© alprudat, 14 janvier 2008

---

<sup>5</sup> Disponible sur demande au théâtre Escarboucle à l'adresse [al.prudat@theatre-escarboucle.ch](mailto:al.prudat@theatre-escarboucle.ch)

.....  
ATELIER 8: FAIRE DU THÉÂTRE : premières règles du jeu – mouvement et immobilité  
.....

**FICHE POUR L'ÉLÈVE**  
.....

NOM : ..... DATE : .....

1. Voici une liste de mots et d'expressions. Lis tous ces mots.

Les mouvements, s'immobiliser, les gestes, les déplacements, stop !, la mobilité, bouger, s'arrêter, se mouvoir, statique, la voix, se déplacer, l'immobilité, allez-y !, la statue.

Classe maintenant ces mots et expressions dans deux colonnes.

Dans la première écris tous les mots et expressions qui ont trait au mouvement.

Dans la deuxième écris tous les mots qui ont trait à l'immobilité.

Attention, il y a un mot intrus.

MOBILE

IMMOBILE

1. ....

1. ....

2. ....

2. ....

3. ....

3. ....

4. ....

4. ....

5. ....

5. ....

6. ....

6. ....

7. ....

8. ....

Le mot intrus est : .....

2. Avec un copain ou une copine, nous avons inventé une séquence théâtrale à partir de deux verbes d'action aux sens contraires.

Je note ces deux verbes :

.....  
.....

3. Nous avons inventé un titre pour notre séquence.

Je note le titre :

.....

4. Dans le dernier spectacle de théâtre que j'ai vu, je peux raconter un moment en mouvements dont je me souviens. Je peux décrire les mouvements des comédiens.

.....  
.....

5. Dans le dernier spectacle que j'ai vu, je peux décrire l'immobilité d'un personnage dont je me souviens. Je peux aussi le dessiner.

.....

