

# Recueil d'activités

## - Jeu Dramatique -

Elaboré à partir du CD rom de Philippe Thémot (stage théâtre Rion septembre 2008)

*Ecole de Tartas*

# Eléments de programmation d'activités autour du jeu dramatique

## Programmation possible :

- *Période 1* : Expression corporelle
- *Période 2* : Jeux dramatiques et improvisations
- *Période 3* : Travail autour de textes d'auteurs

## Une séance comporte plusieurs étapes qui peuvent s'organiser de différentes façons :

<i>Exemple 1</i>	<i>Exemple 2</i>	<i>Exemple3</i>
Mise en route	Echauffement	Jeux d'exploration , de découverte individuelle ou collective, verbale ou non verbale  (centrés sur objectif dominant)
Travail corporel	Concentration	Jeux de reproduction  Phase exploratoire : avec matériau support qui induit une situation dramatique à jouer  (Centrée sur même objectif)
Sonorisation, verbalisation	Situation	Jeux d'expression  Phase qui approche un élément de la représentation  (Centrée sur même objectif)
	Mise en commun	
	Rejeu	

# 1. Expression corporelle

<i>Travail autour de.....</i>	<i>objectif</i>	<i>Activités possibles</i>
<b>Espace</b>	<b>Occuper l'espace</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Déplacement avec arrêts</u> « pour observer les vides », jeu de l'araignée qui tisse sa toile, en restreignant ou agrandissant l'espace de départ.</li> <li>- <u>Déplacement avec sentiment/ sensation</u> : fatigué, pressé, léger, lourd, content....</li> <li>- <u>En rythme</u> : selon un tempo, selon une musique</li> <li>- <u>Selon les appuis</u> : 1,2, 3ou 4 appuis ;sur la plante des pieds, la pointe, l'extérieur ou le talon....</li> <li>- <u>Avec une contrainte</u> : distance fixée par rapport à son coéquipier, en touchant toujours un élément de la pièce (mur, chaise.....), en imitant le leader et puis en prenant sa place et inventant un nouveau « pas »</li> <li>- <u>Perception/ exploration de l'espace</u> : l'aveugle</li> </ul>
	<b>Prendre en compte un lieu fictif</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Déplacement avec sensation</u> : sol brûlant, gelé, collant, glissant.....</li> <li>- <u>Déplacement/scénario en fonction des éléments du décor</u> (réels ou fictifs)</li> <li>- <u>Faire vivre un lieu fictif</u> : à partir d'une étiquette tirée au hasard, faire vivre ce lieu pour que les autres en prennent conscience</li> <li>- <u>Changement de statut</u> : Entrée/sortie de l'espace de jeu (le montrer dans son jeu corporel ou vocal)</li> <li>- <u>C'est moi !</u> : Un participant sort à l'extérieur du local ou de la scène. L'animateur choisit une émotion (repentir, joie, triomphe...).En revenant sur la scène ou dans le local, il doit dire : C'EST MOI, en représentant le plus exactement possible l'émotion choisie.Ce petit exercice peut faire prendre conscience de l'importance de bien marquer les entrées en scène lors d'une représentation. C'est un moment aussi important qu'une sortie. D'ailleurs, il est possible de faire cet exercice avec une phrase de sortie du genre : C'EST PAS MOI !</li> </ul>

<b>Corps</b>	<b>Améliorer sa perception sensorielle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Jeux d'aveugle</u> : guidage par un autre qui vous fait découvrir un espace ou des objets, reconnaissance d'un autre déjà « tâté » et remis au milieu d'un groupe , reconnaissance ou localisation de sons.</li> <li>- Le guide peut déplacer son aveugle par le toucher, la voix ou le bruit.</li> <li>- <u>Le jeu du magicien</u> : 1 ballon par enfant, le magicien transforme ce ballon ;il devient une boule de feu, un bloc de glace, une peluche, une bûche, du chewing gum, un savon, un menhir, une bulle ( mvts lents ou rapide, avec ou sans déplacements. Puis sans l'objet !</li> <li>- <u>Découverte d'un objet</u> : sans regarder je prends un objet et je le découvre par le toucher (taille , forme, matériau.....) puis je le pose par terre et je recommence en imaginant l'avoir dans la main. <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Travail corporel contre un mur</u> : je pousse, le mur me pousse, il est brûlant, glissant, doux, piquant...</li> <li>- <u>Jeu du chef d'orchestre</u> : un enfant sort de la pièce, les autres en ronde détermine le chef d'orchestre qui dictera les mouvements ; quand il rentre , l'enfant doit observer la ronde et retrouver le chef d'orchestre.</li> </ul> </li> <li>- <u>L'objet fictif</u> : créer un objet avec ses mains ou son corps, lui donner une forme , une taille, un poids, une texture...tout le monde manipule le même objet : il doit donc avoir les mêmes caractéristiques pour tous.</li> <li>- <u>Jeu du regard</u> : dans l'espace le meneur se déplace et attrape le regard d'une personne. Quand celle-ci est « accrochée » elle devient meneur.</li> <li>- <u>Jeu de mémorisation</u> : la boîte, une liste de mots, une série de gestes...(on répète les précédent s et on en rajoute un...)</li> <li>- <u>Observation à deux</u> :Deux par deux. On demande, sans préciser le but, aux participants de se regarder attentivement pendant un certain temps. On demande ensuite aux élèves de s'asseoir par terre dos à dos. Les élèves doivent ; ensuite décrire l'habillement de l'autre le plus exactement possible...</li> </ul>
--------------	--	--

	<b>Représenter un sentiment / une sensation/ une situation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>lancer un ballon</u> , se passer un objet (réel puis fictif)</li> <li>- <u>jeu de cordes</u> (un tireur / un tiré accroché par son nombril, son poignet, son genou, son nez....)</li> <li>- <u>mimes</u> : bagarre au ralenti, j'ai de nouvelles chaussures, je vérifie l'argent que j'ai dans les poches, je tire une corde et je ne sais pas ce qu'il y a au bout...</li> <li>- <u>différentes façon de</u> : se saluer, s'asseoir, se quitter, utiliser un objet ( crayon sucette, biberon ... si on est nourrisson, adulte, enfant, vieillard...)</li> <li>- <u>que fait un personnage</u> ? les activités aux différents âges de la vie .</li> <li>- <u>jeu du « si j'étais »</u> : le meneur cite un personnage, les autres prennent une attitude correspondante ex : un vieillard, un bébé, un roi...</li> <li>- <u>varier les intensités</u> d'une situation, d'un sentiment...</li> <li>- <u>exagérer ses émotions</u> :3 participants face au public, ; l'animateur donne une émotion (la joie), le premier propose une interprétation simple (ex sourire), le deuxième une plus poussée, etc ; on revient au premier en continuant à accentuer et on arrête quand on a atteint le maximum.</li> <li>- <u>La maladie contagieuse</u> : les participants marchent dans la pièce, au signal il se fige ; une personne désignée par l'animateur propose un sentiment (panique, peur, joie, curiosité, peine, déprime...) Petit à petit cette personne touche les statues qui doivent alors s'animer en exprimant ce sentiment ; La « maladie » se répand progressivement dans tout le groupe jusqu'au stop de l'animateur ; On peut recommencer en proposant un autre sentiment.</li> <li>- <u>Bouge de là!</u> Les participants se promènent dans l'espace en faisant des gestes exagérés. Lorsque l'animateur de l'atelier claque des mains, tous les joueurs doivent se figer. L'animateur les nomme ensuite à tour de rôle et chaque joueur doit alors dire la première phrase qui lui passe par la tête et qui lui est inspirée par la position qu'il occupe. Par exemple, s'il s'est arrêté en ayant un bras levé dans les airs, il peut faire semblant d'appeler un taxi sur la rue ou encore d'être un enfant voulant répondre à une question en classe.</li> </ul>
--	--	--

	<b>Se positionner dans l'espace</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Seul</u> : jeu des statues,</li> <li>- <u>A plusieurs</u> : jeu du monstre ou de la machine, jeu du ballon précieux (à 4 ou 5 porter un objet précieux d'un endroit à un autre.... Lourd, encombrant, exagérer les mouvements, très lentement..... )</li> <li>- <u>Mémoire de position</u> :un prend une position, l'autre tourne autour et le regarde bien, vient se mettre à côté de lui pour copier sa position ; le premier se relâche et observe le second. Peut être fait à 4 (2x2)</li> <li>- <u>Selon l'autre</u> : jeux du miroir (uniquement le visage, uniquement le haut du corps, ou avec une feuille dans la main) des statues, jeu des marionnettes</li> </ul>
<b>Voix</b>	<b>Souffle, respiration</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Respiration</u> : calme, chien essoufflé, avec arrêt, coureur avant/ pendant / après la course. Cela peut commencer par un travail sur la respiration ventrale (il s'agit de contrôler sa respiration avec les muscles abdominaux plutôt qu'avec les muscles thoraciques : on inspire en gonflant le ventre et on expire en le rentrant. Pour atteindre le volume respiratoire maximum, on démarre par une inspiration ventrale puis on complète par une inspiration thoracique). On demande aux élèves de respirer avec une main sur le ventre en insistant sur le fait que la respiration ventrale est plus efficace et se contrôle mieux que la respiration thoracique.</li> <li>- <u>Sortir un son</u> : j'ai un son dans le ventre il veut sortir,il sort (travail du diaphragme),mon son est une balle de tennis, je la lance loin, près, fort, doucement, longtemps, vite...</li> <li>- <u>La bobine de fil</u> : Il s'agit de souffler doucement et le plus longtemps possible en faisant le geste de sortir un fil de sa bouche. Il est important de dire aux élèves que cet exercice, comme tout ceux qui concernent la voix, est</li> </ul>
	<b>Articulation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se parler sans articuler de mots</li> <li>- Dire des phrase difficiles à prononcer : virelangue les chaussettes de ...) ou phrases en langue étrangères ou dans une langue imaginaire</li> </ul>

	<b>Intensité, modulation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Répéter la même phrase</u> sur des sentiments différents , en s'éloignant du groupe sans crier mais de façon à ce qu'on continue de l'entendre.</li> <li>- <u>La chaîne numérique</u> : en cercle, réciter la comptine des nombres (chaque élève dit un nombre) en allant le plus loin possible, le plus vite possible</li> <li>- <u>« a.e.i.o.u »</u> : en cercle, enchaîner les voyelles, l'une forte, l'autre faible, etc</li> <li>- <u>Le ping pong vocal</u> : Deux par deux, les élèves se font face. Les élèves doivent créer une conversation de sons (bruits, vocalises... mais sans paroles) Par l'imitation la plus exacte possible de l'autre élève ou par une relance afin de créer une "conversation". On peut faire de l'imitation ou de la relance dans le même exercice. Dans cet exercice de réchauffement, l'écoute est évidemment développée (surtout qu'au début, tous les élèves peuvent faire la conversation en même temps...) Il est possible de demander aux élèves de prendre la situation la plus révélatrice et la préparer pour la présenter aux autres.</li> <li>- <u>La voix qui marche</u> : Il s'agit pour l'élève d'apprendre à gérer le niveau sonore et le débit de sa voix en fonction d'une activité physique. En parcourant une distance de quelques mètres, on lui demande d'amener sa voix du simple murmure au niveau sonore le plus important qu'il puisse atteindre. La fin du trajet doit coïncider avec l'apogée des décibels et la phase de montée en puissance doit se faire de façon régulière. On introduit des variations en demandant de lire ou de déclamer un texte et en remplaçant la simple marche par une activité plus complexe (ranger des affaires, faire le ménage...)</li> </ul>
--	----------------------------------	--

<b>L'autre</b>  <b>Les autres</b>	<b>A plusieurs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>La voix : jeu du tribun</u> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Grand groupe : dans une liste , chacun choisit un mot, et le dit de plusieurs façons (tous ensemble)</li> <li>2. 2 groupes : chaque groupe reçoit une phrase :on la répète pour la mémoriser, on la dit de différentes façons , avec différentes forces et des silences. Puis on la dit de plus en plus vite (on peut frapper des mains pour modifier le rythme.</li> <li>3. Chacun se déplace dans tout l'espace et répète sa phrase de différentes façons</li> <li>4. Idem, mais au cours des rencontres , par 2, on dit sa phrase à l'autre , mais la phrase en entier. (phrases identiques ou mêlées)</li> <li>5. 1 conteur devant le groupe en arc de cercle :il raconte l'histoire (la phrase) à un groupe de maternelles ; 1 deuxième conteur vient prendre la suite.</li> <li>6. Idem, mais avec un parent en colère devant ses enfants.</li> </ol> </li> </ul>
	<b>Evitement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>« Je vais à Paris »</u> : 2 groupes se font face, en ligne, à chaque bout de la salle. un groupe avance vers l'autre en disant après chaque pas : « Je vais à Paris ! », le volume doit monter ainsi qu'une expression de colère. Puis retour à sa place à reculons en disant à nouveau la phrase, on reprend au volume et colère maximums que l'on fait décroître à chaque pas. Idem pour le deuxième groupe,</li> <li>- même activité mais on démarre avec le volume maximum, au fil des pas le volume diminue mais l'expression de colère augmente. Retour à partir du volume minimum et de la colère maximale, vers le volume maximum et la colère minimale.</li> <li>- <u>Le parasite:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ à 2, X marche et Y le parasite en tenant une partie de son corps</li> <li>✓ à 2, X saisit une partie du corps de Y. Y le chasse avec un mouvement du bras ample et régulier. X recommence immédiatement sur une autre partie du corps.</li> </ul> </li> </ul>
	<b>Rencontre</b>  <b>Coopération</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>« Bonjour »</u>: se déplacer sur l'espace de jeu et saluer de façon différente chaque camarade rencontré</li> <li>- <u>Relaxation</u> :Par deux, un allongé sur le tapis ayant « aligné sa colonne vertébrale », l'autre lui fait bouger toutes ses articulations (pieds, genoux, hanches, taille, mains, coudes, bras, tête, massage du visage)</li> <li>- <u>Exercice de coopération, échange : le miroir</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Par 2 : l'un fait les gestes l'autre doit le copier en simultané , en « miroir », puis on échange les rôles.</li> <li>✓ Par 2 : même chose sauf que le meneur change de temps en temps sans concertation orale</li> <li>✓ Par 4 : le tailleur et le client , le miroir du tailleur et le miroir du client ; on peut parler</li> </ul> </li> <li>- <u>Jeu des statues:</u> 1sculpteur et une statue, puis 2 sculpteurs et 2 statues ensemble</li> <li>- <u>Jeu de la ficelle</u></li> </ul>



		<p>1. Un morceau de ficelle pour 2 (différents types : longue et souple et courte et pas élastique). On se déplace dans l'espace en restant attaché à l'autre par la ficelle : elle doit rester tendue.</p> <p>2. Même chose avec la même ficelle , mais fictive.</p> <p>3. A 3 , avec une ficelle ;</p> <p>4. Un meneur tient toutes les ficelles et il cherche à déplacer le groupe.</p> <p>5. 2 meneurs, ont chacun un groupe, et ils cherchent à se les faire rencontrer</p>
<b>Le groupe</b>	<b>Effet de groupe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Par groupe de 4, dans un « carré » : choisir de représenter un effet (petit, grand, rond, pointu....) en musique. Au signal , on change de carré et donc d'objectif de représentation. On fait le tour de tous les carrés.</li> <li>- <u>La chenille</u> : en file indienne et en musique ; Le premier choisit un mouvement qui une fois stabilisé sera reproduit par toute la chenille ; quand le mouvement est assimilé, la tête de la chenille s'écarte et rejoint la queue. Le second prend la tête et propose un autre mouvement.</li> <li>- <u>Le marionnettiste</u> : un marionnettiste tient toute les ficelles d'un groupe, il essaie de faire bouger ce groupe (qui doit maintenir sa distance d'avec lui) éventuellement d'en faire rencontrer un autre.</li> <li>- <u>Les nœuds</u> : En groupe entier, faire une ronde avec 2 extrémités. Les 2 extrémités se déplacent de façon à faire des nœuds. Une fois que tout est emmêlé, on défait les nœuds et on se remet en position initiale.</li> <li>- <u>La tête de groupe</u> : un groupe un peu compact est dirigé par un meneur : c'est celui qui est le plus devant ; le groupe copie le meneur (mouvements, faibles déplacements..), quand le groupe pivote , celui qui est le plus devant devient meneur. Et ainsi de suite</li> <li>- <u>Les monstres</u> : 1 monstre par ½ groupe ; 1 groupe observe, l'autre fait , puis en parallèle. Une personne au centre, puis chacun à tour de rôle vient se rajouter au monstre. A la fin il se défait Idem, puis une fois le monstre constitué il vacille en faisant des craquements, des bruitages. Idem, puis une fois le monstre constitué il vacille en faisant des craquements, des bruitages et se déplace.</li> <li>- <u>Les machines</u> : 1 machine par ½ groupe ; en parallèle. Une personne au centre qui fait un geste et un bruit, puis chacun à tour de rôle vient se rajouter en faisant un autre geste et un autre bruit.</li> <li>- <u>Jeu des marionnettes</u> : Par 2 , 1 marionnette et 1 marionnettiste : Le marionnettiste attache une ficelle fictive au poignet de sa marionnette. il règle la distance et la manipule. Puis on inverse les rôles. Par 3 , 1 marionnette et 2 marionnettistes : Les marionnettistes attachent une ficelle fictive au poignet et au genou de la marionnette qui est assise sur une chaise .ils règlent la distance et la manipulent. Puis on inverse les rôles.</li> </ul>

	Danse	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Danse de groupe</u> : Tous regroupés, regardant dans une même direction : La musique démarre et celui qui est le plus en avant est le « modèle » ; il évolue , le groupe suit en restant resserré. Quand on change de direction, celui qui se retrouve le plus en avant prend la main...</li> </ul>

## 2. Jeux dramatiques et improvisations

Objectifs	A partir	Activités possibles
<ul style="list-style-type: none"> <li>- développer l'imagination et l'invention</li> <li>- coopérer, s'organiser de manière concertée</li> <li>- développer des capacités d'écoute et de solidarité</li> <li>- développer des capacités langagières (choix, argumentations, nuances)</li> </ul>	<b>d'objets</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Le bâton magique</u> : En cercle assis, avec au centre un manche à balai. Chacun à tour de rôle vient au centre prend l'objet imagine quelque chose avec lui et le joue. L'objet peut être n'importe quoi. Idem, puis un autre arrive s'intègre dans le jeu du premier et le fait évoluer de façon à ce que l'objet devienne un autre objet. On joue à deux avec l'objet et au stop, on reste figés ; deux autres prennent notre position et changent d'histoire et d'objet. On peut parler.</li> <li>- <u>La boîte à objets</u> : Une boîte à chaussure avec un certain nombre de petits objets sur une table, les spectateurs devant la table. A tour rôle : le premier ouvre la boîte, pose le couvercle, prend un objet, fait un geste avec, le repose dans la boîte et ferme ; Le deuxième refait les gestes du premier mais avant de refermer la boîte il choisit un autre objet et propose un geste. Le troisième rajoute un geste et ainsi de suite.</li> <li>- <u>Détournement d'objets</u> : Jeu 1 : Les enfants sont en cercle, un objet (bouteille vide, double décimètre ...) passe de main en main, chacun le détourne à sa façon. Jeu 2 : Chaque élève choisit un objet dans une boîte ou un panier et doit répondre à la question « A quoi ça sert ? » en inventant une petite histoire détournant cet objet de sa fonction initiale.</li> </ul>

	<b>de petits papiers</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Par petit groupe de 2 ou 3 élèves:</li> <li>- un sentiment à mimer ou à faire découvrir aux autres (ennui, colère, tristesse, joie ...) puis faire évoluer vers une histoire à raconter autour de ce sentiment</li> <li>- un début d'histoire est noté sur un papier tiré au sort, il faut la continuer (milieu + fin)</li> <li>- à partir de 2 papiers (lieu + phrase imposée : chez le boucher / J'emporterai de grosses chaussettes.), jouer une histoire complète (début, milieu, fin)</li> <li>- à partir de 3 papiers ( lieu + 1 personnage imposé + 1 émotion ou trait de caractère)</li> </ul>
	<b>d'actions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- par 2, une trame d'actions pour X et de réactions pour Y qui se répètent avant d'inverser les rôles</li> <li>- la gifle du cirque: X prend le visage de Y par le menton avec la main droite, X frappe de la main droite dans la gauche au moment où elle arrive à hauteur du partenaire, Y accompagne le mouvement en exagérant la puissance de la frappe, se vrille ou est projeté en arrière, puis retour à l'envoyeur!)</li> <li>- tirer les cheveux: X pose la main sur le crâne de Y, Y se tient les cheveux sous la douleur apparente sous la main de X, X traîne Y par les cheveux, dans les cris ou échanges exagérés</li> <li>- monter une saynètes avec les actions précédemment travaillées</li> <li>- entrer sur scène avec une démarche à tenir jusqu'au bout (ex: marcher avec le menton en avant)</li> <li>- variante : idem avec une phrase improvisée à dire au milieu de la scène (ex: Eh! Salut René!)</li> </ul>
	<b>d'une histoire donnée</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Mettre en scène un conte connu de tous dans un temps donné</u> (avantage = le conte donne un canevas de jeu avec des points de repères sans les enfermer dans un texte à dire)</li> <li>- <u>Jeu dramatique : dans la forêt</u> « Vous êtes dans une forêt, vous découvrez un drôle d'engin, il s'envole et redescend sur terre » par groupe de 4 : imaginez un scénario qui raconte cette situation.</li> </ul>
	<b>d'un thème donné</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Jeu dramatique autour d'un thème donné :</u> une dispute entre 2 frères, perte d'un objet, un coup de téléphone à sa grand-mère variantes: un des frères parle du nez, la grand-mère est sourde ...)</li> </ul>
	<b>d'un lieu donné</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Jeu dramatique à partir d'un lieu donné:</u> (par petits groupes) chez le garagiste, dans un immeuble, à la gare, à l'école variantes : le garagiste est timide, le train est en retard ...)</li> </ul>

Démarche :

1/ tirage au sort par groupe du ou des papiers, ou écoute des informations données par l'enseignant

2/ préparation en groupe dans les coins de la salle: le maître relance les discussions, apporte des éclaircissements, mais pas la solution ! Quand les groupes sont prêts, ils viennent s'asseoir dans l'espace spectateurs.

3/ passage d'un groupe, silence complet jusqu'à la fin du jeu

4/ les actants disent ce qu'ils ont ressenti : réussites, difficultés

5/ échange avec les spectateurs dans l'optique d'un rejeu : analyse de ce qui s'est passé, avis, commentaires, pas de jugement de valeur, le maître canalise le débat, aide au questionnement, propositions verbales ou jouées, le but étant d'ouvrir des pistes pour le rejeu

6/ passage d'un autre groupe

Séance suivante : rejeu