

Table des matières

A) Introduction et légende

page 4

B) Entrée en matière

Le déblocage page 6

C) Mouvement

1. Le déliement des membres page 9

2. L'émotions dans le mouvement page 11

3. Le mime page 13

4. Les mains et les pieds page 15

5. La coordination page 17

D) Le personnage

1. Par le physique page 19

2. de Tchèquev page 21

3. L'oncle Mathurin Page 23

4. En partant de moi page 26

5. Les contrastes page 28

E) La voix

1. Mes possibilités page 31

2. Technique page 33

3. Le rythme page 36

4. Le personnage page 38

5. Les onomatopées page 40

F) Révision des 15 premiers ateliers

Saynètes page 43

G) L'espace

1. Scénique page 45

2. Comme départ d'un monologue page 47

3. Le micro-lieu page 49

4. L'espace construit page 51

5. L'espace vide page 54

H) L'objet

<u>1. La transformation</u>	<u>page 57</u>
<u>2. La personnification</u>	<u>page 59</u>
<u>3. L'objet central d'une situation dramatique</u>	<u>page 61</u>
<u>4. L'objet marionnette</u>	<u>page 64</u>
<u>5. L'objet imaginaire</u>	<u>page 66</u>

I) Le masque

<u>1. Conception du masque 1</u>	<u>page 68</u>
<u>2. Conception du masque 2</u>	<u>page 68</u>
<u>3. Découpage et planification des détails</u>	<u>page 70</u>
<u>4. Détails du masque</u>	<u>page 72</u>
<u>5. Exploration du jeu masqué</u>	<u>page 74</u>

J) Révision des 15 derniers ateliers

<u>Saynètes</u>	<u>page 76</u>
-----------------	----------------

K) Aparté intérieure et extérieure

<u>1. L'aparté classique</u>	<u>page 78</u>
<u>2. La dualité du mouvement et de l'émotion</u>	<u>page 80</u>
<u>3. La voix intérieure du personnage</u>	<u>page 82</u>
<u>4. L'exploration du texte</u>	<u>page 84</u>
<u>5. La pensée du personnage dans le texte</u>	<u>page 85</u>

N) Proposition de mise en scène du spectacle

<u>_____</u>	<u>page</u>
--------------	-------------

O) Conclusion

<u>_____</u>	<u>page</u>
--------------	-------------

P) Annexe

<u>_____</u>	<u>page</u>
--------------	-------------

Q) Bibliographie

<u>_____</u>	<u>page</u>
--------------	-------------

Légende



En cercle



Le groupe



Le groupe divisé en deux



Chronométré



Seul



Seul, face au groupe



En équipe de deux, trois, ect...



Bricolage



Dessins

Atelier # 1 - Entrée en matière

Le déblocage

(durée ≈ 50 minutes)

- Objectifs intermédiaires :**
1. C'est un atelier qui permet de prendre contact avec les différents élèves du groupe.
 2. On y développe aussi la concentration de l'élève.

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>1.1 Discussion</p> <p>○● 5 à 10 minutes. <i>Mises au point.</i> (Discussion sur les règlements de discipline générale de la classe.)</p> <p>Points à relever.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jugements de valeurs; 2. Cabotinage; 3. Concentration; 4. Pas de bonnes ou de mauvaises réponses; 5. Délimiter les lieux. 6. Laissez vos «bébites» dans le corridor. (2^e cycle) 7. 	<p>★ - Tous les détails sont expliqués, quel que soit l'âge des enfants. (Évidemment, adapté à l'âge des élèves)</p>
<p>1.2 Le grand Zoo</p> <p>● 3 minutes <i>Déterminer des équipes de deux</i> <i>Matériel: Cartons «zoo»</i></p> <p>- Chaque élève reçoit un carton où il est inscrit le nom d'un animal.</p> <p>- Au signal, les élèves imitent le plus exactement possible l'animal</p>	<p>★ - Voir annexe pour les cartons.</p> <p>★ - Il y a deux cartons pour chaque animal.</p> <p>★ - «Lâchez votre fou!» (Dans le contrôle</p>

et tente de retrouver la personne qui a le même animal.

1.3 Le grand zoo (2e partie)

- 5 minutes.

Toujours à l'aide des animaux pigés.

1- Chaque paire d'animal doit aller vers une autre paire d'animal.

2- En imitant les animaux, on doit «convaincre» l'autre groupe d'imiter notre animal et de faire parti de notre «famille».

** On arrête le jeu quand deux grosses équipes se sont formées.

★ - Pas d'excitations, faire reigner un certain calme...

★ - Ils doivent inventer leur moyen de convaincre. (Mais en restant dans l'esprit de l'animal)

1.4 Le musée

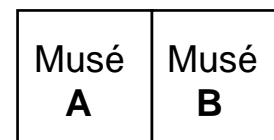
- 10 minutes.

- Maintenant, on dispose les deux équipes de chaque côté de la salle. Il y a l'équipe «A» et l'équipe «B».

- On demande à l'équipe «A» d'adopter une position fixe (statues) originale dans leur «Musé». L'autre équipe devra essayer de déconcentrer les statues.

- On change les rôles.

★



★

- On ne peut pas rester plus de ≈ 10 secondes par statues.
- Les statues déconcentrées sont considérées comme «morte» et les enfants s'assoient jusqu'à ce que l'on change les rôles.

1.5 Saynète

- ▲▲ 15 à 20 minutes

▲▲ *Apprivoiser le rapport regardant-regardé*

- L'animateur propose un thème d'improvisation.

- Les élèves ont environ cinq minutes pour préparer leur

★ Thème:

Le thème est improvisé par l'animateur. Il sera suggéré par le

improvisation.
- Puis on présente...

travail des jeunes.

1.6 **Rétroaction**

○● *10 minutes*

Retour sur le cours

Amorcer des discussion sur ce
qui s'est passé pendant l'atelier

★ Piste:
- Ce à quoi on s'attendait, et ce
que l'on attend des ateliers.

Atelier # 2 - Le mouvement 1

Déliement des membres

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire : Cet atelier permet une recherche des possibilités du mouvement, dans le but, de se disposer à la création.

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>2.1 Mise en train</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1 à 2 minutes <p>On demande aux élèves de marcher dans l'espace en faisant abstraction des autres personnes qui l'entourent.</p>	<p>★ - Pour l'instant, l'exercice n'ira pas plus loin, seul le fait de marcher avec abstraction des autres est utile pour le moment.</p>
<p>2.1 La recherche</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 10 à 12 minutes <p><i>Support musical pour la troisième partie. (Les filles de Caleb, Voi Void, musique pour enfants et Chopin)</i></p> <p>1 - On demande aux élèves de fermer les yeux et d'imaginer son corps comme une marionnette géante qui peut tout exprimer.</p> <p>2 - Puis on demande de commencer à bouger en écoutant les consignes qui changent leur attitude physique.</p> <p>3 - On s'inspire des variations de la musique et des styles de musiques pour bouger et exprimer des choses.</p>	<p>★ - Les yeux fermés.</p> <p>★ - S'étirer, se contracter, ouvert, fermé, petit, grand...</p>
<p>2.3 Les rencontres (muet)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲▲ Environ dix minutes <p>- Les élèves se placent deux par</p>	<p>★ Disposé «anarchiquement» dans l'espace.</p>

deux, face à face en se regardant.

- On leur demande de faire des rencontres muettes où les regards et les gestes sont la seule communication.

★ Ex.: Les meilleurs amis du monde;
Deux personnes gênées;
Deux personnes qui se détestent...

2.4 Le super marché.

15 minutes

- Le groupe est divisé en deux; les «acteurs» et les «spectateurs».

- On demande d'abord à l'équipe des acteurs de s'imaginer être dans une allée de super marché. Ils se promènent et ramassent des provisions. Ceci doit être fait dans une sorte de chorégraphie improvisée, qu'il faudra mémoriser.

- Le groupe spectateur doit, une fois la «chorégraphie» mémorisée, faire varier les vitesses et les émotions du groupe des «acteurs».

★ - On demande à ce groupe de lever la main quand ils ont une idée.

2.5 Rétroaction

Pistes :

Est-ce que ce que je trouve facile de faire comprendre des émotions sans parler? Et comprendre les autres?

Atelier # 3 - Le mouvement 2

Émotions dans le mouvement

(durée ≈ 50 minutes)

Objectifs intermédiaires : **1. Transposer sur papier un sentiment grâce au mouvement possible du corps. (Avant de dessiner on devra bouger)**

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>3.1 Mise en train La chaîne de réactions ○● <i>5 minutes</i> - L'animateur fait semblant de piler sur le pied de l'élève placé à sa droite. - Ce dernier doit réagir de façon adéquate. ★ - Il doit ensuite passer le coup au suivant. - Le jeu s'arrête quand ça revient à l'animateur.</p>	<p>- Crier</p> <p>Variante *** On peut faire passer des émotions, des frissons, l'éternuement, la chaleur (etc...)</p>
<p>3.2 Les peintres ● <i>15 minutes</i> <i>Matériel: pinceaux</i> <i>Support musical: Vangelis (thèmes)</i> - Diviser le groupe en 2 Les peintres Les couleurs - Les couleurs sont couchées par terre. - On distribue un pinceau à chaque peintre. - Au toucher du pinceau, Les</p>	<p>- Les couleurs ne peuvent bouger</p>

peintres amènent les couleurs vers un coin de la classe pour en faire une peinture (sculpture collective).

- On demande aux élèves de bien observer les sculptures et d'observer si les positions sont fermés ou ouvertes.

que lorsqu'ils sont touchés du pinceau.

- On propose des thèmes. Ex: Joie, peine, cirque, peur...

3.3 Dessin

● 20 minutes

▲ *Matériel: FUSAIN*

- On demande aux élèves de «mettre des sentiments sur papier» et non pas, comme d'habitude de s'efforcer pour faire le dessin le plus esthétiquement beau.

- On demande de prendre un des sujets de tableau (4.2) et de dessiner l'atmosphère.

★ (au primaire, cette consigne ouverte a donné des résultats inattendus...)

3.4 Rétroaction

○● Regarde ton dessin et regarde les détails, suis-je satisfait? Est-ce que j'ai mis des sentiments plutôt que d'essayer d'avoir le plus beau dessin?

Atelier # 4 - Le mouvement 3

Le mime

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif secondaire :

Cet atelier a pour but de donner des moyens au corps de pouvoir s'exprimer.

Activités présentées

Notes

4.1 Notions sur le mime

- *10 minutes*
- On apprend les différentes positions et les différents mouvements du mime.

- A) La position neutre. Les pieds bien enracinés au sol et un peu ouverts les bras un peu en avant.
- B) Marcher sur place.
- C) Le point fixe. 1. Poteau d'autobus. 2. Le mur. 3. La valise.
- D) Tomber.

★ - On essaie, tous ensemble de le faire.

4.2 Les robots

- *8 minutes.*
- On se familiarise avec un côté du mime, les robots. Ceci aide à prendre conscience du corps puis qu'il faut découper les mouvements en différentes séquences.

- A) Départ.
- B) Translation.
- C) Arrêt.
- D) Rebondissement.

★ - On essaie, tous ensemble, de le faire.

4.3 On improvise

● 7 minutes

^^ - Les élèves vont se séparer en deux. De chaque côté de la classe, on demande à un élève de s'avancer. On leur propose un thème et une technique et ils doivent créer une situation.

★ Ex.: Thème : Deux personnes gênés prennent l'autobus.
Technique : Le point fixe.

4.4 Théâtralisation

^^ 15 minutes

^^ En équipes, on fait une saynète qui comprend deux ou trois techniques de mime.

★ Avec bien sûr, un début, un milieu et une fin détectable.

4.5 Rétroaction

○● 10 minutes

Piste:

Est-ce plus facile de communiquer avec son corps quand on a un moyen concret.

Atelier # 5 - Le mouvement 4

Les mains et les pieds

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif secondaire :

Cet atelier permet à l'élève d'isoler une partie de son corps et de s'en servir comme moyen d'expression.

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>5.1 Mise en train</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>5 minutes</i> - on demande aux élèves de marcher dans l'espace. - Pendant cette marche on leur demande d'attirer leur attention (successivement) sur différentes parties de leur corps. 	<p>★ - Chercher à les bouger de différentes manières.</p>
<p>5.2 Exploration</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>10 minutes</i> Debout dans l'espace, les élèves regardent leurs mains. Ils expérimentent les différentes manières de faire exprimer des sentiments imposés par l'animateur en bougeant que les mains. <p>Puis, faire la même expérience avec les pieds</p>	<p>★ - Propositions: Nerveux, triste, heureux, tendu, fatigué, ouvert, fermé, gêné....</p>
<p>5.3 Le théâtre des membres</p> <p>(▲●) <i>10 minutes</i></p> <p><i>Un rideau noir est disposé dans la classe de manière à garder un espace pour que le public voit les</i></p>	

pieds et soit assez bas pour que l'on puisse voir les mains.

- Dans une boîte, l'animateur aura mis au préalable des cartons où sont inscrits des sentiments.

- À tour de rôle, les élèves pige un sentiment et, derrière le rideau, doivent exprimer le sentiment que les autres élèves doivent deviner.

★ - L'élève qui trouve le sentiment exprimé sera le suivant. Si ce dernier a déjà été derrière le drap, il devra donner son tour à quelqu'un d'autre.

Puis on peut refaire la même chose avec les pieds.

5.4 Improvisation

▲▲ 15 minutes

- ▲▲ - En équipe de quatre.
- Les élèves doivent préparer une petite saynète où le public ne voit que les pieds.
- Seul les onomatopées sont permises et l'histoire doit être clair et respecter les directives habituelles établies avec l'animateur.

5.5 Rétroaction

○● 5 minutes

Piste: On demande aux élèves d'exprimer leur sentiment face à cet atelier soit avec ses mains, soit avec ses jambes.

Atelier # 6 - Le mouvement 5

la coordination

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif secondaire :

La coordination des mouvements sera utile pour plusieurs ateliers de ce programme. Elle sera surtout utile dans les ateliers sur l'aparté.

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>6.1 Mise en train</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>5 minutes</i> <p>Consignes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir en rond, le corps relâché. - Courir dans toutes les directions comme des marionnettes. - Graduellement, le corps devient plus solide et souple, je peux circuler dans toutes les directions. - Au signal, les élèves tombent. (répéter) 	<ul style="list-style-type: none"> ★ - On a de la difficulté à se tenir droit. ★ - On peut se référer à l'atelier de mime. (atelier 4)
<p>6.2 Mouvements chorégraphiés</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>10 minutes</i> <p>Demander aux enfants de faire une suite de cinq mouvements clairs et simples tirés de leur mouvement de tous les jours. Chaque mouvement est identifié aux nombres 1-2-3-4-5. L'animateur donne le rythme en disant fort les nombres.</p> <p>- On peut inverser la suite ou</p>	<ul style="list-style-type: none"> ★ - Ex.: Manger, faire la cuisine. ★ - Conseil: Rester debout et sur place.

imposer une suite du genre 3-1-5.

6.3 En équipe de deux

^^ 10 minutes

- Cette fois-ci l'animateur demande une suite de dix mouvements créant une petite histoire. Les mouvements doivent être accompagnés à des émotions.
- Encore ici, l'animateur variera le rythme et l'ordre de la séquence.

6.4 Présentation

^^ 20 minutes

DANS UN PREMIER TEMPS

- Les équipes doivent prendre quatre mouvements placés dans la chorégraphie du 6.3.
- Ils rajoutent à ces mouvements quatre nouveaux mouvements qui serviront à rendre la suite de mouvements la plus illogique qui soit.

ENSUITE

- Ils doivent rajouter un texte à cette nouvelle chorégraphie de 8 mouvements. Le texte se veut réaliste et doit créer un lien dans la suite illogique de mouvements.

★ - Assez difficile!!! Mais donne de très beaux résultats...

6.5 Rétroaction

●○ 5 minutes

Présentation et discussion.

Atelier # 7 - Le personnage 1

Par le physique

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire : **1. Cet atelier permet d'explorer les expressions et les personnages qui peuvent être créés sans l'appui de la voix.**

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>7.1 Mise en train (marches)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>5 minutes.</i> <i>Mise en train, on se concentre.</i> Consigne: Donnée en cour de travail. - On demande aux élèves de marcher dans l'espace. - L'animateur varie les vitesses. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ - Pas en cercle...
<p>7.2 La naissance du personnage, par sa démarche</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>5 minutes</i> <i>Toujours en marchant</i> <u>premier temps</u> -L'animateur demande de varier le style de marche pour exprimer différentes choses. <u>Deuxième temps</u> - On demande aux enfants de se placer dos à un mur. - On propose des traversées où la démarche du personnage est importante. La consigne est très fermé tant qu'au choix du type de 	<ul style="list-style-type: none"> ★ - Des intentions, toujours par contrastes. ★ <u>Ex:</u> 1. On marche dans la maison, c'est la veille de Noël et on ne veut pas réveiller maman. <u>Ex:</u> 2. Dans la boue.

marche et l'émotion.

(On explore le lieu)

7.3 Le rythme

● 5 minutes.

Support: musique.

- On doit explorer toutes les possibilités du corps (ouvert, fermé, ...), en s'inspirant des variations de la musique.

★ - Trame sonore du film *Chaplin*.

★ - Bien respirer.

7.4 Le rythme (2e partie)

▲▲ 5 minutes

support: musique

- Deux par deux (pas les amis), on essaie, tout en restant dans l'esprit de la musique, de créer des contrastes, suggérés par l'animateur

★ - Idem exercice précédent.

★ - Fort / Faible Grand / Petit
Maître / Serviteur Gros / Maigre

7.5 La chorégraphie

▲▲ 25 minutes

▲▲ *Support musical.*

- On demande aux élèves de rassembler des équipes de deux pour en faire des équipes de quatre.

- On leur fait écouter l'extrait de musique.

- On leur demande de chorégrapier une petite scène en s'inspirant des variations de la musique.

★ - Deuxième chanson de l'opéra *Carmina Burana*.

★ - On fait écouter la musique pendant le travail de création.

7.6 Rétroaction

10 minutes

Amorcer des discussion sur ce qui s'est passé pendant l'atelier.

Pistes : Est-ce difficile d'exprimer sans le support de la voix, est-ce frustrant...

Atelier # 8 - Les personnages 2

Tchéckov

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire : 1. Cet atelier permet d'avoir des outils pour construire plus facilement des personnages. Il éveille au mouvement du corps.

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>8.1 Mise en train ▲▲ 7 minutes Jeu du miroir Demander de créer une histoire avec le jeu du miroir</p>	<p>★ Insister sur le fait de faire des mouvements lents...</p>
<p>8.2 Les personnages de Tchéckov ● 10 minutes Expliquer de façon la plus claire possible les cinq types de personnages de Tchéckov:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le ventru - Le cérébral - Le poitrinaire - L'anal - Le génital 	<p>★ Suggestions pour ne pas employer les vrais termes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ 1. Le ventru (O.K.) ★ 2. Le cérébral ★ 3. Le gêné ★ 4. Le perdu ★ 5. Le snob
<p>8.3 Les personnages de ... (suite) ● 8 minutes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves marchent. - On demande de prendre la démarche des différents styles de personnages. - Quand ils les ont tous essayés, on mélange les différents styles et on les alterne rapidement. 	

8.4 On improvise

- ▲▲ - On demande aux élèves de se
- à placer en équipe de 2 ou 4
- ▲▲ (dépendant de nombre des
- ▲▲ élèves)
- On demande de créer une situation où l'on tentera de faire intervenir différents types de personnages explorés.

- ★ - Et surtout de jouer «GROS»
- ★ - Thème proposé : La veille de Noël (si à propos) ou toute autre fête de «famille»

8.5 Rétroaction

- Pistes :
C'est quoi le personnage qui te ressemble le plus? Que tu as aimé le plus? Pourquoi?

Atelier # 9 - Le personnage 3

L'oncle mathurin

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif secondaire :

Permettre à l'enfant d'identifier un personnage de conte ou de fable, de se l'approprier et de le faire évoluer.

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>9.1 Mise en train</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>10 minutes</i> - L'animateur lit l'histoire (Oncle mathurin et tante Philomène. - Ensuite, on demande aux enfants de faire ressortir la fable et les personnages principaux. 	<p>★ - Voir annexe.</p>
<p>9.2 Marches</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>5 minutes</i> - Les enfants marchent. Au signal, ils doivent trouver la démarche du personnage nommé. - L'animateur demande ensuite aux élèves de choisir un personnage et de se l'approprier. 	<p>★ - L'animateur oriente le choix du physique du personnage en rappelant différents aspects des personnages de Tchekov.</p>
<p>9.3 Les rencontres</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>5 minutes</i> ▲▲ - À chaque signal de l'animateur, les personnages se rencontrent et échangent quelques répliques. 	<p>★ - Avec les personnage qui ont été choisis.</p>
<p>9.4 Dessin</p>	

- ▲ *5 minutes*
Matériel: crayons de cire et papier
- On demande aux élèves de dessiner le personnage qu'il a choisit.

9.5 Première saynète

- ▲▲ *10 minutes*
▲▲ - On pige les dessins pour faire des équipes de trois ou de quatre.
- Les élèves doivent préparer une courte scène où les personnages choisis entrent en relation les uns avec les autres. Il se peut qu'il y ait un personnage qui se répète. Se servir de cet «incident» pour rendre la scène plus créative.

9.6 Deuxième saynète

- ▲▲ *10 minutes*
▲▲ - Dans les mêmes équipes.
- Les équipes doivent préparer une scène d'une durée de 30 secondes.
- Tous les éléments de l'histoire raconté au début de l'atelier peuvent devenir un personnage.
- La saynète sera présentée et doit se terminer au signal de l'animateur. À ce signal, le groupe devra ralentir les mouvements jusqu'à l'arrêt complet de l'action. (Pour faire une sculpture de personnage intéressante.
- ★ - Même le sceau ou du gazon...

Cette partie peut être expliqué

rapidement et être jouée en improvisation. Chaque équipe peut même refaire cet exercice plusieurs fois pour explorer.

9.7 Rétroaction

○● *5 minutes*

Piste: Pourquoi as-tu choisit ce personnage?

Atelier # 10 - Le personnage 4

En partant de moi

(Durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire: Intérioriser l'expression en « vivant » un personnage. On apprend ainsi à se connaître un peu plus. (Loin le but de fouiller dans le vécu des enfants pour en faire une thérapie)

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>10.1 Relaxation et visualisation</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 10 minutes <p>A) On demande aux élèves de se fermer les yeux et de se voir dans différentes situations vécues.</p> <p>B) On demande pour chaque attitude de se promener dans le local sans se soucier des autres.</p>	<p>★ -Vraiment heureux, gêné, indifférent, triste, fier...</p>
<p>10.2 On parle</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 5 minutes <p>Même procédé que (5.1 a.) sauf qu'on suggère d'entrer en relation avec les autres.</p>	<p>★ - On échange une réplique et on passe à l'autre.</p>
<p>10.3 Théâtralisation</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲▲ 15 minutes ▲▲ - On demande de se mettre en équipe de 3 ou 4. - On demande de créer une saynète qui met en action différents types de personnages qui nous ressemble. 	
<p>10.4 Rétroaction</p>	

10 minutes

Piste:

Nomme des moments où tu as senti que le personnage te ressemblait ou pas.

Atelier # 11 - Le personnage 5

Les contrastes

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire :

1. Tenter de comprendre la richesse que les exercices a deux ou plusieurs personnages peuvent être plus intéressant quand il y a des oppositions des dualités et des contrastes entre les personnages.

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>11.1 Mise en train (marches)</p> <p>● 7 minutes (première approche d'explication sur les contrastes)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves marchent dans l'espace. - L'animateur impose des contraintes physiques dans le rythme, dans les émotions et dans le mouvement. (toujours par contrastes) 	<ul style="list-style-type: none"> ★ - Employer le terme contraste et non contraire, un peu de vocabulaire, ça fait jamais de tord. ★ - Lent/rapide, saccadé/en douceur, heureux/triste, mous/durs...
<p>11.2 Les contrastes par deux</p> <p>▲▲ 8 minutes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves se tiennent deux par deux, face à face et ils désignent qui sera «A» et qui sera «B» - On demande à «A» de faire une statue. - «B» doit faire une statue devant lui qui exprimera le contraste. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ - Ex.: Géant, mou, méchant...
<p>11.3 Rencontre</p> <p>▲▲ 5 minutes (Les mêmes équipes)</p>	

- Les deux élèves s'éloignent.
 - Au signal de l'animateur, les deux élèves doivent se rencontrer.
 - Un élève doit prendre l'initiative de créer un clairement un personnage.
 - Une brève conversation se fait entre les deux personnages créés.
 - À répéter plusieurs fois.
- ★ - Personnage clair, inspiré des exercices précédents.

11.4 Notion

- *5 minutes*
 - Expliquer brièvement tout l'intérêt à ce que des personnages ne se ressemblent pas.
 - Demander aux enfants de donner des exemples de personnages connus (télévision, théâtre, cinéma...) qui sont créés avec un contraste énorme.

11.5 Saynète

- ▲▲ *20 minutes*
 - ▲▲ - On fait des équipes de quatre.
 - Demander de créer une courte scène où il y a un grand contraste entre certains personnages.
 - Il faut qu'il y ait un minimum de deux contrastes visibles et identifiables.

11.6 Rétroaction

- *5 minutes*
 - Piste: Est-ce possible qu'un personnage aie un contraste.

Est-ce ce que tu peux identifier
des moments dans ta vie où tu
as remarqué un contraste entre
deux personnes.

Atelier # 12 - La voix 1

Mes possibilités

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire:

Cet atelier a pour but de reconnaître les possibilités que notre système vocal a. On explore les sons.

Activités présentées

Notes

12.1 Mise en train

- 5 minutes
Dominante: Comprendre comment notre corps peut faire varier la voix.
- Les élèves courent dans l'espace en faisant un son.
- L'animateur varie les vitesses, les rythmes et les élèves, toujours avec le même son observent les changements

- ★ - Faire sauter, se laisser tomber au signal, marcher saccadé, marcher avec une position ouverte, fermée.

12.2 Exploration

- ▲▲ 10 minutes
- - On fait des équipes de deux. (A et B)
- L'animateur proposera différentes contraintes qui fera varier les différentes façons de dire les sons.

a) L'élève A donne de petites tapes rapides dans le dos de l'élève B qui émet un son. (alterner)

- ★ - Faire attention à faire respecter les PETITES tapes.

b) A et B sont face à face. À tour de rôle, ils émettent des sons, toujours par contrastes. Donc, si

A fait un bruit grave, B devra faire un bruit aigu. et ainsi de suite.

c) Toujours la même chose, les élèves se répondent sauf que cette fois-ci, ils doivent se déplacer dans l'espace, au travers des autres élèves

12.3 Improvisation à deux (les extra terrestres)

^^

10 minutes

- Les mêmes équipes font cet exercice.
- L'animateur leur demande de préparer une saynète, où deux personnages d'une autre planète communiquent ensemble. Le langage utilisé par ces créatures est basé sur le mouvement et des sons étranges qui les accompagnent.

★ - Avec une histoire compréhensible qui comprend un début, un milieu et une fin.
- Il faut aussi demander aux élèves de créer des nouveaux mouvements pour ne pas seulement utiliser ceux que l'on connaît.

12.4 Improvisation à quatre (La rencontre)

^^

^^

20 minutes

- Les équipes de deux se jumellent à une autre équipe de deux.
- L'animateur propose une mise en situation.

Situation:

Deux habitants de la planète X rencontrent deux habitants de la planète Y. Ils essaient de communiquer ensemble dans leur langage respectif, mais sans succès. Comme dans l'exercice précédent, le langage est basé sur le mouvement et les sons

étranges.

Est-ce que la rencontre va se terminer en conflit ou en une amitié durable?

12.5 **Rétroaction**

5 minutes

Piste:

Identifiez des moments où l'on communique en utilisant des sons.

Atelier # 13 - La voix 2

Technique

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire:

Cet atelier a pour but de se familiariser et de reconnaître sa voix comme un outil de communication.

Activités présentées

Notes

13.1 Les sons ambiants

●○ 8 minutes

- On demande aux élèves de se diviser en quatre.
- Chaque équipe recevra un carton sur lequel il est inscrit un lieu.
- En équipe, on crée des sons d'ambiance relative au lieu.
- De retour en cercle, les autres essaient de deviner le lieu présenté par les sons.

★ - Ferme, dehors, maison, jungle

13.2 Les intonations

▲▲ 10 minutes

- - Les élèves sont placés deux par deux, face à face et à une distance d'environ deux mètres.
- On donne aux enfants un mot.
- On donne une émotion.
- Les enfants se rencontrent en même temps et improvise une situation en ne disant que le mot, dans différentes intonations.

★ Ex.: RIDEAU

★ Ex.: Fâché

13.3 Théâtralisation

▲▲ 12 minutes

Toujours deux par deux

- Les élèves improvisent tour à tour.
- L'animateur arrête le jeu à quelques reprises pour varier la force dans la voix.

★ - Chuchoter, normal, fort, crier.

13.4 Articulation

○● 10 minutes

- On donne une feuille d'articulation.
- On s'amuse à les dire.
- Les élèves devront en apprendre deux pour le cours suivant.

★ (ANNEXE)

13.5 Rétroaction

10 minutes

Nomme des moments où l'on doit se servir des variations de la voix pour se faire mieux comprendre.

Atelier # 14 - La voix 3

Le rythme

(durée ≈ 50 minutes)

Objectifs intermédiaires : 1. C'est un atelier qui permet de jouer avec le rythme.

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
14.1 Mise en train ● 5 minutes - Gymnastique rythmique activités de rythme de Carl Orff	★ Rythme de quatre temps
14.2 Rythme ○● 10 minutes (Exercice très difficile, encourager les enfants...) - Même exercice de rythme (quatre temps) sauf que le leader change toujours - Quand l'élève fait son rythme, il doit regarder un autre élève dans les yeux. - Après que tout le monde a répété le rythme, l'élève qui a été regardé dans les yeux doit faire un autre rythme, - ainsi de suite, jusqu'à ce quelqu'un se trompe...	
14.3 Phonétique 10 minutes On dit, tour à tour les phrases de phonétique	

14.4 Théâtralisation

15 minutes

- On demande aux équipes de faire une saynète où, dans le dialogue, on reconnaîtra différentes phrases de phonétique.

14.5 Rétroaction

Pistes:

Demander quel métier chaque enfant voudra faire plus tard.

(Réf.: atelier 14)

Atelier # 15 - La voix 4

Du personnage

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire : 1. Exploration de sa voix et des effets de sa voix pour enrichir les personnages.

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>15.1 Mise en train (Rythmes de Orff) ○● 10 minutes Retour sur les exercices 9.1 et 9.2 pour voir si il y a des progrès (surtout pour l'activité 9.2)</p>	
<p>15.2 Phonétique ● 10 minutes Retour sur les phrases de phonétique. - Cette fois, on les dira en inventant un défaut de voix. - Chaque élève aura environ trois phrases à dire.</p>	<p>★ - Ex.: parler du nez, zozoter...</p>
<p>15.3 Improvisation ▲▲ 20 minutes - On lit la fable de la fontaine «Le renard et le corbeau» - On met les élèves en équipes de deux. - On demande aux équipes de préparer la scène de l'histoire en les empêchant de dire un mot. - Le seul moyen de communiquer, c'est avec le corps ou en disant des sons qui nous font penser à ce que les</p>	<p>★ - Demander de jouer avec les rythmes, les accents, les défauts...</p>

personnages peuvent bien dire

15.4 Rétroaction

○● *10 minutes*

Piste:

Est-ce qu'on peut inventer un personnage avec la voix?

Atelier # 16 - La voix 5

Les onomatopées

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire:

Cet atelier à pour but

Activités présentées

Notes

16.1 Mise en train

●○ 8 minutes

- En cercle, les élèves bougent la bouche dans tous les sens en prenant bien soins d'explorer toutes les possibilités, les limites du mouvement de la bouche.
- On rajoute des sons.
- On commence à marcher dans l'espace.
- On court

-On impose des variations dans la voix, dans le rythme et dans la mobilité.

★ - Rapide, saccadé, fort, lent, triste...

16.2 Notions

○● 7 minutes

- L'animateur explique, en passant par la bande dessinée, ce qu'est un onomatopée. On insiste sur le mot onomatopée pour que ce mot fasse parti de leur langage courant.

16.3 Le lancer des balles

▲▲ 7 minutes

- Les élèves, deux par deux, lancent (mime non-verbal) des balles de différentes grosseurs, de différents poids. Ces sortes de

★ Sortes de balles:
 - Ballon-chasseur
 - Tennis
 - Plage

balles sont imposées par l'animateur.

- Super ball
- Ballon athlétique
- Kin ball

- Ensuite, on refait le lance de toutes ces sortes de balles en faisant le bruit que fait normalement cette sorte de balle.

16.4 La machine

● 8 minutes

- Les élèves sont assis du côté public.
- Ils devront faire une machine (tout d'abord avec un mouvement de 2 temps) représentant le thème donné.

- ★ - Thèmes possibles : Horloge, automobile, la peur, etc...

- Il doit y avoir dans les mouvements deux positions précises qui sont reliés par un mouvement.

- Tous les élèves doivent avoir un point de contact avec au moins un autre élève.

- Quand la machine est installée, les élèves rajoutent un son qui est relié avec la partie de la machine qu'ils font.

16.5 Improvisation

▲▲ 15 minutes

▲▲ - Les élèves préparent une saynète.
contrainte: Seul le mouvement et les onomatopées sont permis. En aucun cas, l'on doit reconnaître un mot.

- ★ - Thème suggéré: Un voyage en fusée qui tourne au vinaigre.

16.6 **Rétroaction**

5 minutes

Piste: Arrive-t-il des moments où l'on utilise les onomatopées pour se faire comprendre. identifiez-les.

Atelier # 17 - Révision Ateliers 2 à 16 (durée ≈ 50 minutes)

Objectifs intermédiaires : **1. Faire un retour pour constater (sommairement) les différents progrès réalisés durant la première étape.**

Le cours est divisé en quatre mises en situations qui engloberont, en gros, le contenu par thème de la première étape du cours.

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>17.1 Saynète 1</p> <p><u>Thème: Chez le dentiste</u> - Contrainte : Sans paroles, et mettre un accent sur l'amplitude du mouvement qui doit être énorme.</p>	<p>★ - Retour sur les ateliers de mouvement</p>
<p>17.2 Saynète 2</p> <p><u>Thème : Histoire de jouets</u> - Contrainte : Personnages clairs engendré par le mouvement. Pas d'humains</p>	<p>★ - Retour sur les ateliers de personnages.</p> <p>★ - Propositions : Mécanique, mime, pantins ect...</p>
<p>17.3 Saynète 2</p> <p><u>Thème : Le grand navire</u> - Contrainte : Modifier la force de la voix et les intonations plusieurs fois dans la même histoire.</p>	<p>★ - Retour sur les Ateliers de voix.</p> <p>★ Suggestion : lorsque les élèves ne change pas leur voix, le faire changer durant l'improvisation au claquement des mains.</p>

17.4 Saynète 4

★ - Saynète supplémentaire sur l'émotion.

Thème : La tristesse

- Contrainte : Garder son sérieux et faire son possible pour créer un situation émouvante et, à la limite triste.

Autre suggestion : Faire un thème ou les personnages sont tristes d'un événement tellement farfelue qu'il devient drôle.

17.5 Rétroaction

Faire un grand retour sur les quinze premiers ateliers, tâter le pouls à savoir leur activités préférées et celles qu'ils ont moins aimé.

Faire un retour sur le vocabulaire théâtral employé dans cette première série d'ateliers

Atelier # 18 - L'espace 1

Scénique

(durée ≈ 50 minutes)

Objectifs intermédiaires : **1. Comprendre l'espace qui nous entoure et être conscient des façons que nous pouvons le remplir.**

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>18.1 Mise en train</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>7 minutes</i> - L'animateur demande aux élèves de marcher dans l'espace. - Après le «stop», il demande de prendre seul, le plus petit espace possible, puis le plus grand. - Ensuite, il demande a tout le groupe de prendre le plus d'espace possible et le moins. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ - En variant les vitesses.
<p>18.2 Notions sur l'espace scénique.</p> <p><i>10 minutes</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - L'animateur montre quelques notions de base sur l'espace que prennent les personnages sur une scène. (annexe 12.2) 	
<p>18.3 La greffe</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>10 minutes</i> - On demande a un élève de venir dans l'espace scène et de jouer un personnage. - Les autres élèves du groupe devront se greffer au premier personnage jusqu'à ce qu'on ait une scène complète. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ - Personnage ou objet simple et muet. ★ - Ex.: Un élève fait un bébé, le deuxième la maman, le troisième, un jouet ...

18.4 Saynète

- 15 minutes

Thème : Le far West

Contrainte : Utiliser toutes les sortes d'espace et les identifier.

18.5 Rétroaction

5 minutes

piste : Est-ce que l'espace qu'on a mit entre les personnages dans cet atelier a vraiment changé la dynamique de la saynète?

Atelier # 19 - L'espace 2

Comme départ de monologue

(durée ≈ 50 minutes)

Objectifs intermédiaires : **1. Se servir de l'espace pour créer une situation dramatique.**

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>19.1 Mise en train</p> <p>● 5 minutes. Rythmes d'Orff (Retour sur les exercices des ateliers 9 et 10)</p>	
<p>19.2 Exploration d'un espace.</p> <p>▲● 7 minutes</p> <ul style="list-style-type: none"> - On fait sortir les élèves de la classe. - On de mande d'entrer dans la classe et de faire comme si l'on était chez soi. De passer quelque temps dans chaque pièce. - À la fin, les élèves doivent quitter la maison au signal de l'animateur. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ - On doit recréer tous les obstacles dans sa tête. ex.: Les marches les meubles ect... ★ - En prenant soins de bien refaire le trajet.
<p>19.3 Notions</p> <p>●○ 5 minutes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer en mots clairs ce qu'est un monologue. 	
<p>19.4 Monologue</p> <p>(▲●) 20 minutes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour le monologue, on choisit la pièce préférée de notre maison. Ça devient le décor. - Ensuite on fait le monologue sur une situation cocasse, triste ou 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Bien faire comprendre que l'on veut tout de même une situation

autre.

fictive.

19.5 Le repas fou (impro)*10 minutes*

(Étant donné la difficulté des exercices précédents, je propose un exercice amusant pour détendre.)

- Un repas se termine.

- 3 personnages : La mère , le père et l'enfant.

- Au début de la saynète, l'enfant fait une demande.

- les parents doivent avoir un avis différent. Si la mère a répondu oui, le père sera donc forcé de répondre non et ainsi de suite.

- La discussion, qu'on espère animée, s'arrêtera lorsqu'un des deux parents dira l'âge de l'enfant. Alors l'opinion de ce dernier quand a l'obtention de la permission ou non devra être finale.

- ★ - Ex.: Puis-je aller danser? Puis-je dormir, ça fait des semaines..?

- ★ - L'âge, par rapport à la situation peut être aussi loufoque.

19.6 Rétroaction

- *5 minutes*

Piste : Quelles difficultés as-tu rencontré en faisant le monologue?

Atelier # 20 - L'espace 3

Le micro-lieu

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire : Cet atelier permet de défaire l'idée préconçue que le théâtre ne se fait que sur une scène et permet aussi de comprendre que n'importe quel lieu est le point de départ à une situation dramatique.

Activités présentées

Notes

20.1 Mise en train



5 minutes

*dans un autre local (si possible)
sinon, il est demandé aux enfants
de fermer leurs yeux.*

Questionnement sur les lieux qui nous entoure:

- Combien de portes
- Couleur des murs
- Nombre de fenêtres
- Nature du sol et couleur
- dimension en pas

On demande aux élèves de répondre mentalement aux questions nommées ci-haut.

Ensuite on vient confronter nos réponses personnelles aux réalités de l'espace

- ★ - On insiste sur la vérité. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses il n'y a que des explorations.

20.2 Marches

5 minutes

- Les élèves marchent dans l'espace sans se regarder ni se

toucher.

- On marche de plus en plus vite avec la peur, l'urgence, la fuite.
- Les murs de la classe se referment sur le groupe, on est pris.

Profiter de cet instant pour les asseoir au centre pour l'explication du projet.

20.3 Le lieu fait l'histoire

▲▲ 30 minutes

▲▲ *L'animateur aura au préalable choisit un certain nombre de micro-lieux déterminant dans la classe. Il y aura un lieu par équipe de 4.*



- Chaque équipe choisit un lieu. Ils doivent préparer rapidement une saynète d'une minute. Le lieu est inspiré de la disposition de l'espace qui leur est accordé.

- Toutes les équipes auront l'opportunité de faire une saynète dans chacun des micro-lieux. La rotation se fera après chaque représentation.

★ - Un escalier, un couloir entre la rampe de la scène et le rideau, une table...

★ - Demander de trouver des idées originales, d'aller plus loin que la première idée.

20.4 Rétroaction

10 minutes

Piste: Nommez les différents lieux où vous avez vu des pièces de théâtre.

Atelier # 21 - L'espace 4

L'espace construit

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire : Cet atelier a pour but de se servir de différentes constructions d'espace pour en faire le départ d'une situation dramatique. Elle développe donc la créativité.

Activités présentées

Notes

21.1 Mise en train

- 10 minutes
- Marches
- Les élèves marchent dans l'espace.
- Ils doivent essayer de remplir le plus possible leur espace vital ou prendre le moins d'espace possible.
- L'animateur leur demande de trouver des endroits dans le local où ils se sentent bien. À chaque fois qu'ils repèrent un endroit dans le local, ils doivent improviser quelques phrases qui serait le départ d'une situation.

21.2 Mises en situations imposées

- 20 minutes
 - L'animateur aura, comme au dernier atelier, repéré des endroits pertinents et aura inventé une situation de départ pour chacun d'eux.*
 - Exemples:
 - Escalier: Nous sommes dans les*
- ★ - On peut prendre les mêmes endroits.

sièges d'une salle de spectacle, un spectateur dérange. Comment le reste de l'assistance réagira-t-il?

L'allée: (entre la rampe et le rideau de la scène) Des gargouilles sont placés sur la corniche d'un gratte-ciel. Un sort est jeté, ils se réveillent pour la première fois. Que se passera-t-il?

La table: Des gens sont injustement emprisonnés dans une cage. Que se passera-t-il?

- Tout le groupe fait l'improvisation en même temps et sans concertation.

21.3 Les chaises

▲▲ 15 minutes

▲▲ matériel: Des chaises qui ne sont pas fragiles.



- Une dizaine de chaises sont entassés sans logique dans un coin de la classe.
- On divise le groupe en équipe de quatre.
- L'exercice se fait en trois temps.

Premier temps

La première équipe (appelons-la L'équipe A) a 15 secondes pour déplacer les chaises, pour en faire une structure étrange.

- ★ - Tout de même être délicat avec les chaises et tenter de faire des structures intéressantes!

Deuxième temps

L'équipe B a 15 secondes pour préparer une improvisation qui

s'inspirera de la structure proposée par l'amoncellement de chaises.

Troisième temps

L'équipe B à 30 secondes pour présenter leur improvisation.

Ensuite L'équipe B aura 15 secondes pour refaire une sculpture avec les chaises les chaises pour l'équipe C, et ainsi de suite.

21.4 Rétroaction

10 minutes

Piste: Dans quel lieu étrange aimerais-tu présenter une pièce de théâtre à tes amis?

Atelier # 22 - L'espace 5

L'espace vide

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire : Cet atelier a pour but de demander aux élèves l'abstraction du décor et de créer un lieu imaginaire ou du moins non conventionnel.

Activités présentées

Notes

22.1 Mise en train

- (Marches)

8 minutes

Cette mise en situation demande beaucoup de concentration. Il est préférable de leur demander une concentration plus grande qu'à l'habitude. Même si le groupe fonctionne très bien, ce commentaire vous donnera de plus beaux résultats.

Mise en situation dans la marche

Vous marchez nulle part...

Entouré de rien... un endroit vide sans début, sans fin... Il n'y a absolument rien sauf un plancher... Comment est-il? Est-ce qu'il fait froid? chaud?... Ça fait des années que vous marchez... Qu'elles couleurs voyez-vous? Qu'elle odeur?... Tu n'as plus le goût de marcher, tu t'asseyes ou tu te couches d'épuisement... Tu es fatigué de marcher... Tu es fatigué d'être seul...

22.2 Rencontres

^^ 7 minutes

Tu as entendu du bruit... Tu relèves la tête et tu vois une autre personne devant toi... (C'est la personne la plus proche de toi) Vous marchez depuis si longtemps que vous avez perdu la parole.. Alors vous vous observez... Puis, quelques onomatopées sortent de votre bouche et vous commencez à communiquer... On essaie de demander à l'autre comment sortir d'ici... Comment on mange... (tout ça avec les gestes et les onomatopées) On essaie ensemble de chercher une issue... on trouve un petit trou dans le sol, par lequel on voit des gens dans un centre d'achats, le trou est définitivement trop petit pour passer au travers mais assez grand pour pouvoir voir ce qui se passe de l'autre côté... On essaie d'attirer l'attention mais personne ne semble entendre nos cris... On abandonne et on se couche par terre.

22.3 Petite rétroaction

●○ 5 minutes

- On demande aux élèves comment ils ont vécu leur petit périple, les couleurs qu'il y avait, les odeurs.

22.4 Saynète

▲▲ 20 minutes

▲▲ *Délimiter un grand territoire rectangulaire.*

- Les enfants se place en équipe de quatre.

- Ils doivent préparer une saynète dans l'espace qui leur est réservé. Ils ne doivent pas sortir de ces limites, ils doivent se servir de tout l'espace.

Thème: les personnages sont prisonniers d'un endroit imaginaire. qu'arrive-t-il?

VARIANTE: ON PEUT FAIRE LE MÊME EXERCICE AVEC UN ESPACE RESTREINT...

22.5 Rétroaction

10 minutes

Piste: Est-ce possible de faire une pièce de théâtre complète sans se servir d'aucun décor ni accessoires.

Atelier # 23 - L'objet 1

La transformation

(durée ≈ 50 minutes)

Objectifs intermédiaires : 1. Utiliser et transformer les objets pour les utiliser plus aisément dans les constructions dramatiques.

Activités présentées

Notes

23.1 Mise en train

- 5 minutes
Rythmes d'Orff

23.2 Équilibre corp-objet

- 10 minutes
- Différents objets usuels sont placés sur le sol. À tour de rôle, chaque enfant donne un autre usage aux objets.

23.3 Publicité

- ▲▲ 10 minutes
- Les équipes prennent un objet au centre, donne une autre utilité et présentent leur objet dans une publicité.

23.4 Saynète

- 20 minutes
- Les élèves doivent préparer une saynète.
- Les personnages de ces saynètes doivent utiliser les objets qui sont au centre, transformés ou non.

23.5 Rétroaction

5 minutes

Atelier # 24 - l'objet 2

Personnification

(durée ≈ 50 minutes)

Objectifs intermédiaires : **1. 1.Utiliser et transformer les objets pour les personnifier plus aisément dans les constructions dramatiques.**

Des objets doivent être placés avant l'atelier sous un grand drap.

Activités présentées

Notes

24.1 Mise en train

●○ 10 minutes

- Les élèves doivent, tour à tour, toucher à un objet qui se trouve sous le drap.

- Il doivent décrire cet objet de la manière suivante: C'est _____ comme _____.

★ - Ex.: C'est doux comme de la ouate. (il est clair qu'ils ne peuvent pas dire ce qu'est l'objet.)

24.2 Dessin

▲ 5 minutes

Les élèves doivent ensuite dessiner rapidement l'objet qu'ils croient avoir touché.

24.3 Action

▲▲ 20 minutes

▲▲ Les élèves doivent créer une saynète à partir des objets qui ont été dessinés et collés sur un mur de la classe.

★ - Ils peuvent personnifier des objets différents ou identiques

24.4 Rétroaction

●○ 10 minutes

Est-ce que les deux ateliers précédents vous ont aidé à mieux vous servir des objets?

Atelier # 25 - L'objet 3

L'objet central

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire : Cet atelier permet le «focus» sur un objet dans la construction d'une situation dramatique.

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>25.1 Mise en train</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>5 minutes</i> - Les élèves marchent dans le local, sans se regarder et sans se toucher. - L'animateur varie le style des marches. - Puis, l'animateur propose une marche spéciale, les hommes et les femmes de cavernes. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ - Vite, ralentit....
<p>25.2 Exploration</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>15 minutes</i> et <i>Les élèves continuent de marcher en Homme de cavernes*</i> ●/2 <i>marcher en Homme de cavernes*</i> - Un objet est déposé au sol. Cet objet représente le feu. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ - Sugg. : Une efface de tableau.

Mise en situation

Les Hommes de cavernes sont intrigués par cette lueur laissée par un orage qui est passé au dessus du village dernièrement. On essaie de trouver ce que c'est. On fait des expériences, on

* Comprend la notion de femme des cavernes pour le reste de l'exercice.
Christian Cardin
www.dramaction.qc.ca

se brûle, on se réchauffe. Un des citoyen de cette petite communauté, comprend qu'il peut devenir le chef en gardant avec lui «le feu». Il devient le maître. Il alimente le feu et le garde pour lui. Les autres, qui ont quand même peur de lui, essaient lui voler le feu!

Un autre feu arrive, Un autre Homme des cavernes s'en empare et devient un autre chef. La tribu se divise naturellement en deux. Dans chaque tribu le «maître» commence à accepter de partager le feu. Ensemble, ils découvrent les vertus du feu. (cuisson, chaleur, défense)

Le feu s'éteint dans une des tribus. On essaie d'inventer une façon de faire du feu sans attendre la foudre. Ils ne réussiront pas. Ils devront aller trouver l'autre tribu et demander du feu. Qu'arrivera-t-il?

★ - Un autre objet lancé par l'animateur.

★ - L'animateur reprend une des deux effaces.

★ - L'animateur arrête le jeu peu après.

25.3 Saynète

▲▲ 20 minutes

▲▲ *Un objet non-usuel est amené en classe par l'animateur.*

- On fait des équipes de quatre.

★ - Sugg. : Un simulateur d'orbite terrestre (science naturelles)

Thème

L'objet amené par l'animateur est le résultat d'une découverte.

Pistes de travail pour l'élève

Nature de l'objet:

- Vivant
 - Magique
 - Naturel
 - Fabriqué
- Nature de la découverte
- Hasard
 - Recherché
- Utilité de la découverte
- Survie
 - Défense
 - jeu

25.4 Rétroaction

10 minutes

Piste: Nommez l'objet central de votre vie.

Atelier # 26 - L'objet 4

L'objet marionnette

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire : Cet atelier permet le «focus» sur un objet qui devient l'acteur ou le personnage principal d'une création dramatique.

Activités présentées

Notes

26.1 Mise en train

- 10 minutes

Différents objets usuels, amenés par l'animateur, ont été placés sur le sol du local.

- ★ - Disposés sans aucun ordre ni symétrie. Il y a quelques objets de plus que le nombre d'élève.

Dans un premier temps

Les élèves marchent autour des objets en prenant bien soins de les observer quelques secondes.

Dans un deuxième temps

Les élèves repassent devant chaque objet et leur donne une voix. Ils disent quelques mots avec une voix fabriqué, devant chaque objet.

- ★ - Ils doivent changer de voix à chaque nouvel objet.

26.2 Manipulation

- 5 minutes

- Chaque élève prend un objet et, tout en continuant de marcher, le manipule de toutes les façons possibles.

- ★ - Être au dessus, en dessous, le déplacer rapidement, lentement.

- On dépose l'objet au son, on en prend un autre. (max. 3 objets)

26.3 Les marionnettes

▲▲ 10 minutes

*On fait des équipes de deux.
Tous les élèves participeront en même temps.*

- Chaque élève prend un objet.
- Ces objets deviennent des marionnettes. Les élèves créent une conversation entre les deux objets, en prenant soins de bien les faire bouger dans l'espace.

Ils peuvent changer d'objets.
(max. 2 fois)

26.4 Saynète

▲▲ 17 minutes

▲▲ *Cette fois-ci, les élèves sont placés en équipes de quatre.*

- Chaque élève choisit un objet et le garde pour le reste de l'atelier.
- Ils créent une histoire qui peut se produire entre les quatre objets choisis. L'attention du public doit être portée sur les objets et non sur ceux qui les manipulent

★ - Ne pas oublier de prendre une voix spéciale pour le personnage créé.

26.5 Rétroaction

○● 8 minutes

Piste: En tant que public, avez vous réussi à voir les objets comme des personnages?

Atelier # 27 - L'objet 5 **L'objet imaginaire** **(durée ≈ 50 minutes)**

Objectif intermédiaire : Cet atelier, pouvant facilement se rapprocher des ateliers de mouvement permet à l'élève de construire dans l'espace, avec plus de précision, l'impression qu'il a un objet. (très utile pour l'improvisation)

Activités présentées

Notes

27.1 Mise en train

10 minutes

Mise en situation

- Vous arrivez chez vous, exténué après une longue fin de semaine en classe neige. En arrivant dans votre chambre, vous avez le goût de tout changer de place.
- Tu veux changer ton lit de place.
- Tu veux changer une ampoule.
- Tu veux remettre de l'ordre dans tes livres, puis dans tes cassettes (musique)
- Tu veux ouvrir la fenêtre.
- Tu prends un toutou, il te rappelle des bons souvenirs, tu le serres fort dans tes bras et tu le repose sur ton lit.
- etc...

- ★ - Insister sur la vérité du mouvement

27.2 Les enchères

▲▲ *10 minutes*

*deux par deux
tous les élèves jouent en même
temps*

- Les élèves sont face à face.
- Ils ont chacun un objet.
- Chacun des deux élèves veut l'objet de l'autre, sans toute fois vouloir donner le sien.
- Dans la discussion on propose de donner différents objets que l'on sort d'un coffre à jouet (ou autre) et que l'on propose à l'autre pour avoir l'objet en question.

★ - Un lourd et un léger

★ - Ils peuvent sortir de nulle part mais ils doivent être clairs dans l'espace pour l'animateur qui regarde.

27.3 Saynète

▲▲ *20 minutes*

▲ *en équipe de trois*

Les élèves préparent une saynète où chaque personnage manipulera minimum deux objets imaginaire.

Comme toujours, l'histoire doit avoir un début, un milieu et une fin.

27.4 Rétroaction

10 minutes

Piste: Est-ce qu'il était toujours facile de deviner et d'imaginé les objets fait par les autres?

Atelier # 28 et 29 - Le masque 1 et 2

Conception du masque

(durée ≈ 50 minutes)

Objectifs intermédiaires : **1. Préparation des masques en vu de l'atelier sur le jeu masqué.**

Dans l'atelier 28, vous aurez le temps de faire les masques qu'a une personne dans l'équipe de deux. l'autre le fera dans l'atelier 29.

Activités présentées

Notes

**28.1 Conception des masques de
et plâtre.**

29.1

✂ Matériel : du papier essuie tout,
des ciseaux, des bandes de
tissus plâtrées, des pots pouvant
contenir de l'eau et des sacs de
vidanges en plastique.

★ La plupart du temps, les
professeurs utilisent de la
Vaseline pour empêcher les
masque de coller au visage.
J'utilise des papiers essuie-tout
que j'imbibe d'eau. Ce papier est
placé sur le visage. On y fait des
trous pour faire respirer.

^^
✂ - Placer les enfants en équipe de
deux.

- Un élève se couche sur le dos,
c'est sur lui que l'on fait le
masque.

- Mettre le papier essuie- tout
imbibé d'eau sur le visage de
l'élève.

- Son compagnon commencera à

★ - Placez la tête sur le sac de
vidange pour empêcher les
dégâts...

mettre les bandes plâtrées que vous avez déjà coupées en petits morceaux de 8 centimètres sur 4 centimètres.

- Les enfants devraient mettre de trois à quatre couches de plâtre.

28.2 Rétroaction

et Ménage

29.2

Atelier # 30 - Le masque 3
Découpage et planification des détails
(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire : Conception des masques en vue de l'ateliers sur le jeu masqué.

Activités présentées

Notes

Matériel

Ciseaux
Papier de planification (annexe)
Crayons de couleurs

30.1 Découpage du masque

✂ En premier lieu découper les bords du masque pour l'uniformiser et lui donner de belles formes rondes

Ensuite percer des trous de chaque côtés du masque, à la hauteur des oreilles.

Vous pouvez également en mettre un dans le milieu du front, pour qu'une bande de plastique vienne passer au dessus de la tête pour bien faire tenir le masque, quel que soit le mouvement que l'enfant fera avec.

30.2 Planification des détails du masque



Dessiner les boursouflures que l'on veut rajouter sur le masque. Voir annexe pour le plan d'élève.

On peut donner une couleur spécifique pour les boursouflures et une autre couleur pour ce que les élèves veulent garder tel quel.

30.3 Rétroaction

Ménage

Bien nettoyer les ciseaux car si une pellicule de plâtre reste sur les ceux-ci, vous aurez bien de la difficulté à vous en servir par après...

Atelier # 31 - Le masque 4 **Détails du masque** **(durée ≈ 50 minutes)**

Objectif intermédiaire : Conception des masques en vue des ateliers sur le jeu masqué.

Activités présentées

Notes

Matériel

- Bandes plâtrées
- Ciseaux
- Contenant pour l'eau
- Papier journal
- Crayon à mine

31.1 Les élèves, à l'aide de leur plan ✂ de travail de l'atelier 30, ajoutent à leur base de masque, les couches nécessaires à la personnalité choisie de leur masque.

Ils rajoutent des bandelettes de plâtre aux endroits où ils veulent donner du relief.

Il est important, surtout si le masque est mince, de leur suggérer de ne pas trop mettre d'eau sur le masque, sinon il risque de se déformer...

Enfin il est suggéré de repasser partout avec des bandelettes de plâtre pour solidifier et le masque, et les ajouts. Les bandelettes peuvent passer au

travers des yeux et aussi ils peuvent s'accrocher à l'endos du masque.

Ensuite vous devez refaire les trous du masque.

31.2 Pendant la semaine, l'animateur ✂ posera des petites bandes élastique pour être prêt à jouer avec.

31.3 **Rétroaction**
Ménage

Atelier # 32 - Le masque 5

Exploration du jeu masqué

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire : Cet atelier, comme ceux du mouvement, demande à l'élève de s'exprimer avec le corps. Il permet donc une recherche de la qualité expressive du mouvement.

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>32.1 Présentation du jeu masqué, de son historique et de ses caractéristiques. ○● <i>10 minutes</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - L'animateur, à la limite de ses connaissances, explique l'importance du corps dans l'expression avec le masque. - Si vous avez décidé comme moi de faire des masques qui permettent de voir la bouche, expliquer également l'importance de l'exagération de la mimique de la bouche. - Parlez aussi de l'origine des masques du début à aujourd'hui. 	
<p>32.2 Marches ▲ <i>10 minutes</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves marchent au neutre, sans émotions. - On impose des variations dans la manière de marcher. Il est important d'attirer l'attention sur l'amplification du mouvement. - Sur place maintenant, on leur 	<ul style="list-style-type: none"> ★ - Triste joyeux... ★ - Toujours exagéré...

demande...

- a) de regarder au loin
- b) de regarder proche
- c) de regarder à gauche, à droite
- d) de regarder derrière
- e) d'avoir peur
- f) d'être fou de joie
- etc...

32.3 Improvisation dirigée

▲ 10 minutes

- Les enfants miment les mouvements de l'histoire que l'animateur leur lira.

★ - Annexe

32.4 Saynète

▲▲ 15 minutes

▲ Thème

- Deux personnages se rencontrent et se détestent mais il ne se le disent pas. Une situation cocasses va se produire...

Contrainte

Jouer avec beaucoup d'exagération

32.5 Rétroaction

○● 5 minutes

Piste: Comment aimes-tu jouer avec le masque?

Atelier # 33 - Révision **Ateliers 18 à 32** **(durée ≈ 50 minutes)**

Objectifs intermédiaires : **1. Faire un retour pour constater (sommairement) les différents progrès réalisés durant la première étape.**

Le cours est divisé en quatre mises en situations qui engloberont, en gros, le contenu par thème de la deuxième étape du cours.

Activités présentées

Notes

33.1 Saynète 1

★ - Retour sur les ateliers de l'espace

Thème: Perdus dans la galaxie
- Contrainte : En non-verbal. Seul les onomatopées sont tolérés. L'utilisation maximale d'un grand rectangle tracé avec du ruban cache est obligatoire.

33.2 Saynète 2

★ - Retour sur les ateliers de L'objet

Thème : Qu'est-ce que c'est
- Contrainte : Un objet étrange est amené par l'animateur. Les élèves doivent faire une courte histoire où chacun des personnages donne minimum trois utilités à l'objet et le manipule en conséquence.

33.3 Saynète 3

★ - Retour sur les Ateliers de masque

Thème : La commedia dell'arte

- Contrainte : (avec le masque)

La saynète doit être faite avec beaucoup d'amplitude dans le mouvement. La trame de l'histoire est laissée à la discrétion des élèves.

33.4 Saynète 4

Thème : La tristesse

- Contrainte : Garder son sérieux et faire son possible pour créer une situation émouvante et, à la limite triste.

Autre suggestion : Faire un thème où les personnages sont tristes d'un événement tellement farfelu qu'il devient drôle.

★ - Saynète supplémentaire sur l'émotion.

★ - Ce thème, je le suggère à chaque «évaluation». Il est très intéressant et la répétition de ce thème vous fera remarquer l'amélioration de l'élève et surtout sa maturité.

33.5 Rétroaction

Faire un grand retour sur les quinze premiers ateliers, tâter le pouls à savoir leurs activités préférées et celles qu'ils ont moins aimées.

Faire un retour sur le vocabulaire théâtral employé dans cette première série d'ateliers

Atelier # 34- L'aparté extérieure et intérieure 1

L'aparté classique

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire : C'est, pour les élèves une gymnastique mentale. Le but est de tenir deux langage soit un gestuel et un vocal.

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>34.1 Mise en train</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 10 minutes <p>Marches</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves marchent de différentes façons. - On demande ensuite de marcher avec une émotion nommée ci-haut mais en parlant avec une autre émotion. <p><u>Exemple:</u> Marche fâché avec une voix heureuse.</p>	<p>★ - Fâché, triste, Heureux, gêné...</p>
<p>34.2 Notions</p> <ul style="list-style-type: none"> ○● 5 minutes <ul style="list-style-type: none"> - L'animateur explique ce qu'est un aparté. (expliquer que le personnage dit tout haut (au public) ce qu'il pense tout bas) 	<p>★ - Effet comique.</p>
<p>34.3 Saynète (aparté)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲▲ 15 minutes <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves créent une histoire simple sur l'un des deux thèmes proposés. 	

Premier thème

Deux personnages se rencontrent. Les deux personnages sont en amour mais ne se le disent pas. Ils se parlent de quelque chose d'anodin et passent des commentaires au public sur ce qu'ils ressentent.

- ★ - Ils doivent, dans les deux cas, utiliser aparté. Les pensées sont bien dit au public.

Deuxième thème

Deux personnages se rencontrent. Les deux personnages se détestent mais ne se le disent pas. Ils se parlent de quelque chose d'anodin et passent de commentaires au public sur ce qu'ils ressentent.

34.4 « Jebrish »

▲▲ 10 minutes

- ▲▲ - Il y a deux équipes dans l'équipe de quatre.
 - 1) Les personnages (non-verbal)
 - 2) Les voix (verbal)

- Deux personnages (Les personnages) entrent en action. Ils bougent dans l'espace. Les voix relatent leur pensée et ce qu'ils se disent.

34.5 *Rétroaction*

10 minutes

Piste: Est-ce que, dans la vie, je tiens à l'occasion deux discours?

Atelier # 35 - Aparté extérieure et intérieure 2

Dualité du mouvement et de l'émotion

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire : Comme dans l'atelier précédent, le but est de tenir deux langage soit un gestuel et un vocal.

*****On a demandé à l'élève d'apporter un objet qu'il aime bien*****

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>35.1 Mise en train</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 10 minutes <p><i>Cet exercice se fait avec l'objet que l'élève a apporté en classe.</i></p> <p><u>Consigne:</u> Tu regardes l'objet que tu as apporté. Tu te rappelles un événement <u>heureux</u> qui se rattache à cet objet. Imagine la scène où tu étais heureux avec cet objet et joue la dans l'espace.</p>	<p>★ - <u>Heureux : Nous sommes des animateur et des enseignants, pas de thérapeutes!!!!</u></p>
<p>35.2 Exploration</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 10 minutes <p><u>Consigne</u> Vous manipulez rapidement l'objet dans l'espace, comme si vous étiez fâché, tout en étant heureux dans la voix. Vous racontez le moment heureux que vous avez vécu avec cet objet tout en effectuant des mouvements brusques.</p>	<p>★ - Très difficile mais donne des résultats surprenants.</p>
<p>35.3 Saynète</p> <p>▲▲ 10 minutes</p>	

- Demander aux élèves d'inventer une histoire simple ou il y a manipulation de l'objet. Les élèves doivent faire une «chorégraphie» claire qui pourra être reproduite dans l'activité 35.4.

★ - Maximum 1minute.

Présenter

35.4 Saynète / émotion

▲▲ 15 minutes

- Les élèves reprennent la même «chorégraphie» mais, cette fois, ils ne disent que les émotions ou la petite pensée intérieure du personnage au lieu du texte.

35.5 Rétroaction

○● 5 minutes

Piste: Vous avez fait une activité extrêmement difficile, comment l'as-tu vécu?

Atelier # 36 - Aparté extérieure et intérieure 3
La voix intérieure du personnage
(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire : **Reconstruire une histoire connue en employant la pensée du personnage. C'est encore de la gymnastique intellectuelle.**

<u>Activités présentées</u>	<u>Notes</u>
<p>36.1 Mise en situation ○● 10 minutes - Retracer ensemble l'histoire du petit chaperon rouge et s'entendre sur une version de la fin. - Repérer les personnages principaux. Soit: Le petit chaperon rouge, le loup, la grand-mère, et le chasseur. - Décider ensemble des «actions clés» d'une mise en scène.</p>	
<p>36.2 La mise en espace. ▲▲ 15 minutes ▲▲ - Les élèves «chorégraphient» la mise en scène de l'histoire du petit chaperon rouge. Les mouvements doivent être clairs.</p>	<p>★ - Non-verbal</p>
<p>36.3 La voix intérieure du personnage ▲▲ 15 minutes - Les élèves rajoutent un dialogue aux mouvements qu'ils ont mis en place. Ce dialogue ne doit pas être le dialogue que l'on</p>	

a l'habitude d'entendre mais les voix intérieures des personnages.

Exemples pertinents:

- a) Le petit chaperon rouge peut ne pas avoir le goût d'aller rendre visite à sa grand-mère...
- b) La grand-mère veut peut-être quelque chose d'autre que des petits gâteaux et du beurre...
- c) On peut supposer que les personnages sont joués par des comédiens qui sont «tannés» de jouer tous les soirs la même chose.

36.4 Rétroaction

10 minutes

Piste: Est-ce que cet atelier t'as aidé à mieux comprendre comment exprimer la pensée du personnage?

Atelier # 37 - Aparté extérieure et intérieure 4

Exploration du texte

(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire : Cet atelier est lié à l'atelier 38. Cet atelier permet une exploration du texte en vue de faire ressortir à l'autre atelier la pensée du personnage.

Activités présentées

Notes

Matériel:

- Textes de Yanick Comeau à annexe

37.1 Mise en train

10 minutes

L'animateur lit aux élèves les textes Brioche à la cannelle et Au coeur de la question. Ensuite les élèves se mettent en équipe de deux et choisissent un texte.

37.2 Mise en place

▲▲ *25 minutes*

Les élèves font une mise en place précise du texte choisit. Ils peuvent lire le texte lorsqu'ils vont le présenter

37.3 Rétroaction

▲▲ *10 minutes*

▲ Présentation du texte et de la mise en scène.

Atelier # 38 - Aparté extérieure et intérieure 5
La pensée du personnage dans le texte
(durée ≈ 50 minutes)

Objectif intermédiaire : **Exprimer la voix intérieure du personnage dans un texte.**

Activités présentées

Notes

38.1 Mise en train

▲▲ 10 minutes

Refaire, dans les équipes de deux, la mise en place de l'atelier # 37. (mémorisation)

38.2 La pensée du personnage

▲▲ 30 minutes

- Les élèves prennent la mise en place déjà établie.
- Maintenant, seul les phrases qui relatent la pensée du personnage doivent être dites.

★ - Encore une fois: exercice très difficile qui donne généralement des résultats exceptionnels.

38.3 Rétroaction

▲▲ 10 minutes

Présentation des exercices.

ANNEXE

EXERCICE 1.2
(page)
(annexe)

ÉLÉPHANT
GRENOUILLE
AIGLE
REQUIN
MOUCHE
LAPIN

ÉLÉPHANT
GRENOUILLE
AIGLE
REQUIN
MOUCHE
LAPIN

BALEINE
VACHE
ÂNE
MARINGOUIN
GORILLE
PERROQUET (qui ne parle pas)

BALEINE
VACHE
ÂNE
MARINGOUIN
GORILLE
PERROQUET (qui ne parle pas)

EXERCICE 9.1
(page)

(annexe)

Oncle Mathurin et tante Philomène

Dans un village, habitaient deux vieilles gens; oncle Mathurin et tante Philomène. Ils aimaient bien manger, dormir au chaud l'hiver et se mettre au frais l'été. La seule chose qu'ils détestaient était le travail. «Le travail ne me convient pas», répétait oncle Mathurin.

Un jour, tante Philomène fit bouillir dans une marmite de la soupe aux haricots. Ils s'assirent à table, mangèrent toute la soupe. Alors tante Philomène dit:

- Moi, j'ai fait cuire la soupe. Toi, tu te lève et tu lave la marmite; j'en aurai besoin demain pour traire la vache.
- Non, répliqua oncle Mathurin. C'est un travail de femme; lave-la toi-même.
- Je ne la nettoierai pas!
- Alors, qu'elle reste comme elle est!

La nuit vint, les vieux allèrent se coucher et la marmite resta sale.
- Écoute, dit oncle Mathurin à sa femme, lève-toi un peu plus tôt demain et fais-moi bouillir du lait, je mangerai une bouillie au lait avant d'aller au champ.

- Et dans quoi traire le lait? La marmite est sale. Si tu la laves, je pourrai traire la vache.
- Je ne la laverai pas, s'entêtait oncle Mathurin. Faisons plutôt un pari et celui qui perdra lavera la marmite.
- D'accord, accepta tante Philomène, et alors?
- Nous allons nous taire tous les deux; le premier qui parlera et dira un mot nettoiera la marmite.

Les vieux se turent et s'endormirent. La nuit prit fin et le soleil se leva. Tout le monde se mettaient au travail et le berger du village rassembla son troupeau et le mena au pâturage. Dans la cour des vieux, la vache beuglait fort mais personne ne pouvait la traire ou la mener paître! Les vieux ne bougeaient pas murés dans leur silence. Les voisins s'inquiétaient déjà et regardaient par la clôture. Ils ne pouvaient pas imaginer ce qui s'était passé chez oncle Mathurin. Ils voyaient la vache, toujours attachée, qui mugissait, et personne dans la cour. Ils entrèrent dans la maison et demandèrent:

- Que se passe-t-il, tante Philomène? Pourquoi trais-tu pas la vache?

Tante Philomène ne dit mot.

- Oncle Mathurin, dis-nous seulement une petite parole! Pourquoi tante Philomène restait-elle muette?

Mais on ne pouvait pas en tirer une seule syllabe. Ils se contentaient de secouer la tête comme un cheval.

- En voilà une affaire! déclara un voisin. Les vieux, c'est clair, ont perdu la voix. Dépêchez-vous de courir chercher le médecin. Ignace, mon petit, vas-y.

Ignace courut chercher le médecin qui habitait à l'autre bout du village. Tandis que le gamin galopait, les voisins se dispersèrent, chacun de leur côté: les-uns aux champs, les autres au marché. Deux seulement restèrent près des vieux «devenus muets», une vieille fille et le vicaire. Le vicaire s'apprêtait à partir lui aussi et dit à la vieille fille:

- Chère mademoiselle Eugénie, restez ici en attendant le docteur. Veillez sur les vieux afin qu'il ne leur arrive pas d'accident.

- Je ne le puis, mon père.

- Et pourquoi donc?

- Aujourd'hui, personne ne travaille pour rien. Payez-moi et je resterai!

- Comment? Je devrais te payer? Mais tu sais bien que je n'ai pas d'argent.

Jetant les yeux autour de lui, le vicaire vit au mur, le manteau de l'oncle Mathurin. Il se mit à inspecter les poches dans l'espoir d'y trouver quelques sous quand oncle Mathurin se déchaîna:

- Quoi! Tu veux donner mes économies à cette fainéante?

Tante Philomène, ayant entendu son mari parler, se leva et dit:

- Eh là! Tu as parlé le premier, tu as perdu ton pari. Va maintenant laver la marmite!

Le vicaire et mademoiselle Eugénie devinèrent alors la raison du silence obstiné de tante Philomène et d'oncle Mathurin. Ils hochèrent la tête et regagnèrent leur demeure

Adaptation d'un conte de A. Bajdaev



EXERCICE 13.4
(page)
(annexe)

Petits exercices pour nous faire bouger la bouche!

- 1. Ciel, si ceci se sait ce soir, ces soins sont sans succès.**
- 2. Je veux et j'exige, j'exige et je veux.**
- 3. Pour qui sont ces six saucissons-ci.**
- 4. Le chasseur sait chasser sans son chien de chasse.**
- 5. Beau bébé blond bambin babillard, mange du bon blé blond.**
- 6. Les chemises de la duchesse sont-elles sèches ou archi-sèches?**
- 7. Que Lilly lit sous ces lilas là?**
- 8. Défit! (Qui saura dire ça par coeur?)**

Paragarafamous est un original qui ne se désoriginalisera jamais car Paragarafamous est trop original.

EXERCICE 15.3

(page)
(annexe)

Le renard et le corbeau

Maître corbeau sur un arbre perché,
Tenait en son bec un fromage;
Maître renard par l'odeur alléché,
Lui tint à peu près ce langage:
« Hé! bonjour, Monsieur du Corbeau,
Que vous êtes joli! que vous me semblez beau!
Sans mentir, si votre ramage
Se rapporte à votre plumage,
Vous êtes le Phénix des hôtes de ces bois. »
À ces mots, le corbeau ne se sentit pas de joie;
Et, pour montrer sa balle voix,
Il ouvre un large bec, laisse tomber sa proie.
Le renard s'en saisit, et dit : « Mon bon monsieur,
Apprenez que tout flatteur
Vit au dépens de celui qui l'écoute.
Cette leçon vaut bien un fromage sans doute. »
Le corbeau, honteux et confus,
Jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y prendrait plus.

EXERCICE 17.5

(page)
(annexe)

Vocabulaire théâtral utilisé dans les ateliers de mouvement, de personnage et de voix. (ateliers #3 à #17)

Demander ce que c'est:

Position neutre (exercice 4.1)	Position sans débalancements. Les deux pieds sont biens ancrés dans le sol et un peu ouverts. Le corps est droit et les bras sont un peu en avant.
Saynète (presque tous les ateliers)	Mot français pour «sketch». Désigne la création d'une petite histoire dans le but de la représenter en improvisant la majeure partie du texte.
Personnages de Tchéckov (exercice 8.2)	- Le ventru - Le cérébral - Le gêné - Le perdu - Le «snob»
Contraste (atelier 11)	«C'est le contraire de...» Opposition marqué entre deux choses ou deux personnages
Onomatopées (exercice 16.2)	Sons ressemblant à des mots. Il imite les mots, les sons. Se retrouve surtout dans le langage des enfants et dans les bandes dessinés.
Autre mot utilisé	
Autre mot utilisé	

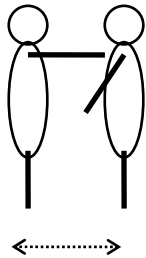
EXERCICE 18.2

(page)
(annexe)

L'espace scénique

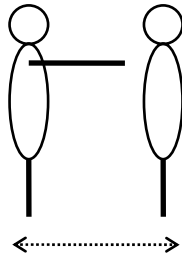
Entre les personnages:

1)



Si la distance entre les personnages est inférieure à la distance des bras, ils ne peuvent être que des bons amis, des amoureux ou des gens d'une même famille.

2)



Si la distance entre les personnages est un peu supérieure à la distance d'un bras, on peut dire qu'ils sont des amis, des personnes qui s'entendent bien ou des inconnus

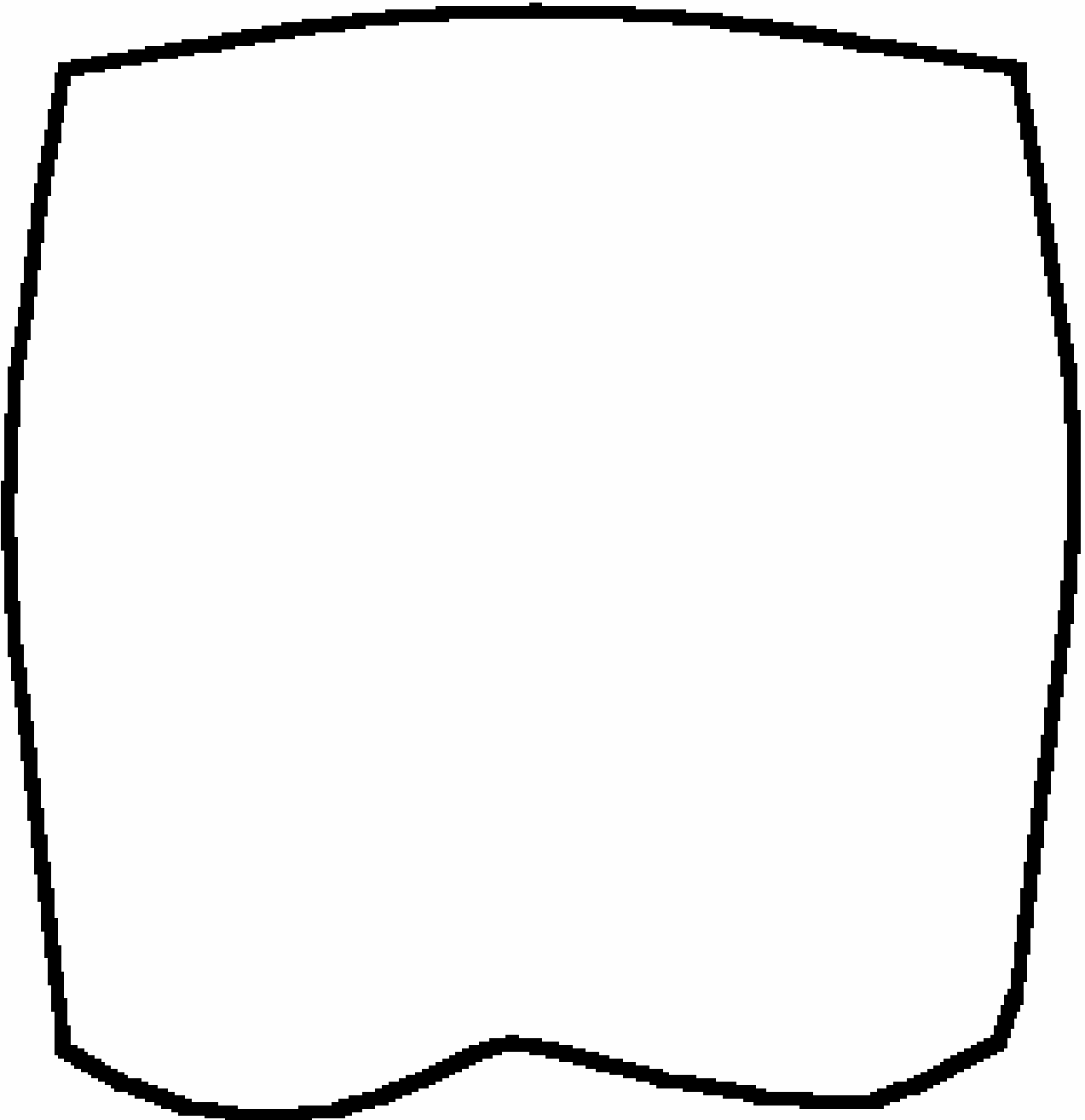
3)



Si les personnages sont loin les uns des autres, on peut dire qu'ils sont en chicane ou encore gênés.

Ces notions sont intéressantes si elles sont données dans le but de montrer une raison pour que les saynètes ne soient pas toujours constituées de personnages «pognés dans un paquet». Il ne faut pas confondre cet outil avec le système plus complexe de la mise en scène.

EXERCICE 30.2
(page)
(annexe)



Nom : _____

Groupe : _____

EXERCICE 17.5

(page)
(annexe)

Vocabulaire théâtral utilisé dans les ateliers de mouvement, de personnage et de voix. (ateliers #19 à #33)

Demander ce que c'est:

Monologue (exercice 19.3)	C'est le contraire d'un dialogue... Discours d'une personne qui se parle à elle même. Donc, joué par un seul acteur.
Commedia dell'arte (atelier 32)	Courant théâtral italien du moyen âge. Les comédiens mettaient des masques pour jouer les personnages comme : Arlequin, Sylvio, Pantalon... Les représentations étaient préparés que par un canevas qui était le départ des improvisations comiques.
Autre mot utilisé	
Autre mot utilisé	

Ateliers 37 et 38
(pages)
(annexe)

Une Brioche à la cannelle

de Yanik Comeau (www.comunikmedia.com)

tiré du livre *Coups de théâtre, 36 courtes pièces pour enfants et adolescents*

Volume 1

6 volumes sont disponibles

Les personnages

Anne-Marie, serveuse au restaurant La Tour Eiffel.

Madame Durivage, une cliente difficile.

* * * * *

Dialogue

(Dans un petit restaurant-bistro, Madame Durivage lit une revue de mode. Anne-Marie s'approche et dépose un verre d'eau sur sa table.)

ANNE-MARIE

Bonjour, Madame.

MADAME DURIVAGE

Bonjour.

ANNE-MARIE

Bienvenue au Restaurant La Tour Eiffel.

MADAME DURIVAGE

Merci.

ANNE-MARIE

Désirez-vous voir le menu? *(Elle tend le menu à Madame Durivage.)*

MADAME DURIVAGE

Non merci, je suis pressée. Je vais prendre simplement un thé au citron et une brioche à la cannelle.

ANNE-MARIE

Je regrette, Madame, mais nous n'avons plus de brioche à la cannelle. Est-ce que je peux vous offrir un pain au chocolat?

MADAME DURIVAGE

Vous pouvez bien me le proposer, mais je n'en commanderai pas. Je prendrai alors... un café au lait et... une brioche à la cannelle.

ANNE-MARIE

Excusez-moi, Madame, mais nous n'avons pas de brioche à la cannelle.

MADAME DURIVAGE

Ah bon. Et bien dans ce cas-là, je prendrai un verre de lait et... une brioche à la cannelle.

ANNE-MARIE

(essayant de garder sa patience.)

Mais Madame, je viens tout juste de vous dire que nous n'avons pas de brioche à la cannelle.

MADAME DURIVAGE

Vous n'avez pas grand chose, à ce que je vois. Bon, très bien. Apportez-moi un café régulier et une brioche à la cannelle.

ANNE-MARIE

Vous ne semblez pas bien me comprendre, Madame. Nous n'avons plus de brioche à la cannelle. Aimerez-vous que je vous apporte un croissant aux amandes?

MADAME DURIVAGE

Quelle bonne idée, oui. Un croissant aux amandes.

ANNE-MARIE
(soulagée.)

Très bien. *(Elle se tourne pour sortir vers la cuisine.)*

MADAME DURIVAGE

Et je prendrai une brioche à la cannelle pour apporter.

ANNE-MARIE
(commençant à se décourager.)

Madame, nous n'avons pas de brioche à la cannelle, comprenez-vous?

MADAME DURIVAGE

Mais bien sûr que je comprends. Me prenez-vous pour une idiote?

ANNE-MARIE

Pas du tout, Madame. Je vous apporte votre croissant aux amandes...
(Elle se prépare à sortir encore.)

MADAME DURIVAGE

Et n'oubliez pas ma brioche à la cannelle. Dans un petit sac de papier, si possible.

ANNE-MARIE
(perdant patience.)

Madame! Nous n'avons plus de brioche à la cannelle! Je voudrais bien vous en apporter une, mais il n'en reste plus. Nous en avons, mais nous n'en avons plus! C'est clair?

MADAME DURIVAGE

Vous n'avez pas besoin de vous emporter, Mademoiselle, je veux seulement une brioche à la cannelle.

ANNE-MARIE
(fâchée.)

Vous pouvez m'en demander une jusqu'à la fin des temps, je n'en ai plus!!! Je ne peux quand même pas vous en inventer une pour vous faire plaisir!

MADAME DURIVAGE

Mais vous n'aviez qu'à le dire!

ANNE-MARIE

Je n'arrête pas de vous le dire depuis que vous êtes arrivée.

MADAME DURIVAGE

Très bien.

ANNE-MARIE

Alors je vous apporte votre croissant aux amandes?

MADAME DURIVAGE

Non, merci. Finalement, je vais prendre une brioche à la cannelle.

ANNE-MARIE

(criant.)

Je n'ai plus de brioche à la cannelle!!! Dehors!!! Dehors! (*Madame Durivage se lève, apeurée.*)

MADAME DURIVAGE

Mais... mais... qu'est-ce que vous faites?

ANNE-MARIE

J'ai dit dehors! Allez-vous-en... et ne revenez plus!

FIN