

## Séance 1 - Les différents modes de communication

### Objectifs :

- appréhender différents modes de communication
- se rendre compte que ces différents modes existent rarement indépendamment les uns des autres (par exemple, l'échange verbal entre deux individus est toujours accompagné par le langage du corps : mouvements des bras et des mains, postures corporelles, expressions du visage, etc.)
- mieux comprendre ce qui fait qu'une communication est plus ou moins bien réussie - particulièrement dans un groupe de 30 !

### Déroulement résumé de la séance

#### 1° - Echauffement (50 minutes)

a/

- Exercices d'occupation de l'espace de jeu.

b/

- mimes collectifs de situations ordinaires joués de façon très exagérée
- par groupe de 3, amplification la plus importante possible d'une série de gestes et de sons de la vie quotidienne.

c/

- par 2, déplacement paumes contre paumes et les yeux dans les yeux
- par 2, « l'aveugle et son guide » : le guide donne ses indications à l'aveugle par le toucher, par la voix, de près, de loin, etc.

#### 2° Mise en situation (1 heure)

- 2 équipes d'alpinistes se croisent en haute montagne, l'une d'elle doit prévenir l'autre qu'un grave danger (fantaisiste et loufoque, naturellement !) la menace. Mais, à cette altitude, le son ne porte pas, le message, aussi compliqué soit-il, devra être émis uniquement par gestes...
- Reprise du même type de situation - il s'agit maintenant de bateaux de plaisance qui se croisent en haute mer - ; le message va maintenant être

émis par mot ; le problème est que tous les émetteurs parlent en même temps...

- Autour d'une usine en feu, des sauveteurs expliquent aux personnes prisonnières des flammes ce qu'elles doivent faire pour échapper au danger (les élèves sont évidemment encouragés à proposer des solutions fantaisistes !) mais il ne s'agit plus maintenant d'un groupe s'adressant à un autre groupe mais d'un individu (un sauveteur) qui s'adresse à un autre individu ; le message est émis par geste
- Reprise du même exercice avec un message émis par mots ET par gestes.

3° - Bilan (10 minutes)

Analyse des différentes situations jouées, constats des élèves, etc.

## **Séance 2 - La situation de la communication**

### Objectif :

A travers des mises en situation concrètes, il s'agit essentiellement de permettre aux élèves de se poser les questions suivantes : qui parle ? ; à qui ? ; de quoi parlent-ils ? ; A quel moment ? ; A quel endroit ? etc.

### Déroulement résumé de la séance

1° - Echauffement (50 minutes)

a/

- Exercices d'occupation de l'espace de jeu.

b/

- Déplacements sur un sol qui tremble, dans un lieu surchauffé puis glacial, dans une pièce entièrement close et complètement aveugle, etc.
- Par 2, travail sur l'évolution de sentiments : passage d'un personnage soupçonneux à un personnage terrifié.
- Distribution de numéro

2° Mise en situation (1 heure)

- mise en place d'un vaisseau spatial extrêmement futuriste (à l'appel de son numéro, l'élève, en jeu, doit inventer une phrase qui doit être cohérente

avec la situation et le personnage qu'il est en train de jouer). L'histoire s'y déroule en 2 étapes : 1 - vie ordinaire à bord (les phrases émises s'adressent alors à l'environnement immédiat du personnage : le commandant de bord s'adresse à son second, le cuisinier à ses aides, l'infirmière au médecin, etc.) 2 - le vaisseau est attaqué et se retourne (les phrases s'adressent alors à tous : ordres des supérieurs à l'ensemble de l'équipage, expression de la peur et de la panique, etc.)

- 3 versions d'un meeting politique au cours duquel des candidats aux élections présidentielles s'adressent à leurs électeurs pour leur présenter des éléments de leur programme (complètement fantaisiste, évidemment !) : 1<sup>ère</sup> version, les électeurs réagissent ensemble et bruyamment à chacune des propositions ; 2<sup>ème</sup> version, chaque électeur discute calmement avec son voisin de la proposition qu'il vient d'entendre ; 3<sup>ème</sup> version, un électeur s'adresse au candidat pour lui poser une question - si possible dérangement ! - au sujet de la proposition qu'il vient d'entendre.

3° - Bilan (10 minutes)

4° - Travail par groupe.

Une fiche est distribuée à chaque groupe (4 élèves). Une histoire très simple leur est racontée. Les élèves doivent jouer cette situation. Les spectateurs doivent ensuite pouvoir répondre aux questions suivantes : qui parle ? ; A qui ? etc.

### **Séance 3 - Les niveaux de langue**

#### Objectifs :

- Repérer 3 niveaux de langue : familier, courant, soutenu.
- Se rendre compte que l'usage des différents niveaux de langue dépend de la situation dans laquelle se trouve le locuteur et de la personne à qui il s'adresse.

#### Déroulement résumé de la séance

1° - Echauffement (50 minutes)

- Exercices d'occupation de l'espace de jeu.
- Transformation progressive en personnages simiesques
- Mime dirigé (les élèves imitent l'animateur) de moments de la vie quotidienne (le matin, mal réveillé !)

- Mime dirigé du « tea time » sur un yacht au plus fort de la tempête
- Triangle des émotions : l'espace de jeu est réparti en 3 zones ; chaque zone correspond à l'un des trois types de personnages vu précédemment ; les élèves passent d'une zone à l'autre en se déplaçant en file indienne, tous dans le même sens et changent de personnage en fonction de la zone sur laquelle ils se trouvent ; on demande enfin aux élèves de faire parler les différents personnages qu'ils interprètent (on leur suggère au préalable le genre de propos que chacun des personnages peut tenir : langage courant pour le personnage simiesque, familier pour le personnage de la vie quotidienne et soutenu pour le « tea timer »)
- Reprise de l'exercice mais une moitié de la classe se déplace dans un sens et l'autre moitié dans l'autre ; lorsque deux élèves se croisent, ils improvisent un échange de quelques mots en jouant le personnage correspondant à la zone sur laquelle ils se trouvent ; on demande enfin aux élèves de « tricher » - en accélérant ou en ralentissant le rythme de leur déplacement - afin de rencontrer un personnage qui n'est pas du même type qu'eux (et qui, par conséquent, parle d'une autre façon)
- Distribution de numéro

## 2° Mise en situation (1 heure)

La classe est répartie en 3 groupes.

- une caverne d'homme préhistorique (groupe 1)
- le foyer de la famille Duschmoll un lundi à 7h30 du matin (groupe 2)
- le conseil d'administration d'une puissante multinationale (groupe 3)

L'élève n° 1 est dans le 1<sup>er</sup> groupe, le n°2 dans le 2<sup>ème</sup>, le n°3 dans le 3<sup>ème</sup>, le n°4 dans le 1<sup>er</sup>, etc. On demande aux groupes de mimer les situations suivantes :

- la vie ordinaire dans la caverne des hommes préhistoriques jusqu'au moment où une étrange machine atterrit devant l'entrée de leur grotte ; après quelques hésitation, ils s'y introduisent et sont aussitôt transportés... au vingt et unième siècle ! (groupe 1)
- la vie quotidienne (un tout petit peu caricatural !) chez les Duschmoll jusqu'au moment où leur plafond est transpercé par... l'atterrissage d'une machine à voyager dans le temps occupée par des hommes préhistoriques stupéfaits ! (groupe 2)
- la vie quotidienne du conseil d'administration dans son somptueux bureau jusqu'au moment où la porte s'ouvre sur un groupe d'individus en pyjama et peau de bête, venus demander des explications à ces maîtres de monde probablement détenteurs d'informations que les autres n'ont pas !

On demande ensuite à toute la classe de rejouer cette histoire en restant bien silencieux. On précise que lorsque deux groupes de personnages se rencontrent, ils font un effort pour adapter leur niveau de langue à leurs interlocuteurs. Les élèves jouent et à l'appel de son numéro, chacun doit inventer et dire une phrase qui correspond au personnage et à la situation qu'il est en train de jouer mais qui doit aussi être comprise par les personnes à qui il s'adresse :

- Les hommes préhistoriques, avant l'arrivée de la machine à voyager dans le temps usent d'un langage courant puis utilisent le langage familier pour se faire comprendre des Dushmolls
- Les Dushmolls, avant l'arrivée de la machine à voyager dans le temps usent d'un langage familier puis utilisent le langage courant pour se faire comprendre des Dushmolls
- Les « maîtres du monde », avant l'arrivée de la machine à voyager dans le temps usent d'un langage soutenu puis utilisent le langage courant ou familier pour se faire comprendre des Dushmolls et des hommes préhistoriques tandis que ces deux derniers groupes de personnages ont recours au langage soutenu pour se faire comprendre des « maîtres du monde ».

3° - Bilan (10 minutes)

4° - Travail par groupe.

Une fiche est distribuée à chaque groupe (4 élèves). Une histoire en 3 parties leur est racontée. Il s'agit, à chaque étape, de la rencontre de 2 personnages. Les élèves doivent déterminer le niveau de langue utilisé par les différents protagonistes, inventer de courts dialogues et les mettre en scène.

#### **Séance 4 - Les types de phrase**

##### Objectifs :

- Repérer différents type de phrase : déclaratives, interrogatives, exclamatives, injonctives.
- Se rendre compte qu'à l'oral, une même phrase peut appartenir à différents types selon la situation, la personne à laquelle elle s'adresse, l'intonation, etc.

## Déroulement résumé de la séance

### 1° - Echauffement (50 minutes)

- Exercices d'occupation de l'espace de jeu.
- Les élèves « dessinent » différentes formes géométriques en utilisant leurs épaules comme une ligne
- Spontanément, les élèves doivent se répartir en plusieurs groupes et former les différents tableaux vivants qui leur sont demandés

### 2° Mise en situation

a/

- Travail par 2. A est sculpteur, B est statue. En modelant le visage puis en donnant une posture corporelle à B, A doit créer la statue d'un « ange de douceur et de bonté » ! Cette première étape terminée, les sculpteurs se rejoignent dans un coin de l'espace de jeu. On leur explique qu'ils changent de personnage : ils sont maintenant des petits vieux visitant un musée (on rappelle au passage qu'il est interdit de toucher aux statues !)
- Pendant la visite, on va demander à chaque élève désigné de décrire ce qu'il voit (on obtient en général une série de phrases déclaratives)
- Dès que le musée est vide, on propose aux statues - qui, jusque là, étaient restées immobiles ! - de reprendre vie et de jouer des personnages qui, ne comprenant pas ce qui leur arrive, se posent mille et une questions (on obtient généralement des phrases interrogatives)
- Les élèves se remettent par 2 et inversent les rôles. B doit maintenant sculpter une figure abstraite et incompréhensible
- Les élèves sculpteurs deviennent maintenant des critiques d'art extrêmement snobs et sévères qui ne trouvent aucune qualité aux statues qu'ils regardent (on obtient alors des phrases déclaratives négatives)
- Les statues se réveillent et font part de leur dépit à avoir été ainsi traitées par les critiques d'art. (on obtient des phrases exclamatives)

b/ La classe est répartie en 4 groupes (1, 2, 3, 4).

- 1 est un groupe de soldats sanguinaires n'ayant qu'une idée en tête : tuer !
- 2 est un groupe de soldats perdus dans le brouillard
- 3 est un groupes de soldats attendant la première occasion pour quitter le champ de bataille
- 4 est un groupe de soldats se sachant condamner et dans l'impossibilité de fuir

On met en mouvement les 4 groupes en les faisant jouer au ralenti. On reprend la scène en demandant à quelques élèves d'inventer les phrases correspondant aux personnages et aux situations qu'ils sont en train de jouer.

3° - Bilan (10 minutes)

4° - Jeux par équipe

## GRAND JEU DES EMETTEURS-RECEPTEURS EQUIPE A

EMETTEUR

### 1<sup>ère</sup> manche - L'intonation

*Les joueurs de l'équipe B - vos adversaires ! - sont par groupes de deux. Ils vont devoir deviner qui parle, de quoi, où, à quel moment et dans quelle circonstance.*

Vous devez, chacun votre tour :

- Lire pour vous-même une phrase du tableau ci-dessous puis la jouer en l'incluant dans une courte improvisation et en interprétant le personnage indiqué dans la colonne EMETTEUR.

- Adapter votre intonation et votre jeu aux indications données dans les colonnes LIEU DE L'EMISSION et CONSIGNES PARTICULIERES.

PHRASES	EMETTEUR	LIEU DE L'EMISSION	CONSIGNES PARTICULIERES
1 - L'incendie s'est déclaré dans le couloir !	Un témoin.	Un poste de télévision	L'émetteur parle au moment où l'incendie se produit
2 - L'incendie s'est déclaré dans le couloir	Un fou	Une chambre capitonnée	Le fou est pris d'un... fou rire irrépressible !
3 - L'incendie s'est déclaré dans le couloir.	Un journaliste de télévision	Le bout du couloir	
4 - File-moi 10 briques, Bébert, où	Un maçon	Un chantier de construction	L'émetteur est un brave garçon

ça va chauffer !			
5 - File-moi 10 briques, Bébert, où ça va chauffer !	Un bandit	Une rue sombre	Le bandit est équipé d'une arme inattendue (n'importe quoi sauf une arme à feu ou un couteau)
6 - Tu as lavé tes chaussettes !	Une mère de famille tenant à la main des chaussettes décolorées...	La cuisine	A vous de la deviner en observant bien la ponctuation de la phrase...
7 - Tu as lavé tes chaussettes ?	Une mère de famille tenant à la main des chaussettes propres...	La cuisine	A vous de la deviner en observant bien la ponctuation de la phrase...

# GRAND JEU DES EMETTEURS-RECEPTEURS

## EQUIPE A

### 2<sup>ème</sup> manche - Genre et nombre

*Les joueurs de l'équipe B - encore vos adversaires ! - ne forment plus qu'un seul groupe. Ils doivent réagir selon que la phrase s'adresse à un garçon seul (auquel cas, un garçon tout seul doit jouer la réponse) ; une fille toute seule ; un groupe de garçons ; un groupe de filles ou un groupe mixte.*

Vous devez, chacun votre tour :

- Lire pour vous-même une phrase du tableau ci-dessous puis la jouer en l'incluant dans une courte improvisation et en interprétant le personnage indiqué dans la colonne EMETTEUR.
- Adapter votre intonation et votre jeu aux indications données dans les colonnes LIEU DE L'EMISSION et CONSIGNES PARTICULIERES.

PHRASES	EMETTEUR	LIEU DE L'EMISSION	CONSIGNES PARTICULIERES
1 - Les filles sont des idiots.	Un petit freluquet	Une cour d'école	Le petit freluquet est mort de peur à l'idée de devoir dire cette phrase
2 - Voulez-vous danser avec moi ou êtes-vous déjà prise ?	Un séducteur	Une salle de bal	
3 - O.K., vous êtes les plus forts !	Un monsieur très distingué	Sur un quai de métro	
4 - La banque est cernée. Rends-toi ou tu es mort !	Un policier	Devant une banque	Le policier parle dans un porte-voix
5 - Pascal, tu me marches sur les pieds, mon vieux !	Un bandit	Une rue sombre	Le bandit est équipé d'une arme inattendue (n'importe quoi sauf une arme à feu ou un couteau)
6 - Pascale, je dépose mon cœur à vos pieds	Un jeune homme éperdu d'amour.	Un jardin public	Vous devez mettre au moins un genou en terre

7 - Dominique, tu me casses les pieds !	Qui vous voulez !	Où vous voulez !	
---	-------------------	------------------	--

# GRAND JEU DES EMETTEURS-RECEPTEURS

## EQUIPE A

### 3<sup>ème</sup> manche - La réponse

*Les joueurs de l'équipe B - toujours vos adversaires ! - jouent chacun leur tour. ATTENTION : la phrase que vous prononcerez est une réponse ; vos adversaires doivent trouver la question qui y correspond.*

Vous devez, chacun votre tour :

- Lire pour vous-même une phrase du tableau ci-dessous puis la jouer en l'incluant dans une courte improvisation et en interprétant le personnage indiqué dans la colonne EMETTEUR.
- Adapter votre intonation et votre jeu aux indications données dans les colonnes LIEU DE L'EMISSION et CONSIGNES PARTICULIERES.

PHRASES	EMETTEUR	LIEU DE L'EMISSION	CONSIGNES PARTICULIERES
1 - Ah non ! Je suis complètement fauché !	Une dame très chic	Un bateau de croisière	
2 - Mon carnet de bal est plein. Un autre soir peut-être...	Une jeune fille un peu timide	Une salle de bal	
3 - Ca va ! Je vais parler !	Un repris de justice	Un commissariat	Le malfrat a le visage tout cabossé
4 - Dans trois jours ! Pense à écrire ta lettre au père Noël !	Un père de famille	Dans la salle à manger	
5 - Non ! C'est mon pantalon qui me serre !	Une jeune fille	Dans la cour du collège	
6 - Ben voyons ! Mon aile s'est enfoncée toute seule !	Qui vous voulez !	Où vous vous voulez !	Il s'agit d'une réponse ironique
7 - Excuse-moi mais ça a un goût	Un adolescent	Dans la salle à manger	

de produit à vaisselle !			
-----------------------------	--	--	--

# GRAND JEU DES EMETTEURS-RECEPTEURS

## EQUIPE B

### 1<sup>ère</sup> manche - L'intonation

*Les joueurs de l'équipe A - vos adversaires ! - sont par groupes de deux. Ils vont devoir deviner qui parle, de quoi, où, à quel moment et dans quelle circonstance.*

Vous devez, chacun votre tour :

- Lire pour vous-même une phrase du tableau ci-dessous puis la jouer en l'incluant dans une courte improvisation et en interprétant le personnage indiqué dans la colonne EMETTEUR.
- Adapter votre intonation et votre jeu aux indications données dans les colonnes LIEU DE L'EMISSION et CONSIGNES PARTICULIERES.

PHRASES	EMETTEUR	LIEU DE L'EMISSION	CONSIGNES PARTICULIERES
1 - La tempête va provoquer des vagues de cinq à six mètres de haut.	Le capitaine d'un chalutier	Une université	
2 - La tempête va provoquer des vagues de cinq à six mètres de haut.	Un vacancier bien à l'abri dans sa maison	La maison du vacancier	Le vacancier est confortablement installé dans sa chaise longue et sirote un verre de... grenadine !
3 - La tempête va provoquer des vagues de cinq à six mètres de haut !	Un professeur de météorologie	Un chalutier	
4 - Toute cette flotte, ça m'impressionne !	Un ivrogne	Un bistrot	L'émetteur a du mal à rester debout
5 - Toute cette	Un guetteur qui	Un mirador	

flotte, ça m'impressionne !	voit arriver sur l'océan toute l'armée américaine		
6 - Tu as cambriolé une banque ?	Une jeune femme tenant une énorme liasse de billet à la main	Un salon	A vous de la deviner en observant bien la ponctuation de la phrase...
7 - Tu as cambriolé une banque !	Un policier	Un commissariat	A vous de la deviner en observant bien la ponctuation de la phrase...

## GRAND JEU DES EMETTEURS-RECEPTEURS EQUIPE B

### 2<sup>ème</sup> manche - Genre et nombre

*Les joueurs de l'équipe A - encore vos adversaires ! - ne forment plus qu'un seul groupe. Ils doivent réagir selon que la phrase s'adresse à un garçon seul (auquel cas, un garçon tout seul doit jouer la réponse) ; une fille toute seule ; un groupe de garçons ; un groupe de filles ou un groupe mixte.*

Vous devez, chacun votre tour :

- Lire pour vous-même une phrase du tableau ci-dessous puis la jouer en l'incluant dans une courte improvisation et en interprétant le personnage indiqué dans la colonne EMETTEUR.
- Adapter votre intonation et votre jeu aux indications données dans les colonnes LIEU DE L'EMISSION et CONSIGNES PARTICULIERES.

PHRASES	EMETTEUR	LIEU DE L'EMISSION	CONSIGNES PARTICULIERES
1 - Messieurs, grattez-vous le genou.	Un militaire	Une caserne	
2 - Pour porter les courses, serez-vous assez fortes ?	Un concierge	Une cage d'escalier	Le concierge est appuyé sur son balai
3 - Arrêtez de parler ! Soyez	Un professeur de Français	Une salle de classe	

sage !			
4 - Porter des chaussures vertes ! Franchement, t'es pas maligne !	Une bonne copine	Une cour d'école	
5 - Michel, mon grand, passe-moi l'échelle.	Un ouvrier du bâtiment	Un chantier	
6 - Michèle, mets donc ta robe !	Une mère de famille	La chambre de Michèle	
7 - André(e), fais-moi un sourire...	Qui vous voulez !	Où vous voulez !	

# GRAND JEU DES EMETTEURS-RECEPTEURS

## EQUIPE B

### 3<sup>ème</sup> manche - La réponse

*Les joueurs de l'équipe A - toujours vos adversaires ! - jouent chacun leur tour. ATTENTION : la phrase que vous prononcerez est une réponse ; vos adversaires doivent trouver la question qui y correspond.*

Vous devez, chacun votre tour :

- Lire pour vous-même une phrase du tableau ci-dessous puis la jouer en l'incluant dans une courte improvisation et en interprétant le personnage indiqué dans la colonne EMETTEUR.
- Adapter votre intonation et votre jeu aux indications données dans les colonnes LIEU DE L'EMISSION et CONSIGNES PARTICULIERES.

PHRASES	EMETTEUR	LIEU DE L'EMISSION	CONSIGNES PARTICULIERES
1 - Oh non, il fait tout gris, comme d'habitude...	Un jeune homme très triste	Où vous voulez !	
2 - Mais oui ! J'ai fait des poids et haltères pendant dix ans !	Un costaud	Une salle de gym	L'émetteur est en train de faire du sport
3 - Bon... Je m'y met demain, je n'ai plus qu'à acheter les pinceaux...	Un monsieur très courageux	Un jardin, devant le mur d'une maison	
4 - Pourquoi ? J'ai l'air ivre ?	Un ivrogne	Un bar	
5 - Non je l'ai pas mis à l'envers, ça se porte comme ça !	Un collégien très coquet	Dans la cour du collège	
6 - Non, non, il est tombé tout seule de l'étagère !	Qui vous voulez !	Où vous vous voulez !	Il s'agit d'une réponse ironique
7 - Ah oui ! Surtout avec du parmesan !	Un adolescent	Dans la salle à manger	



# GRAND JEU DES EMETTEURS-RECEPTEURS

## EQUIPE A

RECEPTEUR

### 1<sup>ère</sup> manche - L'intonation

**Vous êtes par groupe de deux.** Les joueurs de l'équipe B vont jouer des phrases. Vous devez deviner à **quel genre d'émetteur s'adresse cette phrase.** Quand vous avez compris, **répondez à l'émetteur en jouant le personnage qui convient.**

Attention, vous avez **dix secondes** pour vous mettre d'accord. Si vous n'avez pas réagi au-delà de cette limite, vous ne marquez pas de point. Mais si vous n'avez pas la bonne réaction, vous ne marquez pas non plus...

### 2<sup>ème</sup> manche - genre et nombre

Même exercice qu'à la première manche mais vous toute l'équipe joue ! Doit-il y avoir un ou plusieurs récepteur ? De quel genre de personnage s'agit-il ? A vous de le deviner. Attention, il est interdit de se concerter avant de jouer !

### 3<sup>ème</sup> manche - La réponse

Les joueurs de l'équipe B vont vous donner une réponse. Vous avez dix secondes pour trouver la question... Toujours sans se concerter !

# GRAND JEU DES EMETTEURS-RECEPTEURS

## EQUIPE B

RECEPTEUR

### 1<sup>ère</sup> manche - L'intonation

**Vous êtes par groupe de deux.** Les joueurs de l'équipe A vont jouer des phrases. Vous devez deviner à **quel genre d'émetteur** s'adresse cette phrase. Quand vous avez compris, **répondez** à l'émetteur **en jouant le personnage qui convient**.

Attention, vous avez **dix secondes** pour vous mettre d'accord. Si vous n'avez pas réagi au-delà de cette limite, vous ne marquez pas de point. Mais si vous n'avez pas la bonne réaction, vous ne marquez pas non plus...

### 2<sup>ème</sup> manche - genre et nombre

Même exercice qu'à la première manche mais toute l'équipe joue ! Doit-il y avoir un ou plusieurs récepteur ? De quel genre de personnage s'agit-il ? A vous de le deviner. Attention, il est interdit de se concerter avant de jouer !

### 3<sup>ème</sup> manche - La réponse

Les joueurs de l'équipe A vont vous donner une réponse. Vous avez dix secondes pour trouver la question... Toujours sans se concerter !