

L'EXPRESSION ORALE ET CORPORELLE

AUTEUR

Fédération nationale des Francas

THÉMATIQUES ABORDÉES

L'expression orale et corporelle

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Les activités proposées dans le cadre de ce cycle sont une initiation à l'art dramatique. Ils ont pour objectif d'éveiller la curiosité des enfants en variant leurs expériences de la scène. Ils passeront ainsi de la position de spectateur à celle d'acteur et pourront ainsi développer leurs capacités d'expressions, qu'elles soient verbales ou corporelles.

En permettant à chacun d'être en confiance dans une activité familière (le jeu), d'y prendre plaisir, ces propositions constituent la première étape de la démarche vers la création d'un spectacle. De manière complémentaire, elles permettent à l'éducateur de mieux découvrir son groupe, ses besoins, ses capacités.

NOMBRE DE SÉQUENCES DU CYCLE

5 séances (moyenne de 45 mn)

PUBLIC / ÂGE ET NOMBRE MINIMAL/MAXIMAL D'ENFANTS

De 4 à 7 ans

Entre 3 et 20 enfants selon les séances

IDÉES DE SORTIE EN RAPPORT AVEC LE CYCLE

Sortie au théâtre,
Rencontre avec des acteurs.

PROGRAMME DES SÉANCES

Séance 1 : Couple mimés

Séance 2 : Tableaux mimés

Séance 3 : Le mime relais

Séance 4 : Le portrait-robot

Séance 5 : L'objet détourné



SÉANCE 1 : COUPLES MIMÉS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Apprendre à mimer un personnage, une action
- Apprendre à réagir à un mime et à prolonger le mime d'un partenaire

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

1 animateur

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Canne, chapeau, brosse à cheveux, brosse à dents, fourchette, valise, ballon, etc.

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Activité réalisée à l'intérieur

DURÉE TOTALE :

> 40 min

DÉROULEMENT :

Les joueurs sont installés face à l'espace de jeu. Le meneur de jeu remet à chaque participant un papier comportant deux actions numérotées 1 et 2. La première action indique une situation à mimer par l'enfant dans l'espace scénique ; la seconde doit permettre de lancer un nouveau mime lorsque le premier est terminé.

Exemple :

-le meneur de jeu s'installe dans l'espace de jeu et mime quelqu'un qui a mal aux dents.

Le joueur qui a le papier portant en 1 le mot « dentiste » entre en scène et mime la situation : il va chercher son patient, l'amène dans son cabinet et le soigne.

Lorsque le mime peut être considéré comme terminé (le dentiste a raccompagné son client), le joueur crée une nouvelle situation en s'appuyant sur le mot indiqué en 2 sur son papier.

Quelques exemples :

Il convient de faire référence à des situations connues par l'enfant et d'être suffisamment explicite : parfois un mot suffira (dentiste). Dans d'autres cas, il faudra être plus précis.

Avant de lancer le jeu, il est nécessaire de prévoir un court moment de préparation pendant lequel le meneur de jeu peut vérifier si chaque enfant a une idée de ce qu'il va faire. Il peut lui faire quelques suggestions. Lorsque les enfants ont déjà pratiqué le jeu, le meneur peut choisir un seul thème, les enfants devant entrer progressivement en scène. Le papier peut alors indiquer l'ordre d'entrée en scène.



SÉANCE 2 : TABLEAUX MIMÉS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Créer une situation permettant à un petit groupe :
- D'imaginer une réponse corporelle à une situation donnée
- De s'organiser pour chacun est un rôle à jouer

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

1 animateur

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

À l'intérieur ou extérieur

DURÉE TOTALE :

> 40 min

DÉROULEMENT :

Les enfants sont répartis en équipe de 3 à 5 joueurs. Chaque équipe reçoit une situation à mimer. Elle dispose, suivant le cas, d'un temps de préparation plus ou moins long (de 5 à 20 minutes). Chaque équipe présente ensuite son mime aux autres équipes.

LES SITUATIONS :

Plusieurs possibilités peuvent être retenues :

- Mimer une charade : l'équipe mime successivement mon premier, mon second, mon tout
- Mimer une publicité
- Réaliser une photo minute : chaque équipe a un thème (course cycliste, mariage, défilé militaire, etc.).

Après un temps de préparation rapide, chaque équipe à tour de rôle commence son mime. Au signal du meneur de jeu (il frappe dans ses mains, par exemple), tous les joueurs s'immobilisent comme s'ils posaient pour une photo. Un polaroid peut d'ailleurs être utilisé pour capturer la scène.



SÉANCE 3 : LE MIME RELAIS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Observer une situation pour être capable de la mimer
- Travailler la mémoire visuelle.
- Jouer avec son corps.
- Être capable d'imaginer

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

1 animateur

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

À l'intérieur ou extérieur

DURÉE TOTALE :

> 40 min

DÉROULEMENT :

Les participants sont assis face à la scène ou à l'espace de jeu. Le meneur de jeu (un adulte ou un enfant) désigne trois enfants. Deux d'entre eux prennent place dans les coulisses pendant que le troisième tire au sort une situation qu'il doit mimer. Lorsque ce joueur s'est approprié les différents éléments à reproduire, on appelle un des deux enfants.

Celui-ci entre alors sur scène et observe son camarade mimer la situation. Lorsque le mime est terminé, l'enfant observateur devient mime à son tour et on appelle l'enfant resté en coulisses. A son tour, il observe la situation mimée puis il explique ce qu'il a compris.

On compare ensuite avec la scène initiale. Il est intéressant que les enfants puissent exprimer les difficultés de mimer telle ou telle action et/ou celles de comprendre les actions mimées. Les enfants sont également invités à inventer des détails qui vont enrichir la situation. L'enfant n'ayant pas été mime peut recommencer le mime en expliquant ce qu'il fait. Il peut également être celui qui tire au sort lors du tour suivant.



SÉANCE 4 : LE PORTRAIT-ROBOT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Etre capable d'observer.
- S'exprimer avec son corps
- Apprendre à utiliser un accessoire

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

1 animateur

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

À l'intérieur ou extérieur

DURÉE TOTALE :

> 40 min

DÉROULEMENT :

Un enfant se place sur la scène ou dans l'espace de jeu, face à ses camarades et doit mimer l'un d'entre eux. Celui qui croit avoir rejoint son camarade sur la scène, fait une proposition en expliquant les indices qui l'ont mis sur la voie.

S'il s'agit de la bonne réponse, il mime à son tour un autre camarade. Il est interdit d'énumérer les prénoms de tous les enfants. Les enfants doivent laisser le temps à celui qui mime de s'exprimer avant de proposer un prénom, chaque joueur ne devant en proposer qu'un seul.



SÉANCE 5 : L'OBJET DÉTOURNÉ

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- S'exprimer avec son corps

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

1 animateur

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Canne, chapeau, brosse à cheveux, brosse à dents, fourchette, valise, ballon, etc.

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

À l'intérieur ou extérieur

DURÉE TOTALE :

> 40 min

DÉROULÉ :

Les enfants sont assis face à la scène ou à l'espace de jeu. Un enfant, désigné par le sort, se lève et s'empare d'un objet posé sur scène. Il doit proposer au groupe une courte scène dans laquelle la fonction première de l'objet n'apparaît pas. Exemple : S'il choisit le chapeau, il ne peut pas le mettre sur sa tête.

Quelques exemples :

- Le chapeau peut devenir un sac qui se remplit au fur et à mesure des achats dans un supermarché
- Le chapeau peut servir de savon

Lorsqu'un enfant a trouvé, il rejoint son camarade dans l'espace de jeu et explique à la fois la situation mimée et par quel autre objet l'objet initial a été remplacé. A son tour, il s'empare d'un nouvel objet et propose une saynète ou bien, en utilisant son objet, prolonge le mime précédent. Si un enfant prend un objet déjà choisi, il doit en proposer une utilisation différente.

Le jeu peut également se dérouler sous forme de relais : le joueur choisit un objet, mime une situation et passe ensuite l'objet à un autre joueur qui propose à son tour, avec le même objet une nouvelle situation et une fonction différente.

Ce jeu peut également être joué par équipes. Chaque équipe ayant un objet différent. À tour de rôle, l'objet passe de mains en mains et une situation nouvelle est proposée à chaque fois. L'équipe gagnante est celle qui a fait le plus de propositions.

