



TOUS EN SCÈNE

AUTEUR

UFCV

THÉMATIQUES ABORDÉES

Activités culturelles et artistiques

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Comme disent les enfants, jouer « ce n'est pas pour de vrai », c'est faire semblant, sans avoir à subir les contraintes de la réalité. Grâce aux activités théâtrales, l'imaginaire devient réalité, que l'on soit acteur ou spectateur.

NOMBRE DE SÉQUENCES DU CYCLE

8 séances (de 20 à 45 minutes)

PUBLIC / ÂGE ET NOMBRE MINIMAL/MAXIMAL D'ENFANTS

Elémentaires, de 6 à 10 ans

16 enfants maximum

IDÉES DE SORTIE EN RAPPORT AVEC LE CYCLE

Visiter un théâtre, rencontrer une troupe, assister à une représentation de théâtre, etc.

PROGRAMME DES SÉANCES

Séance 1 : Le ballon invisible

Séance 2 : Le café de la gare

Séance 3 : Le chat malade

Séance 4 : Le diabolotin

Séance 5 : L'échange magique

Séance 6 : Géant, lutin et sorcière

Séance 7 : Les fleurs / Masques

Séance 8 : Poireaux / Carottes

RELATIONS AVEC LES AUTRES TEMPS DE L'ENFANT (PÉRISCOLAIRE/SCOLAIRE)

Participation aux diverses représentations du temps scolaire (spectacle, kermesse)

PROLONGEMENT/APPROFONDISSEMENT (LIENS)

Organisation d'une représentation de théâtre



SÉANCE 1 : LE BALLON INVISIBLE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Susciter l'imaginaire chez l'enfant
- Favoriser l'expression corporelle

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Quelques chaises

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Un espace extérieur ou une grande salle

DURÉE TOTALE :

30 min

BUT :

Se passer un ballon invisible

DÉROULEMENT :

Les participants forment une ronde assez large. Pour commencer le jeu, quelqu'un fait mine de gonfler un ballon de baudruche, qui grossit entre ses mains : attention de ne pas le faire éclater ! Ce ballon imaginaire, invisible, est lancé entre les joueurs disposés en ronde. Il se déplace dans les airs au ralenti, comme un véritable ballon.

Au début, le receveur peut être interpellé par son prénom par le lanceur : dans une seconde étape du jeu, un signe de tête, voire un simple regard peut suffire. Parfois, il est possible de s'amuser quelques instants avec le ballon en le faisant sauter dans ses propres mains. Il est permis aussi, de temps en temps, de prendre une aiguille imaginaire et de le faire éclater. Il faut alors réparer les dégâts en gonflant un nouveau ballon.

Variante :

Les joueurs peuvent changer le ballon en utilisant une boule brûlante. Il faut la garder le moins longtemps possible au contact des mains en la faisant sauter de l'une à l'autre. Il est possible de renvoyer la balle aussitôt d'une tape de la main, d'une tête ou d'un coup de pied.

Conseil(s) :

Il est important de jouer la sensation de chaleur pour qu'on croie à l'existence de la balle. On peut également essayer de faire circuler deux ballons à la fois.



SÉANCE 2 : LE CAFÉ DE LA GARE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Susciter l'imaginaire chez l'enfant
- Favoriser l'expression orale et corporelle

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Aucun

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Un espace extérieur ou une grande salle

DURÉE TOTALE :

30 min

BUT :

Imaginer et jouer une scène de vie dans un café.

DÉROULEMENT :

Le décor et les accessoires sont imaginés et mimés à l'exception de quelques chaises qui sont disposées sur scène. L'espace de jeu et les coulisses sont délimités. Les coulisses ne sont pas forcément un lieu clos ou caché. La frontière peut aussi être une ligne imaginaire.

Au début du jeu, on voit sur scène le serveur du café qui fait vivre le lieu : il essuie les verres, nettoie les tables... Une voix off, celle du meneur de jeu, annonce que le train Paris-Bordeaux aura une demi-heure de retard et que tous les passagers sont invités à se désaltérer au Café de la Gare. Les passagers arrivent un par un, avec leurs bagages imaginaires. Tous ont une occupation : se maquiller, téléphoner, lire le journal, faire des mots croisés, jouer aux cartes, s'endormir, etc. Certains sont râleurs à cause du retard (des hommes et femmes d'affaires pressés), d'autres sont plus décontractés. L'important est que chaque enfant ait une personnalité différente des autres.

Les clients passent la commande au serveur, la conversation s'engage, avec un minimum de mots.

Soudain, la voix off annonce l'arrivée inopinée du train dont le départ est immédiat. Tout-à-coup, tout le monde est pressé. Certains oublient de payer leurs consommations, d'autres oublient leurs bagages et d'autres vont rater leur train !

Variante :

Réitérer le jeu avec d'autres enfants et des événements nouveaux prononcés par la voix off.

Conseil(s) :

Préparer au préalable quelques annonces de la voix off.

SÉANCE 3 : CHAT MALADE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Susciter l'imaginaire chez l'enfant
- Favoriser l'expression orale et corporelle

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Aucun

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Un espace extérieur ou une grande salle

DURÉE TOTALE :

30 min

BUT :

Faire rire son adversaire en mimant un chat

DÉROULEMENT :

Les participants sont assis en demi-cercle. Deux équipes équilibrées en nombre sont formées : elles sont réparties à droite et à gauche du demi-cercle. Les participants de chaque équipe jouent à tour de rôle le chat.

La main change de camp à chaque tour. Le chat dispose d'une minute, pour parvenir à faire rire l'adversaire devant lequel il s'est positionné. Pendant que le chat mime, l'adversaire doit le caresser 3 fois en disant « pauvre petit chat malade ». Si l'adversaire pouffe de rire ou perd son sérieux, un point est marqué. Il est interdit de faire des chatouilles.

Les équipes se concertent pour envoyer leurs représentants dans l'ordre qu'elles souhaitent.

Le nombre de points à marquer pour déclarer une équipe vainqueur est décidé à l'avance en fonction du nombre de joueurs. Mais le but du jeu est avant tout de rigoler!



SÉANCE 4 : LE DIABLOTIN

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Susciter l'imaginaire chez l'enfant
 - Favoriser l'expression corporelle
- Nombre et compétences des intervenants

Un animateur niveau BAFA

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Aucun

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Un espace extérieur ou une grande salle

DURÉE TOTALE :

30 min

BUT :

Mimer des sentiments, des métiers.

DÉROULEMENT :

Installer un petit paravent arrivant à mi-hauteur des participants. Un carton d'emballage découpé et ouvert convient parfaitement. Sur de petits papiers pliés en deux, une vingtaine de propositions différentes sont inscrites ; elles doivent pouvoir être interprétées par une simple posture. Plusieurs registres sont possibles : les sentiments (peur, colère...), les métiers (gendarme, chasseur, pêcheur...)

Les enfants s'installent assis, face au castelet de carton. Un volontaire se lève et tire au sort un papier ; il le lit en gardant l'information secrète. Il se cache accroupi derrière le carton, en silence. Après un court moment de concentration, quand il le souhaite, le joueur se lève brusquement du carton en exprimant silencieusement la proposition tirée au sort.

Le joueur doit apparaître, prendre et garder sa position le plus rapidement possible exactement comme un diabolin jaillissant de sa boîte. Il peut osciller, comme s'il était monté sur un gros ressort.

Après quelques instants (au moins cinq secondes), l'enfant retourne tout aussi vite dans sa boîte, comme s'il était aspiré violemment vers le bas. Les spectateurs disent alors s'ils ont ou non deviné la proposition interprétée par le diabolin.

Conseil(s) :

Préparer au préalable les métiers à mimer.



SÉANCE 5 : L'ÉCHANGE MAGIQUE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Susciter l'imaginaire chez l'enfant
 - Favoriser l'expression orale et corporelle
- Nombre et compétences des intervenants

Un animateur niveau BAFA

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Aucun

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Un espace extérieur ou une grande salle

DURÉE TOTALE :

30 min

BUT :

Interpréter un sentiment.

DÉROULEMENT :

Les participants sont installés assis, en demi-cercle. A tour de rôle deux joueurs volontaires se lèvent. Il tire au sort un papier sur lequel est inscrit un sentiment qu'ils devront interpréter.

Le secret est gardé pour les spectateurs, mais aussi pour l'autre comédien. Les deux joueurs marchent alors l'un vers l'autre en affichant leur sentiment par leurs mouvements, leur démarche, l'expression de leur visage. Lorsqu'ils se rencontrent, ils se serrent la main. A ce moment-là, ils échangent leur sentiment. Les personnages se séparent alors en faisant quelques pas, en continuant leur chemin.

Il faut donc que les deux joueurs soient à la fois concentrés sur leur interprétation, mais aussi attentifs à celle de leur partenaire.

Variante :

Il est aussi possible de pratiquer ce jeu avec des personnages bien marqués : un sportif qui s'échauffe, un vieillard fatigué, un général d'armée en colère...

Conseil(s) :

Préparer au préalable les sentiments.



SÉANCE 6 : GÉANT, LUTIN ET SORCIÈRE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Susciter l'imaginaire chez l'enfant
- Favoriser l'expression orale et corporelle

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Aucun

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Un espace extérieur ou une grande salle

DURÉE TOTALE :

30 min

BUT :

Interpréter un personnage

DÉROULEMENT :

Les joueurs sont dos à dos. Au signal donné par le meneur de jeu, ils se retournent et choisissent librement, en secret, un personnage au choix parmi les trois suivants :

- Le géant, qui bombe le torse et se met sur la pointe des pieds, les bras écartés, le regard sévère, les sourcils froncés.
- Le lutin, un personnage très malicieux, le regard rieur, qui se fait tout petit.
- La sorcière, au sourire méchant, dos voûté, mains crochues placées sous le menton.

Chaque personnage doit suivre son destin, déterminé à l'avance :

- le géant écrabouille la sorcière,
- le lutin chatouille le géant et le fait tomber, mort de rire,
- la sorcière transforme instantanément le lutin en grenouille.

Au signal, les joueurs se retournent et se trouvent face-à-face dans la peau du personnage choisi. Après le court instant d'observation nécessaire pour décrypter quel rôle est tenu par son adversaire, le combat est simulé, sans se toucher. L'issue est bien sûr connue, puisque les destins sont déterminés d'avance, mais on ne sait pas dans quel ordre. Si les joueurs ont choisi le même personnage, ils se saluent et le match est nul.

Variante :

On peut aussi jouer en groupe. Les équipes se disposent sur deux lignes, dos à dos. Après concertation, elles choisissent un même personnage. L'équipe gagnante marque un point.



SÉANCE 7 : FLEURS & MASQUES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Susciter l'imaginaire chez l'enfant
- Favoriser l'expression orale et corporelle

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Aucun

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Un espace extérieur ou une grande salle

DURÉE TOTALE :

30 min

Fleurs

BUT :

Mimer une fleur.

DÉROULEMENT :

Les joueurs sont debout, regroupés assez près les uns des autres pour pouvoir se toucher au besoin. Tout le monde est une grande fleur qui oscille doucement au gré du vent dans une position dans laquelle il se sent bien. Un joueur reste à l'écart : le jardinier. Ce personnage désherbe au hasard certaines fleurs en les touchant discrètement dans le dos. Il ne peut en désherber trop à la fois (trois maximum par exemple).

Ce jeu n'est pas une compétition entre les fleurs et le jardinier. La plante désherbée dépérit tout doucement, quelques secondes après le départ du jardinier : ses pétales se racornissent, la tête de la fleur se baisse, la tige commence à flancher... Mais ses congénères plantés non loin sont très solidaires et vont l'aider à tenir le coup, s'ils se rendent vite compte du malheur, ce qui n'est pas évident puisque les fleurs ne peuvent pas parler pour appeler à l'aide ! Doucement, à coups de pétale de soutien, la fleur reprend vite. Une branche qui s'affaisse repousse si elle est soutenue à temps. Ce jeu se joue sur un tempo très lent.

Les autres joueurs peuvent aider leur camarade touché afin que la fleur reprenne vie.

Masques

BUT :

Improviser avec un masque qui n'est pas sur le visage.

DÉROULEMENT :

Les participants ont chacun un masque. Sur des thèmes très simples (s'inviter à danser, se disputer, parler de la pluie et du beau temps, etc.), les participants doivent improviser de courtes saynètes.

Mais la subtilité du jeu est dans le fait que le masque n'est pas mis sur le visage mais sur n'importe quelle autre partie du corps. On imagine alors que le masque est la tête d'un personnage imaginaire qui est difforme, surtout si le masque est sur le genou par exemple. On se rend rapidement compte que les simples mouvements de tête du masque peuvent être déjà très expressifs en eux-mêmes.

SÉANCE 8 : POIREAUX/CAROTTE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Susciter l'imaginaire chez l'enfant
- Favoriser l'expression orale et corporelle

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Aucun

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Un espace extérieur ou une grande salle

DURÉE TOTALE :

30 min

BUT :

Improviser des saynètes avec quelques mots.

DÉROULEMENT :

Les participants improvisent à deux, pendant une minute ou deux, une saynète sur un thème donné. Cependant la seule parole autorisée est « poireau » pour l'un et « carotte » pour l'autre ! Les dialogues étant donc extrêmement limités, les comédiens doivent concentrer leur attention sur les intonations de la voix, la gestuelle, les expressions du visage.

Il peut se passer beaucoup de choses pendant une courte scène. Il est bien entendu possible de choisir d'autres mots-clés, voire de courtes phrases.

Exemples de thèmes d'improvisation :

- un examen catastrophique du permis de conduire,
- la coupe de cheveux bien trop courte d'un coiffeur,
- la visite chez le docteur d'un patient douillet,
- l'interview d'un sportif épuisé,
- deux automobilistes qui viennent d'avoir un accrochage...

