



MISE EN ŒUVRE D'UN PROJET THEATRE

Les premières séances sont décisives pour créer un climat de confiance et de désinhibition sont indispensables à la libération de l'expression.

Un travail préparatoire est nécessaire : d'abord corporel et vocal, puis dans un second temps, le travail sur le texte.

C'est par la confiance du regard et de l'écoute des autres que les conditions psycho-corporelles seront développées.

Remarques :

Ces jeux théâtraux peuvent également être menés lors des partenariats franco-allemands ; ils permettent de renforcer le contact, la prise de connaissance et la communication entre les élèves.

Ces jeux peuvent être enfin totalement décrochés d'un projet théâtral et exploités lors de séances de LV. Le corps, les gestes, l'intonation sont autant de moyens pour renforcer la compréhension et la mémorisation. Par ailleurs, les élèves découvrent le plaisir de parler une langue étrangère.

☺ **Echauffement et Présentation**

☺ **Conscience des autres et dynamisation**

☺ **L'articulation, la voix, l'intonation, les états**

☺ **Relaxation**

☺ **Pour aller plus loin, vers l'improvisation**

PROPOSITION D'ORGANISATION POUR MEMER UN PROJET THÉÂTRAL SUR UNE ANNEE SCOLAIRE.

OCTOBRE-NOVEMBRE-DECEMBRE : 6 à 8 séances



Travail à mener avant le démarrage de l'apprentissage proprement dit de la pièce ou autres situations théâtrales. Cela se peut se dérouler pendant des séances d'EPS ou de langue française ou allemande.

A partir du mois de décembre, des séances en LV seront consacrées à la compréhension et la distribution des rôles.

DECEMBRE-JANVIER



Parallèlement à cette phase préparatoire, les élèves débutent l'apprentissage du texte. Suivant les réussites des élèves au cours des séances précédentes, certains jeux théâtraux peuvent repris avant d'en proposer de nouveaux.

A PARTIR DE JANVIER



A partir du démarrage du travail sur la pièce, suivant les hésitations, l'inhibition encore présente, les manques, il sera intéressant de reprendre certains jeux théâtraux en fonction des besoins des élèves.

ACTIVITES PREPARATOIRES En français et en allemand

JEUX D'ECHAUFFEMENT

Hop, hop, hop

Les élèves sont en cercle. Un élève est désigné : il doit regarder la personne à côté de lui et taper en même temps dans les mains (il peut aussi dire bonjour). La personne regardée fait de même... et tout s'enchaîne. Importance du regard. Imaginer que l'on donne quelque chose à la personne. On ne va que dans un sens.

Refaire ce jeu une deuxième fois, puis introduire le terme « hop, hop, hop ».

Consigne : on change le sens de rotation quand un des participants sur le point de taper dit « hop, hop, hop ».

Ajouter un peu plus tard une autre variante : introduction du terme « split ». Quand un élève dit « split », il doit regarder ou montrer un de ses camarades du cercle à partir duquel le jeu repartira dans le sens que l'élève désigné a choisi.

Jeu de l'électricité

Se mettre en cercle et en silence se passer l'électricité (un passage puis deux passages électriques).

Das Elektrizitätspiel

Bildet einen Kreis bitte. Wir geben uns die Hände.

Ich werde rechts an meinem Nachbarn einen Elektrizitätsschlag geben. Er muss diesen Schlag weiter geben. Und ich muss wieder am Ende diesen Schlag bekommen. Man muss immer schneller den Schlag geben. Die Augen zumachen und dann nur den Schlag fühlen.

Dann werde ich an die andere Seite einen anderen Elektrizitätsschlag geben. In dem Kreis wird es zwei Schläger geben.

JEUX DE PRESENTATION

Le jeu du prénom

En cercle. Chaque individu se présente en donnant son prénom et en y associant un verbe et un geste. Dans un second temps, la personne fait seulement le geste. Les autres partenaires annoncent son prénom.

Namensspiel

Die Teilnehmer bilden einen Kreis.

Namen sagen: « Christoph », ein Verb suchen, das mit dem selben Buchstaben beginnt: « wie chaotisieren » und eine Bewegung machen, die dazu passt.

Später nur eine Bewegung machen und die Gruppe muss den Namen wieder finden und sagen.

Le regard

Les élèves sont en cercle. L'élève qui commence tape dans les mains de son voisin, le regarde fixement dans les yeux, en se présentant « je m'appelle »... ». On tourne dans un sens donné.

J'aime

L'élève se présente devant les autres, il annonce son nom et annonce ce qu'il aime « j'aime », et ce qu'il n'aime pas « je n'aime pas ».

Die Teilnehmer bilden einen Kreis. Ein Teilnehmer tritt aus der Menge, geht in die Mitte des Kreises und stellt sich vor. Dabei sagt er : ich heiÙe..., ich mag Spinat, ich mag Pizza nicht...



Présentation en marchant

Les enfants marchent dans l'espace. Un élève, ayant dans la main une balle de tennis se présente et appelle un autre camarade « je suis... et toi qui es-tu ? ». La personne appelée s'arrête et répond : « je suis... ». Le premier enfant envoie alors la balle de tennis à son camarade.



Gestes et présentation

Les enfants se mettent en cercle. L'enseignant se présente et fait un geste. Le premier enfant se présente à son tour, fait le geste de l'enseignant et ajoute le sien. L'élève suivant se présente, fait un geste et reproduit les deux précédents...ainsi de suite.



Jeu du journaliste

Les enfants se mettent par deux. Un enfant prend le rôle du journaliste, l'autre est la personne interviewée. Le journaliste doit poser en trois minutes dix questions et retenir les réponses de son camarade afin de le présenter ensuite à tout le monde. Les rôles peuvent ensuite être inversés lors d'une prochaine séance.

Das Interview Spiel

Jeder muss jemand finden. Zu zweit. Die Teilnehmer bilden ein Paar.

Einer ist der Journalist und stellt Fragen an seinem Partner. Er hat nur 2 Minuten, um acht Vorstellungsfragen zu stellen (Wie sie heißen, was sie mögen, nicht mögen, wo sie wohnen usw.).

Anschließend stellt der eine den anderen vor: er/sie heißt, er/sie mag, er/sie mag nicht...

Zwar kann man die Lebenswirklichkeit sagen aber die Teilnehmer können auch falsche Sachen antworten. Das kann nur Phantasie sein.

Am Ende des Spiels kann man dann die Rollen umkehren.

JEUX DE CONSCIENCE DES AUTRES



Les formes géométriques, les lettres

déplacement du groupe dans l'espace de jeu, au top, se ranger du plus petit au plus grand, former une lettre, une forme géométrique en vingt secondes. Ne pas parler avec l'autre, éviter de le toucher et de le guider.

Die Teilnehmer gehen im Klassensaal umher, ohne sich zu berühren oder zu sprechen.

Auf ein Signal des Lehrers bilden die Teilnehmer ein L, ein S, ein T, ein Quadrat, einen Kreis, ein Rechteck zusammen... Die ganze Gruppe muss zuerst einen Buchstabe zusammen schaffen. Nicht jeder in seiner Ecke.

Jeu du miroir

Deux par deux. Les enfants se regardent et doivent reproduire ensemble les mêmes gestes. Variantes avec les émotions.

Die Grenze überschreiten

Der szenische Raum ist durch eine Linie, die eine Grenze darstellen soll, in zwei Teile aufgeteilt.

In diesem Raum hin und hergehen und physisch dazu übergehen, die Linie zu überschreiten.

Zum ursprünglichen Zustand (Freude, Traurigkeit, Nervosität, Enttäuschung...) zurückkommen, in dem man die Linie wieder überquert.

Die Gruppe schaut zu, jeder macht die Übung allein.

Variante

Dieselbe Übung wie Nummer 1, diesmal überschreiten die Spieler die Grenze zu zweit und kommen dann zusammen an ihren Ausgangspunkt zurück. Einer führt, der andere imitiert.

Die Schauspieler müssen Seite an Seite sein.

JEUX DE DYNAMISATION

Réagir à un mot

L'enseignant dit un mot auquel les enfants doivent réagir. Ils sont de dos et se retournent, font un pas et représentent corporellement en trois secondes, de façon non verbale, leur réaction au mot qu'ils ont entendu.

Exemples : un vieillard, une jeune femme, un chien, un chat, une balle...

Les traversées

Marche normale, marche pressée, marche avec blessure, on ne veut pas réveiller papa/maman qui dort, danger, dans la boue, marche mélancolique, démarche fatiguée, joyeuse, hésitante, militaire, à pas feutrés, assurée, clownesque...

EXERCICES SUR LA VOIX

Travail sur l'articulation, gymnastique du visage

Bailler plusieurs fois de suite pour détendre le cou.

Compter le nombre de ses dents avec sa langue sans faire bruit.

Mâcher le son M sans faire de bruit en exagérant les mouvements puis la même chose en prononçant le son m.

Dire le mot « Sü-ja-haha » en insistant sur les H. Se placer en cercle. Accompagner par un déplacement en avançant ensemble d'un même pas les bras vers l'avant.

Exagérer l'articulation à partir de mots

urne, bure, prune, tune, kurde
iris, Ysis, ibis, miss, six, lisse
rictus, hibiscus, humus, thymus, minus, hirsute
oui, ouistiti, ouïr, bouillir

Exagérer l'articulation à partir d'une phrase

Zungenbrecher

Prononcer cette phrase en l'accompagnant de gestes et marquer l'intonation :

« die Katzen kratzen im Katzenkasten. » ou « im Katzenkasten kratzen die Katzen »

Chuchotement puis crescendo

Activités à mener sur une phrase donnée puis inversement : diminuendo vocal sur texte donné

« Je me lève de bonne heure la matin et je vais promener mon chien. »

Ou

« Voici le monde/La boule ronde/Monte et descend/Creuse et légère/Qui, comme verre,/Craque et se fend ».

Dire à la manière de (voir Annexes 1 et 1 bis)

Dire « comme un/une ». Exemple : « *sprecht wie eine Hexe/ein Roboter/ein Baby/eine Oma/ein Clown/...* »

Dire de différentes manières. Voir les documents 1 et 1bis avec les bulles en français et en allemand.

L'élève prononce la phrase en prenant la posture.

Einen vorgegebenen Satz in der vorgegebenen Stimmung sprechen und es auch entsprechend mimen (nervös, zärtlich, streng, bestimmend, traurig, enttäuscht, zornig, ängstlich, ruhig, entsetzt, von Schmerzen geplagt, ernst, triumphierend...)

Exercice de la porte

Entrer dans la pièce, se placer face au public, le regarder PUIS dire une phrase banale en captant l'attention du public.

Exemples : « je suis content d'avoir bien mangé ce matin » ou « *Meine rote Jacke ist sehr schön.* »

La voix par-dessus la montagne

Transmettre son message (phrase) à son partenaire qui est derrière la montagne. Il faut porter la voix mais sans crier.

Wer hat die Kekse (aus der Dose) geklaut ?

Les phrases prononcées doivent être accompagnées de gestes et l'intonation exagérée.

Les élèves sont placés en cercle. Le meneur désigne avec le bras un élève en disant :

-« Thomas hat die Kekse geklaut. » S'ensuit un dialogue simple

-L'élève désigné : « wer ich ? »

-« Ja, du ! »

-« Nein ich nicht. Marie (autre élève du groupe) hat die Kekse geklaut.

Reprendre le jeu avec le nouvel élève désigné.

Variante : prendre d'autres objets comme « *der Ball, die Puppe, das Auto.....* »

RELAXATION

Relaxation

Couché sur le sol, les bras le long du corps, on fait des petits ronds avec ses pieds (les jambes restent au sol), on contracte une fesse après l'autre, on fait de petits ronds avec les poignets, on fait des ronds avec les épaules (en avant, en arrière), on baille.

Pour se relever, on va se mettre sur le côté lentement puis ramener les genoux vers le ventre. Lentement, on va se mettre debout.

L'ours

Un ours va se déplacer parmi vous. Pour lui échapper, il faut être le plus mou possible.

Le réveil

Les participants sont couchés les yeux fermés : « vous étirez la main gauche, la main droite. Vous faites des petits ronds avec les pieds, les épaules. Vous baillez... Puis l'un après l'autre et tout doucement, vous vous levez et vous vous rangez. ».

POUR ALLER PLUS LOIN... PREPARATION A L'IMPROVISATION (en français)

Les tableaux

Jeu par équipe. Chaque groupe va créer rapidement, en moins de vingt secondes, un tableau figé sur un thème donné par l'enseignant : cela doit être un tableau vivant.

Exemples : jour de pluie dans le désert, marches sur un lac gelé, professeur expliquant une leçon, catastrophe ferroviaire par un temps d'orage, cérémonie de mariage en Sibérie, Noël en prison, expédition en Afrique, les derniers moments du Titanic, meurtres au restaurant...

Au cinéma

Les participants sont par groupe. Les faire asseoir et leur donner des indications sur le film qu'ils regardent : le film vous fait peur, vous fait rire...

Histoire et objet

Se servir d'un objet pour présenter une histoire improvisée.
Nounours, voiture, balle, fleur.....

« Histoires »

Placer met par groupe de 4/5. On décrit une situation à ce groupe qui doit la jouer. Le groupe passe directement sur scène sans véritable temps de concertation. L'histoire peut être sans paroles puis avec un texte inventé par les enfants.

Exemples :

-« Vous êtes en haut d'une montagne, il y a un tout petit chemin recouvert de glace, vous surplombez un précipice, il y a du vent, un aigle vous attaque de temps en temps... »;

-« Vous êtes dans un désert, cela fait trois jours que vous êtes perdus, vous n'avez plus rien à boire. Le sable est mou, il y a des serpents, une tempête de sable se lève, on ne voit pas d'issue... »;

-« vous êtes sur un étang gelé, la couche de glace est très fine, il fait très froid, du brouillard empêche de voir, vous êtes perdus... »;

-« Vous êtes dans une vieille maison, vous entendez de drôles de bruits, des souris, la maison semble hantée, vous avez peur... ».

Pour quelques illustrations de quelques ateliers, suivre le lien sur Passlingua :

<http://www.petitsateliers.fr/pass-lingua/ateliers/>