

# Pratique théâtrale en cycle 2 à partir de textes narratifs

Par Marie-Line Schrotzenberger  
Directrice de l'école maternelle Robert Surcouf  
Circonscription de Montpellier Sud

# Pratique théâtrale en cycle 2 à partir de textes narratifs

## SOMMAIRE

<b><u>I- Critères de sélection d'un récit à mettre en scène :</u></b>	<b>page 3</b>
<b><u>II- Organisation générale</u></b>	<b>page 5</b>
<b><u>III-1ère période : Expression corporelle, jeux théâtraux d'exploration</u></b>	<b>page 6</b>
A- Les grands objectifs de cette période	
B- Quelques exemples d'exercices d'expression corporelle	
<b><u>IV- 2ème période : Jeux dramatiques et improvisations à partir de l'album choisi</u></b>	
A- Les objectifs de cette période	<b>page 8</b>
B- La démarche	
B 1- La création des personnages	
B 2- Le dispositif des improvisations	
B 3- Ce qu'observe l'enseignant	
C- La fiche d'identité de chaque personnage	
<b><u>V-3ème période : Théâtralisation. Choix de son personnage. Ecriture des dialogues.</u></b>	<b>page 12</b>
<b><u>VI-4ème période : Théâtralisation. Création des scènes de groupe : chants, chœurs parlés - rythmés, paysages sonores, moments chorégraphiés</u></b>	<b>page 13</b>
<b><u>VII-5ème période : Filage. Représentations</u></b>	<b>page 15</b>
<b><u>VIII- Zoom : 3 séances spécifiques</u></b>	
Zoom1 : Séance phase d'exploration (1 <sup>ère</sup> période)	<b>page 16</b>
Zoom 2 : une séance construite autour de la construction du personnage du loup dans <b>Le Loup est revenu !</b> de Geoffroy de Pennart (2 <sup>ème</sup> période)	<b>page 17</b>
Zoom 3 : une séance construite autour d'un tableau collectif : les couturières dans l'album « <b>La princesse au petit poids</b> » de Anne Herbauts (4 <sup>ème</sup> période)	<b>page 18</b>
<b><u>IX- Evaluation</u></b>	<b>page 19</b>
<b><u>X- Perspectives</u></b>	<b>page 19</b>

# Projet

## Pratique théâtrale en cycle 2 à partir de textes narratifs

Le travail théâtral dans une classe poursuit deux objectifs différents : un apprentissage artistique, car la pratique théâtrale est un art, et un apprentissage de la langue car le théâtre appartient à la littérature par le texte. Une façon de concilier ces deux préoccupations est de choisir de préférence, comme support de travail, non un texte dramatique mais un texte narratif. Le matériau littéraire d'un album pour la jeunesse va servir de support à des improvisations et donner naissance, à travers le jeu, à une écriture dramatique. Nous avons choisi de décrire le déroulement de ce projet théâtral en cycle 2 à l'échelle d'une année scolaire.

### I- Critères de sélection d'un récit à mettre en scène :

#### *Qualité du texte*

- Le texte présente-t-il des difficultés de lexique ou de syntaxe ?
- Présente-t-il une qualité littéraire ?
- Est-il compréhensible ? Le vocabulaire est-il adapté ?

#### *Structure*

- Le texte présente-t-il une structure de récit ?

→ un schéma quinaire :

- situation de départ
- rupture - problème à résoudre
- aventure- quête
- résolution du problème
- retour à une situation équilibrée

→ un schéma répétitif : randonnées, rencontres multiples, accumulation, énumération, alternance

#### *Les personnages*

- Peut-on les identifier ?
- Le nombre permet-il de donner un rôle à chacun ? Sinon, peut-on en rajouter pour donner un rôle à chacun ?
- Les personnages sont-ils accessibles aux enfants dans le jeu ?
- Les enfants peuvent-ils définir clairement quelle fonction est tenue par chaque personnage ? (ce qu'il fait, ce qu'il veut, qui sont ses amis, ses ennemis ?)
- Quelles sont les tensions qui parcourent les personnages et leurs relations : donner/prendre, vivre /mourir, errer/rester, pleurer/rire...

Les personnages comme les êtres humains, établissent leur vie sur ces contradictions. Les énergies des personnages se rencontrent, se heurtent, se défont.

#### *Les actions*

- Mise en évidence des actions après le découpage du récit en séquences.
- Quel est le nombre ?
- Peut-on en supprimer si elles sont nombreuses ?
- Certaines offrent-elles la possibilité de créer des scènes collectives ?

### *Espace/Temps*

- Y'a-t-il unité de lieu et de temps ? Sinon les changements sont-ils nombreux ?
- Peut-on supprimer des lieux ?
- Y'a-t-il chronologie ?

### *La relation texte/image*

- Les illustrations permettent-elles l'élaboration de sens multiples, l'apanage du texte littéraire ?
- Les illustrations permettent-elles de voir l'évolution des personnages ?
- L'univers plastique aide-t-il à évoquer les atmosphères, à faire ressortir les attitudes des personnages ?

### *Les techniques de narration*

L'histoire est-elle racontée par :

- le héros
- un narrateur externe
- y'a-t-il des dialogues ?

### *Parti pris*

Le récit est-il porteur d'un parti pris :

- drôle
- fantastique
- poétique
- onirique
- message

### *Créativité*

- Le récit suscite-il l'imaginaire ?
- Permet-il la créativité dans le visuel, la musique, le son, l'écriture, le jeu ?

### *Adaptation*

- Le récit offre-t-il des possibilités de transposition, d'adaptation ?

### *Public visé*

Le langage, le sujet traité sont-ils adaptés au public visé ?

*Quelques exemples d'albums, supports possibles du jeu dramatique :*

● **La chaise bleue** de Claude Boujon : on est en présence d'un objet théâtral- une chaise au milieu du désert-, de deux personnages qui jouent avec cette chaise et d'un intrus qui vient les provoquer et les chasser.

● **Le loup est revenu !** de Geoffroy de Pennart : le Loup est revenu et les habitants de la région se retrouvent tous peu à peu chez l'accueillant Monsieur Lapin pour trembler en cœur, jusqu'à réaliser que l'union peut faire la force, et qu'ensemble ils ne sont plus si vulnérables que ça. Les personnages de l'album sont nombreux et connus des élèves : le petit chaperon rouge, les trois petits cochons, la chèvre et les sept chevreaux. On peut facilement rajouter des personnages pour que chaque enfant ait un rôle.

● **Le loup sentimental** de Geoffroy de Pennart : Lucas, le loup a décidé de quitter la maison familiale pour aller vivre sa vie. Grand-mère, grand-père, mère, père et frères sont tristes mais résignés de le voir partir. Sur le pas de la porte, le père de Lucas lui donne une liste de bonnes choses à manger. Hélas pour son ventre, Lucas est bien trop sentimental, et laisse passer une succulente chèvre et ses sept chevreaux, un Petit Chaperon rouge dodu, trois petits cochons grassouillets, et même l'affreux Pierre... Comment faire pour calmer cette faim ?

L'album présente les mêmes caractéristiques que le précédent et la lecture des deux albums permet d'enrichir la construction des différents personnages.

● **La princesse au petit poids** de Anne Herbauts : La princesse au petit poids affirme être la plus malheureuse du monde et dit avoir un poids dans la tête qui tourne et roule comme un petit pois et qu'il n'y a pas moyen de l'extraire. Pensant que seule la distraction sauvera la princesse de son chagrin, le roi et la reine organisent un défilé de sujets chargés de la consoler. Une revue de personnages extravagants (l'écuyer, le cuisinier, le chevalier, le valet de pieds, le jardinier, le chansonnier, le chapelier, l'oreiller, les danseurs d'orient) lui propose monts et merveilles, mais la princesse reste malheureuse. Un humble laboureur lui fera retrouver son sourire...

La narration n'est pas que dans le texte, elle est à la fois dans le texte et dans l'image. Maîtrise du texte, finesse de l'imagination, chaque élément a son importance et aide à construire les personnages.

● **Mon ami Jim** de Kitty Crowther : Jack est un merle des bois. Il décide de voir le monde et s'envole vers la mer, où il rencontre Jim, une mouette. Ils deviennent amis. Mais l'oiseau noir est rejeté par les autres oiseaux blancs. Or l'oiseau noir, contrairement aux oiseaux blancs, sait lire. Aussi, les oiseaux accepteront-ils cet oiseau noir qui sait des choses qu'ils ne savent pas.

Les messages de ce texte sont nombreux : la métaphore du racisme, l'amitié, les bienfaits de la lecture...

On peut ajouter à cette liste non exhaustive, d'autres albums avec un tissu très riche, un univers, une langue, des préoccupations, des thèmes de réflexion où chaque enseignant puisera pour trouver du matériau théâtral.

## **II- Organisation générale**

L'année s'organise en cinq périodes, modulables selon les niveaux et les besoins des enfants. Les séances ont lieu une fois par semaine pendant 45 mn. En fin d'année le rythme s'accélère avec la représentation de la pièce devant les enfants de l'école et les parents. C'est pourquoi, il est quelquefois nécessaire de faire jouer une ou deux saynètes le matin dans la classe ou dès qu'il y a un petit creux dans l'emploi du temps.

1ère période (septembre/octobre) : Expression corporelle, jeux théâtraux d'exploration.

2ème période (novembre/décembre) : Jeux dramatiques et improvisations à partir de l'album choisi.

3ème période (janvier/février) : Théâtralisation. Ecriture des dialogues, apprentissage du texte.

4ème période (mars/avril) : Création des scènes de groupes : chants, moments chorégraphiés, paysages sonores.

5ème période (mai/juin) : Filage de la pièce. Représentations.

### III-1ère période : Expression corporelle, jeux théâtraux d'exploration

Cette période se déroule de la rentrée de septembre aux vacances de la Toussaint mais tout au long de l'année certains jeux d'expression (individuels ou de groupe) peuvent être proposés en début de séance pour un échauffement et pour favoriser la concentration de chacun et la cohésion du groupe.

#### B- Les grands objectifs de cette période

- l'expression orale et corporelle
- la relation de communication avec les autres (langage du corps et de la voix)
  - le développement de la voix
  - la solidarité du groupe, la confiance
  - la maîtrise de son propre corps, la concentration
  - le sens de l'écoute
  - l'exploration de la mémoire sensorielle et de la mémoire affective
  - la créativité et l'imagination matérielle
  - le travail sur l'espace

#### B-1 Quelques exemples d'exercices d'expression corporelle

Il est nécessaire à chaque séance de délimiter un espace de jeu, qui servira à délimiter la frontière entre le jeu et la réalité, la place de l'acteur et la place du spectateur.

La concentration de l'ensemble du groupe se construit à travers des déplacements collectifs : marcher, ralentir, s'arrêter, décomposer une marche qui répondent à un signe donné par l'enseignant. Il est très important de commencer par des jeux collectifs où tout le monde joue en même temps. Cela permet aux plus timides de se sentir à l'aise dans l'action.

#### ● **Travail sur les déplacements et l'occupation de l'espace :**

- la marche : marche neutre, sans se toucher, en évitant les obstacles, sans se suivre...
- la marche avec des modifications physiques (pointe des pieds, talons, pieds à l'intérieur, pieds à l'extérieur, jambe raide, jambes demi -pliées...)
- se déplacer en variant les rythmes (lent, très lent, rapide, très rapide, en alternant, petits pas, grands pas...)
- se déplacer en rencontrant l'autre : se croiser du regard en souriant, en se méprisant, se frôler l'épaule, se serrer la main, faire la révérence, se faire l'accolade, s'embrasser...
- se déplacer en variant ses sentiments : peur, tristesse, joie, colère, douleur...

Toutes ces variantes seront croisées pour augmenter au fur et à mesure les difficultés.

#### ● **Travail sur le corps**

- produire des formes corporelles diversifiées : individuellement, en dispersion dans tout l'espace, se déplacer et répondre à une consigne sonore. Au signal, s'arrêter et produire une forme corporelle quelconque : rester parfaitement immobile, avoir le regard fixe. Au second signal, reprendre sa déambulation. A chaque signal, produire des formes corporelles différentes en explorant différents plans et différentes directions de l'espace.

- 2 par 2 : un sculpteur et une statue (inverser les rôles)

La statue prend une attitude quelconque. Le sculpteur modèle sa statue en déplaçant différentes parties du corps de l'autre pour en modifier son attitude. Quand il a fini, il reproduit à côté de lui, la même attitude corporelle qu'il a donnée à son œuvre. Celui qui était statue devient sculpteur et modifie à son tour, l'attitude de son partenaire et ainsi de suite....

Même situation que précédemment mais le sculpteur, une fois son œuvre achevée, se met en complément de celle-ci (forme corporelle de l'autre et ainsi de suite).

-Jeu du miroir : 2 par 2 face à face : un n°1, le leader ; un n°2, le mené (inverser les rôles).

Le n°1 produit des gestes et le n°2 reproduit les mêmes gestes que le n°2 en même temps. Travail en silence ou en musique.

Faire deux groupes ; un groupe qui joue, un groupe qui observe.  
Inverser les groupes.

### • Travail sur la voix

*Faire connaissance : moi et les autres*

#### Autour du prénom

- les élèves sont éparpillés dans la salle, assis. Chacun dit son prénom en se levant.

- les élèves sont en cercle, debout. Chacun dit son prénom en allant dans la maison (cerceau) placée au centre du cercle. Dire son prénom en variant les états (colère, joie, tristesse...)

- les élèves sont en cercle. Celui qui est au centre se dirige vers un joueur et l'appelle ; celui qui est appelé se déplace vers un autre joueur et l'appelle ....

- les élèves sont en cercle. Ils vont se lancer un ballon imaginaire. Avant chaque lancer, nommer celui à qui on va envoyer le ballon.

#### Autour du mot « Bonjour »

Les élèves sont assis en position frontale face à l'aire de jeu. Tour à tour, chacun va s'asseoir sur une chaise placée au milieu de l'aire de jeu et se présenter de la façon suivante : « Bonjour, je m'appelle Laura », de façon neutre, en variant les états.

Rallonger au cours des séances la phrase : « Bonjour, je m'appelle Laura et j'aime bien la salade de fruits » ou « Bonjour, je m'appelle Laura et je déteste les épinards ». Ne parler que lorsqu'on est assis et ne se lever que lorsqu'on a fini de parler.

La présentation des enfants constitue le premier support des jeux théâtraux : dire son nom, ce que l'on aime en déformant sa voix, en prenant une certaine attitude amène progressivement les enfants à sortir d'eux-mêmes, à inventer, à créer.

#### Autour de très courtes phrases

- Les élèves sont en cercle. Le premier élève désigné va transmettre à son voisin une courte phrase associée à un geste, le 2<sup>ème</sup> doit transmettre au 3<sup>ème</sup>, exactement le même geste, la même phrase et le même état et ainsi de suite.

- Les élèves sont face à face sur deux lignes. Sur chaque ligne, un joueur s'avance, propose une phrase associée à un geste. Le groupe reprend la proposition.

Avec les mêmes phrases, varier la place du destinataire pour apprendre à moduler sa voix : loin, derrière, devant, en haut, en bas, au fond d'un puits...

Les phrases peuvent être choisies dans le corpus littéraire constitué à partir des albums lus et travaillés avec les élèves.

## IV- 2ème période : Jeux dramatiques et improvisations à partir de l'album choisi

### A- Les objectifs de cette période

Quand on parle de jeu dramatique, il s'agit toujours de placer les joueurs dans la peau de personnages fictifs, dans une situation fictive et de les faire réagir. Ce point de départ fondamental permet aux joueurs :

- d'inventer des espaces de jeux par le discours, le travail corporel ou bien en aménageant matériellement ces espaces (éléments de base : chaises, banc, tables).
- d'inventer des personnages avec leurs couleurs, leurs caractères.
- d'inventer une fiction et de la développer en découvrant le canevas dramatique.
- de découvrir progressivement les règles de structuration du jeu dramatique.
- de développer ses possibilités de soutenir, dans la durée, une activité de jeu en « ré alimentant » l'invention dans ce jeu.
- de développer les capacités langagières du corps, de l'objet, de la parole et de l'espace dans sa relation avec le joueur.
- de développer les fonctions symboliques.
- de développer des attitudes de coopération, d'organisation, d'écoute et de solidarité.

L'exploration des jeux d'improvisation ne constitue pas à elle seule le but de l'initiation au théâtre, mais elle reste un moyen fondamental d'approche théâtrale active afin que les élèves découvrent, par des dispositifs riches et variés, comment raconter une histoire de multiples façons en jouant les personnages et l'action.

### B- La démarche

Au retour des vacances de la Toussaint, l'album choisi par l'enseignant sera présenté et lu aux élèves. Ils feront l'inventaire des lieux, des temps, des personnages, de leurs relations entre eux. Ils chercheront quels personnages il est possible de rajouter pour que chacun ait un rôle.

Exemples : « **Le loup est revenu !** » de Geoffroy de Pennart contient uniquement 16 personnages. Il faut donc rajouter 8 ou 12 personnages selon l'effectif de la classe. Rajouter un groupe de chasseurs, la grand-mère du petit chaperon rouge, le grand-père de Pierre, la maman de l'agneau, Mme Lapin et son enfant ne changent pas le sens de l'histoire mais au contraire l'enrichit.

Les élèves durant cette période vont travailler les différents personnages : leurs démarches, leurs voix. Ils vont jouer des situations du récit, proches du récit. Ils vont créer les personnages en les faisant vivre hors du récit et dans le récit.

Il faudra répéter aux enfants les trois éléments indispensables à la création d'un personnage : le corps, le visage et la voix. Ce sont les premiers ingrédients de la communication. En effet, avant les mots, ce sont les gestes, les déplacements, les attitudes qui balisent une signification aux mots.

« Quelle journée ! » selon l'expression du corps et du visage pourra tant signifier la gaieté que le découragement.



## B 1- La création des personnages de façon collective se fera à partir :

- d'un accessoire, d'un objet, d'un élément de costume
- d'une illustration : les illustrations de l'album choisi sont toujours très intéressantes
- d'une description faite par l'enseignant
- d'un personnage connu (exploration des personnages de contes)
- de sa démarche, sa gestuelle ; lui trouver un geste répétitif, une voix
- d'un parcours d'actions quotidiennes : boire, s'asseoir, lire un journal, mettre un vêtement, chercher un objet.

Exemples à partir de l'album « **Le loup est revenu !** » de Geoffroy de Pennart

- Personnages travaillés à partir d'une description
  - les chasseurs

Matériel à disposition pour symboliser les fusils : des gym bâtons

Consignes données aux enfants : les chasseurs portent leur fusil sur l'épaule, ils avancent sur un sol boueux/ un sol sec, ils ont peur/ils n'ont pas peur, ils marchent sans faire de bruit pour ne pas se faire repérer, ils s'arrêtent chaque fois qu'ils entendent un bruit ...

- Personnages travaillés à partir d'une illustration
  - Monsieur Lapin

En observant l'illustration, marcher comme Mr Lapin. Les enfants observent qu'il marche sur les talons et cherchent à marcher de cette façon. Pour qu'ils s'approprient cette démarche de façon naturelle, ils exécutent différentes consignes : marcher vite, lentement, en faisant une autre action....

- Personnages travaillés en détournant un objet
  - le gym bâton

Dans l'histoire, le bâton peut devenir le fusil des chasseurs, le baluchon des trois petits cochons, la canne de la grand-mère du petit chaperon rouge et du grand-père de Pierre.

## B 2- Le dispositif des improvisations

Là encore, il est absolument nécessaire de délimiter un espace spatio-temporel, connu des joueurs et des joueurs en attente, qui correspond à un espace psychique du jeu. Le matérialiser par un trait, des bancs, des chaises pour ceux qui regardent. L'enseignant donne à chaque groupe une situation de départ mettant en scène les personnages de l'histoire.

- raconter une scène de l'histoire autour d'un sentiment : Mr Lapin lit une terrible nouvelle et il a peur
- le début d'une scène est donnée, il faut la continuer : La brebis vient de perdre son agneau, que fait-elle ?
- un lieu, une phrase à replacer : chez Mr Lapin... /*qu'est-ce qu'il y a papa ?*
- un thème : l'arrivée des trois petits cochons chez Mr Lapin

Le choix est large, à l'enseignant de travailler aussi son imagination pour proposer des situations de jeux ouvertes et évolutives.

Chaque groupe travaille dans un coin de la salle. L'enseignant passe dans les groupes pour apporter des éclaircissements ou relancer la discussion sans jamais apporter de solution. Au fur et à mesure que les groupes sont prêts, ils viennent s'asseoir dans l'espace spectateurs.

Chaque groupe passe sur l'aire de jeu. Les autres groupes restent silencieux jusqu'à la fin. Quand le groupe est passé, les actants disent ce qu'ils ont ressenti, ce qu'ils ont réussi, les difficultés qu'ils ont rencontrées. Ce sont eux qui doivent s'exprimer les premiers. Echanges ensuite avec ceux qui ont regardé. Les observateurs donnent leur avis, font des commentaires. Petit à petit, les spectateurs apprennent à repérer les problèmes. De nombreuses idées sont émises, il n'y a pas qu'une seule réponse, l'essentiel est d'ouvrir les pistes. Ils font des propositions verbales qui les font intervenir en tant que joueurs potentiels et non en tant que critiques. Cette situation dedans/dehors des joueurs en attente est un aspect essentiel en jeu dramatique. Le but est de mieux rejouer après les commentaires croisés.

### B 3-Ce qu'observe l'enseignant

Les enfants n'ont pas conscience que chaque scène jouée doit avoir un début et une fin. La situation de départ ne comprend pas toujours les éléments qui permettent de comprendre qui sont les personnages. Comment arrivent-ils sur scène, sont-ils déjà là ?

Quel est l'évènement perturbateur ?

La fin est-elle respectée ? Le dénouement est-il explicite ? (Proscrire : « on a fini ! »). La fin doit être mise en forme.

Le moment d'échange déterminera les demandes d'apprentissage, avec des exercices sur l'espace, la voix, le corps.

### C- La fiche d'identité de chaque personnage

L'élève doit vite comprendre que sur scène, ce n'est pas lui qui est regardé mais le personnage et que le personnage doit toujours être vu et entendu du public. On ne joue pas pour soi mais pour les spectateurs. Cette notion doit être rappelée très régulièrement.

A la fin de cette période, les enfants rédigeront la fiche d'identité de chaque personnage sous cette forme :

## Fiche d'identité

Personnage	Donné ou induit par le récit	Modifié ou inventé pour le spectacle
Nom		
Sexe		
Age		
Métier		
Physique (+vêtements)		
Caractère		
Situation familiale		
Habitudes de vie (lieu/loisirs/manies/tics/goûts/langage...)		
Éléments déterminants de son passé		
Langage		
Fonction dans le récit		

**V-3<sup>ème</sup> période : Théâtralisation. Choix de son personnage. Ecriture des dialogues.**

Au cours de la période précédente tous les enfants ont travaillé tous les personnages en jouant différentes situations du récit, proches du récit, hors du récit. En janvier chacun va choisir son personnage. Il est important que le personnage ne lui soit pas imposé. L'enfant ne pourra bien jouer que s'il se sent à l'aise avec son personnage. Pendant deux mois les scènes vont être écrites à partir des dialogues déjà existants dans l'album, des improvisations faites par les enfants ; l'enseignant écrira lui aussi des dialogues nécessaires à la compréhension de la pièce. En cycle 2, c'est l'enseignant qui écrit la mise en scène pour une question de cohésion générale des dialogues, de rôle pour chacun. Il n'y a pas de petits et de grands rôles. L'enseignant doit veiller à ce que tous les rôles soient équilibrés et que le temps et la fréquence de passage sur scène soient identiques pour tous. Chacun va travailler avec finesse son personnage. Les textes seront distribués et appris pour que les élèves se sentent libres de leur corps et de leur gestuelle. Le travail se fera scène par scène mais pas de façon chronologique.

C'est au cours de cette période que les enfants s'approprient le vocabulaire spécifique :

- côté cour il s'agit de la gauche de la scène pour les acteurs face au public (et la droite de la scène pour les spectateurs)
- côté jardin, il s'agit de la droite de la scène pour les spectateurs
- avant-scène
- fond de scène

Cet apprentissage contribue à la magie et à la compréhension des consignes.

Mise en place du cahier de mise en scène

Récit	Actions	Dialogues	Chœurs - Chorégraphies	Costume	Son Lumière

## VI-4<sup>ème</sup> période : Théâtralisation. Création des scènes de groupe : chants, chœurs parlés - rythmés, paysages sonores, moments chorégraphiés

Cette période sera consacrée en priorité aux scènes de groupe : scènes chantées, scandées, chorégraphiées.

Les enfants prennent conscience que la musique, le chant, la danse ont toute leur place dans une pièce de théâtre.

Tableau récapitulatif de la place de la musique dans une mise en scène

Place	Fonction	Exemples
Intégrée : elle fait partie du jeu	Elle appartient au scénario	- personnage musicien : chanteur ou instrumentiste - personnage danseur
Ajoutée : elle se superpose au jeu	Comme un élément de décor : - elle crée un effet, par redondance ou opposition ou - elle évoque ce qui ne peut être joué sur scène	- bruitages - paysages sonores - musiques d'ambiance
Intercalée : elle interrompt le jeu	Par convention théâtrale : - elle permet d'opérer une transition entre le temps réel et le temps du spectacle  et/ou - elle apporte un complément d'informations	- ouverture, finale, intermèdes - ballets - changements de décors, de lieu, de temps  - chant ou texte rythmé ou chorégraphie, pour commenter la situation ou faire avancer l'argument

Pour une meilleure mémorisation, les chants et poèmes seront aussi travaillés pendant le temps passé dans la classe et pas uniquement pendant les séances de théâtre.

Exemples de moments collectifs, chantés ou chorégraphiés

Albums	Ce qui est dit dans le texte et à travers illustration	Ce qui va être montré	Les moyens utilisés Chant/Texte scandé/Chorégraphie
<p><b>Le loup est revenu !</b> Geoffroy de Pennart</p>	<p>« Tu te trompes de maison, Petit Chaperon Rouge, lui dit monsieur Lapin. Ta grand-mère a déménagé. Mais entre vite. Il ne faut pas te promener dans le bois. LE LOUP EST REVENU » L'illustration montre les personnages qui se sont réfugiés chez Monsieur Lapin, à la porte de sa maison, en train de parler au Chaperon Rouge avec des gestes de recommandation</p>	<p>La mise en garde</p>	<p>Création d'un chant sur la version instrumentale de « Cache-toi » de Eric Le Louvier</p>
<p><b>Mon ami Jim</b> Kitty Crowther</p>	<p>« Chaque jour, de nouveaux visiteurs frappent à la porte ; l'un apporte des fleurs, l'autre un gâteau, le troisième de la marmelade. »</p>	<p>Le partage</p>	<p>Chorégraphie du repas : 4 gestes symbolisant le verbe « manger » ont été trouvés par les enfants ; ces 4 gestes sont enchaînés pour construire une chorégraphie</p>
<p><b>La princesse au petit poids</b> Anne Herbauts</p>	<p>« Les meilleures couturières furent appelées au palais pour reprendre et défroisser les plus beaux rêves princiers. »</p>	<p>L'effort de toutes ces couturières pour rendre la princesse moins malheureuse.</p>	<p>De la narration ont été tirées et inventées 7 répliques : - il faudrait reprendre - défroisser - repasser, raccommoder - coudre - piquer à la machine - au point de croix - les plus beaux rêves princiers Les répliques vont être chuchotées, murmurées, scandées, criées en boucle et très précisément.</p>

## VII-5<sup>ème</sup> période : Filage. Représentations

Le spectacle est maintenant construit. Le synopsis comportant l'enchaînement des différentes scènes, qui auront toutes un nom pour permettre à l'enfant de mémoriser la chronologie et son ordre de passage, est affiché dans la salle de répétition et lu avant tout filage. Cette étape permet de fixer, mettre en mémoire et affiner ce qui a été composé. Les éléments de rythme du spectacle-la durée des prises de parole, des déplacements, des silences...se mettent en place. Les enfants apprennent à être autonomes dans les coulisses, à rester silencieux lorsqu'ils ne jouent pas et attentifs à ce qui se passe sur scène pour entrer dans le jeu quand arrive leur tour.

Les représentations font partie intégrante de la démarche. En jouant plusieurs fois, les élèves présentent, donnent trace de leur travail accompli et le partagent. Il est souhaitable de prévoir deux ou trois séances devant les élèves des autres classes selon la taille de l'école et une devant les parents. Chaque public est différent, chaque représentation est unique et en jouant plusieurs fois on « remet en jeu » et on réalise une nouvelle prouesse.

Le spectacle sera la rencontre avec les véritables spectateurs qui donnera à tout ce travail théâtral son sens et sa raison d'être.

**« Nous nous approprions un apport formatif grâce à l'utilisation finalisée que nous en faisons. »**

**(Philippe Mérieu)**

### VIII- Zoom : 3 séances spécifiques

La partie qui suit se focalise sur trois temps précis du travail de la classe, comme des exemples, des prélèvements qui se prêtent à un descriptif précis de séances de travail.

#### Zoom1 : Séance phase d'exploration (1<sup>ère</sup> période)

Occupation de l'espace

- occuper tout l'espace de jeu en marchant, sans regarder par terre, ni au plafond, et visage détendu.
- varier les rythmes, les directions, prendre des diagonales, ne pas tourner en rond
- l'enseignant claque dans les mains, arrêt immédiat du groupe en « statue », puis le groupe repart...

Même travail mais en introduisant des mots ; au mot donné chacun s'arrête et compose rapidement une sculpture :

- arbre
- escargot
- flamant rose
- grain de sable
- géant

Tenir la position, repartir en marchant, neutre.

Travail relationnel : Jeu du miroir

Les enfants sont par 2 face à face .Dans chaque duo, un meneur et un mené.. Au signal, le meneur fait un geste lent et le mené reproduit à l'identique ce geste ; les gestes doivent s'enchaîner et le spectateur ne doit jamais percevoir qui est le mené, qui est le meneur. Ensuite inversion des rôles. Cet exercice peut se faire dans un premier temps sur une musique lente et ensuite rapide.

La voix, le geste et la mémoire : dire son prénom en lui associant un geste

Les enfants sont en cercle et chacun va dire son prénom en lui associant un geste très simple. Les autres reproduisent ensuite à l'identique ce qu'ils ont entendu et vu  
Variante :

Quand tout le monde est passé, on reprend l'exercice, mais chaque enfant doit rappeler dans l'ordre le prénom et le geste de tous les enfants qui l'ont précédé et rajouter le sien en dernier. Travailler avec 5 enfants, puis 10 puis toute la classe.

Transmettre une courte phrase en l'associant à un geste

Les enfants sont en cercle. L'enseignant transmet à son voisin de droite une phrase simple associée à un geste; on travaillera sur des phrases déclaratives, interrogatives, exclamatives, sur des injonctions ...

Terminer la séance sur un moment individuel.

Chaque enfant volontaire viendra chacun son tour s'installer sur une chaise et dire sur un ton enjoué :

« Bonjour, je m'appelle.....et j'aime bien ..... »

L'enfant ne doit parler qu'une fois assis et n'a le droit de se lever que lorsqu'il a fini de parler.

Apprendre à parler fort, lentement, de façon compréhensible tout en gardant l'état demandé.



Zoom 2 : une séance construite autour de la construction du personnage du loup dans **Le Loup est revenu !** de Geoffroy de Pennart (2<sup>ème</sup> période)

Objectif : Travailler le personnage du loup

Echauffement : réveil du corps

Avec les mains, se frotter le corps comme si on était sous la douche : figure, cou, épaule, bras, torse, jambe, pied

Mémorisation de la phrase : *j'ai faim, j'ai très faim*

Les élèves occupent tout l'espace, au signal sonore, chacun s'arrête et dit la phrase

- avec une intention donnée : faire peur, colère, faire pitié
- avec une voix donnée : chuchotée, murmurée, grave, caverneuse

Jeu d'identification au loup

Les enfants sont dispersés dans l'espace de jeu. L'enseignant va parler tout le temps de l'exercice. On peut aussi mettre un fond musical qui aide aussi à créer l'atmosphère.

Imaginer que l'on est dans une forêt, très sombre. Le loup marche depuis des jours et des jours. Il est en colère, il ne trouve rien à manger. Il regarde en haut des arbres, creuse le sol, aperçoit au loin la maison de Mr Lapin. Sur son visage, se dessine un sourire, il se frotte le ventre à l'idée de dévorer Mr Lapin. Soudain il entend un bruit de pas, il se cache aussitôt derrière un arbre et voit passer des chasseurs. Il se remet en route et se met à courir...

Activité dramatique

Travail autour d'un verbe d'action : le verbe observer et d'une phrase « *J'ai faim, j'ai très faim* »

Les enfants sont répartis en groupes de quatre : les trois petits cochons et le loup. Chaque groupe doit préparer une petite histoire en respectant les consignes suivantes : *à un moment de l'histoire, le loup sera en observation et il devra dire : « j'ai faim, j'ai très faim ».*

Cette histoire doit avoir :

- un début (Comment on rentre sur le plateau ? Qui arrive en premier ? )
- une action principale
- une fin (Comment ça se termine ? Sortie de plateau ou non et pourquoi ? )

A la suite d'un temps de préparation -environ cinq minutes- chaque groupe présente sa production.

Questionnement, échanges.

La scène sera ensuite re-jouée par tous les groupes avec l'intégration des éléments des premières consignes et aussi les éléments positifs qui ont été trouvés lors de la première phase (texte, position dans l'espace, état....)

Zoom 3 : une séance construite autour d'un tableau collectif : les couturières dans l'album « **La princesse au petit poids** » de Anne Herbauts (4<sup>ème</sup> période)

Entrer dans le monde des couturières

A cette période tous les enfants connaissent le texte de l'album qui introduit les couturières : *Les meilleures couturières furent appelées au palais pour reprendre et défroisser les plus beaux rêves princiers.*

Tout le monde est en cercle.

« Si je dis couturière, cela vous fait penser à quoi ? »

Attendre un peu pour faire appel à sa mémoire

Chacun dit pour être entendu. Pas d'ordre. On peut dire un mot, un groupe de mots déjà entendu. S'il y a télescopage, ce n'est pas grave.

Même chose, mais s'exprimer en termes de sensations, d'émotions

Variante de consigne : « Je suis une couturière, je... »

Construction de la machine à coudre

Il s'agit d'entrer dans un univers, en sortant de ses habitudes corporelles et vocales.

Un enfant va se placer sur l'aire de jeu et va faire un geste simple répétitif accompagné d'un son répétitif, un autre enfant vient compléter la forme en inventant lui aussi un mouvement et un son répétitif- il faut obligatoirement que les enfants aient un point d'attache-. Tous les enfants viennent tour à tour se placer pour former une machine à coudre imaginaire à qui l'enseignant donnera des ordres : la machine accélère, ralentit, s'arrête, reprend, se désagrège...

Recherche vocale

Approche collective

Chacun va dire *il faudrait piquer à la machine* :

- en articulant le plus possible. Lentement puis vite.
- en chuchotant
- d'un seul souffle
- en scandant
- en chantant

Approche individuelle

Les phrases, les mots sont distribués

*Il faudrait reprendre*

*Défroisser*

*Repasser*

*Raccommoder*

*Piquer à la machine*

*Au point de croix*

*Les plus beaux rêves princiers*

Le groupe est divisé en deux, groupe A et groupe B. Les A sont assis, yeux fermés et les B vont chuchoter un mot dans l'oreille des A.

Quel effet ce son de voix produit-il sur l'auditeur ?

Chaque élève arrive sur scène en disant sa phrase en chuchotant et prend une place dans l'espace. Il la dit en boucle jusqu'au signal de l'enseignant.

On écoute.

On essaie d'autres voix. Un enfant reprend à la fin la totalité des répliques d'une voix normale etc....

On inverse les groupes.

## **IX- Evaluation**

La pratique théâtrale à partir de textes narratifs permet à des élèves de cycle 2 de rencontrer des œuvres littéraires, de comprendre un texte, d'en discuter les différentes significations et d'en proposer une interprétation.

En jouant, l'élève agit. En jouant il laisse aller son imagination, ses émotions et trouve une forme pour les exprimer, les partager avec d'autres dans le plaisir.

Le jeu théâtral permet de faire évoluer les élèves d'un état passif à une attitude active et créative en leur donnant des règles bien définies au niveau du jeu, du temps et de l'espace. Les élèves sont créateurs, acteurs et spectateurs. Ils vont acquérir à travers ce projet de classe des savoir-faire et des savoir-être comme :

- l'écoute et le respect du travail des autres
- la solidarité à travers le groupe
- l'exigence dans la poursuite d'un projet à long terme
- le développement de l'esprit critique
- la prise de parole réfléchie et adressée
- l'acquisition d'une culture littéraire

## **X- Perspectives**

Les rencontres avec d'autres classes participantes à ce projet théâtral permettraient d'inscrire ce projet de classe, dans un projet de circonscription. Tous les participants feraient alors un travail sur le jeu, le regard et l'écoute puisqu'ils seraient alternativement acteurs et spectateurs. Ils passeraient de la scène à la salle, et inversement. Les textes qui seraient travaillés seraient lus dans toutes les classes enrichissant ainsi la culture littéraire de chaque classe.

Pour que de telles rencontres soient possibles, un cahier des charges serait établi pour toutes les classes participantes.

### **Exemple de cahier de charges :**

- L'enseignant est responsable de son projet et de sa réalisation.
- Le support de la création est un récit d'auteur qui sera communiqué aux autres classes (album, conte,...).
- On utilise différents modes d'expression (danse, musique, chœurs parlés ou chantés).
- Tous les enfants ont un rôle.
- Tous les enfants jouent un personnage qu'ils auront construit (le costume n'est pas le personnage, il n'est qu'un élément signifiant).
- Il n'y a pas de décor, seulement des objets et des accessoires.
- L'enseignant s'engage à aller voir avec ses élèves un ou deux spectacles vivants professionnels.
- La production ne doit pas dépasser 30 mn.
- Les enfants apprennent être autonomes pendant le spectacle.