

# TECHNIQUES THEATRALES POUR L'ENSEIGNEMENT

S.Leproux

## Faire connaissance

Objectif : mémorisation auditive et gestuelle

Se présenter avec un geste : A donne son nom avec un geste, B reprend le nom et le geste de A et donne le sien, C reprend le geste et le nom de A , puis de B , donne le sien etc....

Si trop facile, reprendre avec une phrase et le geste

Exiger de la précision dans le texte et le geste

## La relaxation

Le temps de relaxation est nécessaire pour faire une bonne séance théâtrale. Les participants s'allongent au sol, formant un cercle. 5 minutes de détente, on ventile les yeux fermés.

## Le caillou

Après la relaxation, le groupe reste en cercle et commence un premier exercice :

*Le caillou :*

**Objectifs** : Concentration de tout le groupe  
Apprentissage du geste collectif  
Coordination

**Déroulement** : Chaque participant est très concentré. Le bras d'appel tendu, la paume de la main vers le ciel. Le meneur n'intervient pas, le groupe doit démarrer seul en ressentant le point de départ. Chacun se baisse en pliant les genoux et ramasse au sol près de son pied un caillou imaginaire. Puis sur l'inspiration, on balance lentement le bras vers l'arrière, la main étant refermée sur le caillou et en expulsant l'air, on se redresse et on lance le caillou vers le ciel. L'expulsion de l'air est accompagnée du son « Ah ! » Attention, le mouvement doit être collectif avec une même gestuelle.

## La ronde des phonèmes

Le groupe assis en cercle, fait circuler un phonème en accord avec la langue étudiée. Le meneur gère le jeu. Selon le niveau, les participants peuvent également mener le jeu.

Placer la voix : phrase chuchotée puis de plus en plus fort et la faire revenir au point initial

### La ronde des mots

Entraîner les mots avec l'intonation, voire la mélodie. Ce jeu peut être accompagné, par la suite, du geste. Le but est de s'approprier la « musique » de la langue.

### Le miroir

2 participants : le meneur et le copieur. Le meneur entame un mouvement, le copieur le suit. Le jeu doit se dérouler de manière fluide et assez lente. Il peut y avoir un changement de rôle.

Exercice repris dans atelier 2 avec thème et texte (interprétation)

### Les ballons de couleurs

Bon exercice de concentration, qui permet l'apprentissage ou la révision des couleurs. Les participants debout en cercle se lancent un ballon de couleur invisible. La couleur n'est visible que par le mot dit et répété. Plusieurs ballons interviendront dans le cercle. Le meneur décide de stopper le jeu et récupère ses ballons par la mémoire des participants.

### Le rapport « chiffre/action

Est un travail efficace de concentration car il fait appel à la mémoire immédiate, sollicité par le meneur. Le groupe est en mouvement dans l'espace. Le meneur associe au chiffre 1 action : *1- allô, maman !* Le meneur peut introduire 4 actions. Chaque participant à l'audition d'un des chiffres (1-2-3-4) mime l'action en disant d'une voix ferme et décidée, la phrase ou le mot ou encore l'exclamation.

### Expression des sentiments

Par le visage : voire des grimaces expressives correspondant à des sentiments bien précis comme la tristesse, la gaieté, etc.

Par le corps : en utilisant les masques blancs dits « masques neutres ».

Des participants citent un sentiment et d'autres doivent l'exprimer selon la consigne du meneur.

### La musique de la langue

Le ton qui donne le sens. Les participants travaillent ici l'affirmation, la négation et l'interrogation. Un participant se présente face au groupe qui lui impose une

phrase : le participant devra dire cette phrase selon les 3 possibilités en y mettant le ton de manière caricaturale.

### La phrase dans tous ses états

Une phrase choisie par le meneur ou par le groupe, selon le niveau, doit être dite d'une certaine manière, correspondant à un adjectif exprimant un état. Chaque participant passe à tour de rôle.

### Les statues

A-se déplacer, au signal « freeze » ,garder l'attitude jusqu'au prochain signal

B-Les participants sont en mouvement dans l'espace. A chaque signal du meneur, définit par un adjectif d'état, le groupe doit subitement s'arrêter en gardant une expression figée correspondant à l'adjectif : statut gaie, statut apeurée, statut sceptique etc. Le meneur peut céder sa place à un participant.

### Le dur et le mou

Travail par 2. Le participant qui représente le dur est le meneur et va façonner le participant qui représente le mou. Ce dernier se laissera faire comme s'il était une pâte à modeler. Les métiers tout comme les animaux peuvent être les thèmes choisis. (ou sports/hobbies/notions abstraites...)

### La répétition

Un jeu qui met en scène un personnage jeune et un autre beaucoup plus âgé. Une rencontre se produit et le jeune s'adresse à la vieille personne. Celle-ci fait la malentendante et le fait répéter plusieurs fois. Le jeu doit être drôle, la situation comique.

### La chaise

Cet exercice permet de développer l'assurance et la confiance en l'autre sur le thème des consignes directives. Un participant en guide un autre qui a les yeux bandés, pour l'inviter à s'asseoir sur la chaise disposée dans la pièce auparavant par ses soins. Application des adverbes de lieu et de l'impératif à la deuxième personne du singulier. Le meneur se tiendra assez près de la chaise pour retenir le participant qui s'assierait à côté.

### Le tableau

La moitié du groupe forme un tableau représentant une scène, les participants s'y intègrent les uns après les autres, ils restent ensuite immobiles. L'autre moitié du groupe observe le tableau et s'efforce de le décrire.

### Qui suis-je ?

Cet exercice insiste sur la construction de la question/réponse.

Un participant volontaire, à qui on a épinglé dans le dos le nom d'un personnage connu, doit deviner sa nouvelle identité. Pour cela, le groupe lui posera des questions auxquelles le participant devra répondre de manière improvisée et lui fera des remarques correspondant au personnage.

Le jeu peut introduire 2 participants en même temps, qui parleront entre eux, le restant du groupe observe.