

Projet interventions théâtre

Les séances proposées ci-dessous sont fixées sur le temps d'une semaine scolaire, à raison d'une heure par semaine, sur la base approximative d'une dizaine d'enfants. La tranche d'âge ciblée est celle des 8/10 ans.



Jour 1 :

Objectifs : Dissociation de la voix et du geste, développer l'écoute, compréhension de la perception du silence, se situer dans l'espace, développer le sens tactile et la confiance en l'autre, développer sa capacité à utiliser son imaginaire dans le cadre de consignes précises.

Premier ¼ d'heure :

Voix : Présentation d'abord sous forme de dialogue entre l'intervenant et les enfants (qui je suis « moi, intervenante », selon eux c'est quoi le théâtre, est ce qu'ils connaissent ou pas cet art...) puis, sous la forme d'un exercice théâtralisé afin de pouvoir se présenter :

Nous sommes tous assis en cercle (l'intervenant montre l'exemple en premier). Les uns après les autres, nous nous levons, en prenant garde de se lever le plus neutre possible (sans les mains dans les poches, sans grimaces etc...), une fois debout, en position toujours, neutre nous disons « simplement » la phrase : « Bonjour je m'appelle Laurianne » (chacun dit évidemment son prénom). En insistant sur le fait d'assumer ce que l'on dit : regard et voix portés à notre « public », corps tenu et stable, mouvement détaché de la parole...

Deuxième ¼ d'heure :

Espace, écoute : les enfants marchent dans l'espace de la façon la plus neutre possible : (les bras le long du corps, la tête droite, pas les mains dans les poches, pas d'expression sur le visage...), ils doivent occuper tout l'espace, ne pas tourner en rond ni rester « grouper », ni se rentrer dedans. Au signal de l'intervenant les enfants devront réagir, en chœur et de façon précise :

Quand l'intervenant dit « hip hop », les enfants doivent répondre (d'une même voix) « tagada ».

Quand l'intervenant tape des mains, les enfants doivent sauter ensemble et retomber ensemble.

Quand l'intervenant tape du pied, les enfants devront s'allonger au sol le plus rapidement possible et se relever au signal « hep ».

Quand l'intervenant dit « stop », les enfants devront s'arrêter net comme des statues.

Cet exercice pourra se faire sur un rythme de marche plus ou moins rapide et les consignes données par l'intervenant seront plus ou moins nombreuses en fonction de la réceptivité et de la facilité des enfants à cet exercice.

Troisième ¼ d'heure :

Ecoute, confiance : les enfants se mettent deux par deux puis se répartissent dans l'espace. Ils se positionnent de façon à être l'un derrière l'autre. Celui qui est devant ferme les yeux. Celui qui est derrière devra le guider afin que son camarade puisse se déplacer dans l'espace. Tous les couples d'enfants se déplacent simultanément dans l'espace en faisant évidemment bien attention de ne pas se rentrer dedans. L'enfant qui guide devra être très vigilant afin que son camarade ne se « heurte » ni aux murs ni aux autres.

Chaque enfant sera tout à tour « guide » et « guidé ».

Les enfants se guideront de la manière suivante : au toucher de l'épaule droite tourner à droite, au toucher de l'épaule gauche tourner à gauche, au toucher des deux épaules en même temps tout droit, au toucher de la tête stop.

Quatrième ¼ d'heure :

Improvisation : Par deux et sans parole.

Nous sommes sur une île repère de pirates (comment est l'environnement ? Nous ne nous déplaçons pas de la même manière sur le sable, à la campagne quand il n'y a personne ou en ville au milieu des voitures etc...)

Vous êtes un pirate et vous marchez tranquillement dans la rue (-mais attention ce n'est pas la rue telle que nous la connaissons aujourd'hui- il va par exemple dans une taverne rejoindre son équipage et ses amis pour boire un verre: comment montrer que nous sommes un pirate ? le pirate ne marche pas comme nous, ne regarde pas comme nous, on doit vraiment voir un personnage). *Sans faire attention vous heurtez quelqu'un. Vous vous rendez compte que c'est un pirate avec qui vous avez appris le métier il y a longtemps, à l'époque où vous étiez apprentis sur un navire.*

Vous êtes contents et surpris de le revoir.

En revanche votre ami pirate à l'air gêné. Manifestement, il ne vous reconnaît pas et s'en va, vous laissant seul avec votre déception.

(L'idée étant de montrer de façon la plus claire possible qui est le personnage, comment il est, quelles sont les émotions qui le traverse, où se situe l'action, avec un début, un milieu, une fin).

Les enfants passent deux par deux, tour à tour face aux autres qui sont par conséquent « public ». A la fin de l'improvisation, l'intervenant suscite la participation des « spectateurs » afin de faire un retour aux « acteurs » : qu'est ce qu'on a compris ou pas, qu'est ce qui fonctionne ou pas etc... afin d'avoir un regard actif (et néanmoins respectueux) sur l'improvisation des autres.

Jour 2 :

Objectifs : développer la coordination entre le geste et la voix, développer l'écoute et l'attention collective, appréhender la portée de sa voix, dissocier le mouvement et la parole, prendre en considération et accepter la proposition de l'autre, développer son imaginaire.

Premier ¼ d'heure :

Les enfants marchent dans l'espace, en prenant garde de ne pas se rentrer dedans ni de se suivre ni de tourner en rond, ils marchent de la façon la plus neutre possible. Ils doivent changer de direction de façon nette et précise, et ainsi conscientiser leur parcours.

Au signal de l'intervenant, les enfants disent « tagada », ou sautent, ou s'allongent, ou s'arrêtent. Tout cela en même temps autant que faire ce peut. Par exemple, quand les enfants sautent, ils doivent le faire de la même façon, plier les jambes et toucher le sol ensemble, sauter ensemble, retomber en même temps.

Au signal de l'animateur, les enfants ralentissent progressivement pour s'arrêter au final ensemble.

Deuxième ¼ d'heure :

Les enfants se placent en ligne les uns à côté des autres. Un par un ils vont devoir courir puis s'arrêter face au groupe, en faisant attention au placement, ni trop loin, ni trop près. Une fois stabilisé, de façon la plus neutre possible, en portant la voix et en articulant, ils devront dire : « je m'appelle Laurianne et j'aime la salade ». Evidemment, ils devront dire leur prénom et quelque chose qu'ils aiment eux, culinaire ou non, inventé ou pas. Puis faire un geste, n'importe lequel (par exemple lever le bras), et finir en repartant de l'autre côté de la file en courant, sous les applaudissements des copains.

L'idée de cet exercice est de dissocier les choses, d'abord je me déplace, puis je parle, puis je fais un geste, puis je me déplace, en assumant, en regardant les gens à qui je m'adresse, je dois faire ça de la manière la moins réfléchi possible (il ne s'agit pas de préparer ce qu'on va dire ni quel geste on va faire avant de passer). Si il reste du temps, reproduire l'exercice en disant le premier mot qui nous passe par la tête à la place de notre prénom.

Troisième ¼ d'heure :

La machine infernale : tout le monde au départ est spectateur face à un espace vide. Un premier enfant se lève, il se place centre plateau, et commence à faire un geste et un son (ex : le son « boum » en levant la jambe droite), le geste devra être précis et le son assumé, de manière à pouvoir le répéter autant que nécessaire. Une deuxième personne devra le rejoindre sur le plateau et proposer un autre geste et un autre son en s'imbriquant à la personne déjà présente, puis un troisième les rejoindra et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les enfants soient sur le plateau et qu'ils forment ensemble une seule et même machine, chaque individu étant un des maillons de la machine.

Attention, les enfants devront se placer de façon à ce que les pièces de la machine s'imbriquent les unes aux autres, ils ne devront pas être en ligne, les uns à côté des autres.

Toutes les positions (assis debout couché à genoux...), tous les sons, tous les gestes sont envisageables, du moment que c'est fait pour « travailler » avec l'autre.

L'animateur pourra s'amuser à augmenter le volume de la machine ou à le diminuer, ou encore accélérer ou pas la vitesse.



Quatrième ¼ d'heure :

Improvisation : Par groupe de 4 ou 5. Thème : La mer

Dans chaque groupe d'enfants on aura désigné au préalable : - un metteur en scène

- des acteurs
- un conteur

Tour à tour, les groupes vont passer sur le plateau, seuls les conteurs resteront à la place des spectateurs. L'enfant désigné comme metteur en scène, placera délicatement ses acteurs en

action (en statues), de façon à situer une scène. Une fois la scène installée, le conteur du groupe viendra sur le plateau nous raconter l'histoire que cette scène lui évoque.

Les metteurs en scène devront être vigilants à ne pas être tentés par « copier » le groupe précédent afin que les conteurs puissent nous conter des histoires différentes même si le thème est le même.

Les spectateurs à la fin pourront dire ce que la scène leur a évoquée, est-ce que c'est ou pas la même chose que le conteur etc. Le conteur quand à lui devra s'exprimer clairement (même si l'histoire est très courte), en faisant attention à parler distinctement, prendre en considération son corps (ne pas « danser » d'un pied sur l'autre, pas les mains dans les poches...), les statues devront être vraiment immobiles, sans parler, le metteur en scène précis et faire attention à « comment il place sa scène » (que tous les acteurs ne soient pas dos public ou les uns derrière les autres) afin de ne mettre en difficulté ni ses acteurs ni son conteur etc...

Jour 3 :

Objectifs : Développer la concentration, développer la compréhension de la valeur du silence, développer la perception auditive, développer l'écoute de soi et de l'autre, aborder le jeu avec l'objet.

Premier ¼ d'heure :

Les enfants sont répartis dans l'espace, allongés sur le dos, les bras le long du corps, les yeux fermés. Ils respirent tranquillement en prenant conscience de leur corps, en inspirant par le nez et en expirant par la bouche, calmement.

Une fois que l'apaisement général et la tranquillité ambiante est installée, les enfants, guidés par l'intervenant, commenceront à faire le bruit de la mer et des vagues, puis petit à petit, certains lâcheront le bruit de la mer pour faire par exemple le bruit d'un bateau au loin, puis d'autres feront le bruit d'une mouette avant de reprendre le son des vagues et du vent, les cris du vendeur de beignets etc... jusqu'à ce que l'ambiance sonore d'un bord de mer soit parfaitement installée, d'abord de plus en plus fort puis de moins en moins fort jusqu'à l'arrêt total de son. Les enfants se retrouveront donc de nouveau sur le dos à respirer tranquillement les yeux fermés, avant de se lever sur les consignes de l'animateurs et de se retrouver en position verticale.

Deuxième ¼ d'heure :

Les enfants marchent dans l'espace. A l'aide d'un instrument de musique (accordéon ou guitalele ou guitare), l'intervenant fera de la musique. Quand la musique joue, les enfants marchent en rythme (mais pas en dansant, ils restent le plus neutre possible), quand la musique s'arrête, les enfants s'arrêtent aussi, comme des statues. Puis, l'exercice évolue. Toujours sur le même principe, mais cette fois, lorsque la musique s'arrête, les enfants doivent se réunir immobiles et groupés au centre du plateau. De cette position, l'animateur leur donne un personnage (par exemple requin ou chevalier ou lion ou sirène...). Quand la musique repart, les enfants repartent en marchant dans l'espace mais en prenant l'attitude du personnage précité et ainsi de suite.

A la fin, au signal de l'animateur, les enfants vont s'arrêter ensemble en ralentissant progressivement.

Troisième ¼ d'heure :

Trois par trois, les enfants viennent sur le plateau. L'intervenant leur distribue à chacun un objet différent (rouleau d'essuie-tout évidé, bouteille en plastique, feuille de papier...). Les enfants se tiennent en position neutre, l'objet à la main face public. Au signal de l'intervenant, ils devront prendre une position statue en action avec l'objet (par exemple le rouleau d'essuie-tout devient un parapluie sous lequel je m'abrite). Puis, au nouveau signal de l'animateur, les enfants prendront une autre position en trouvant une autre utilité à l'objet.

L'idée étant que l'objet soit détourné de son utilisation première.

Quatrième ¼ d'heure :

Improvisation : sans parole par 4 ou 5.

Entrées progressives. Il y a un objet au centre du plateau. Une première personne entre (il faut qu'on puisse voir où elle est : centre commercial plein de monde, sur une plage etc...), elle aperçoit l'objet, c'est quelque chose de très précieux. La personne hésite un moment, tourne autour de l'objet (est ce qu'elle sait ce que s'est ou pas ? On doit le voir), puis s'en empare, l'essaye, joue avec, à un moment donné, un bruit la surprend (on doit comprendre qu'un bruit extérieur la perturbe), la première personne pose l'objet et va voir un peu craintive à l'endroit d'où vient le bruit, (mais reste sur le plateau), pendant ce temps, une deuxième personne rentre et se dirige vers l'objet. Arrivée devant, la personne numéro deux hésite visiblement à s'emparer de l'objet. La première personne rejoint la personne numéro 2, que se passe t il entre les deux personnes ? Important elles ne se connaissent pas. Personne ne se connaît. Tout le monde veut l'objet. Au bout d'un moment, le bruit mystérieux ressurgit, numéro un et numéro deux posent l'objet et vont vers le bruit (attention il est placé au même endroit que la dernière fois), visiblement ils ne sont pas rassurés (est ce qu'il y en a un plus peureux que l'autre ou pas ? Il faut qu'une relation naisse entre les personnes). Pendant ce temps une troisième personne entre sur le plateau et est attirée à son tour par l'objet. Que se passe t il entre 1, 2 et 3 quand 1 et 2 reviennent ? Le bruit revient 1, 2 et 3 vont voir ce qui se passe, 1 a de plus en plus peur de se bruit, 2 n'est pas rassuré... comment les autres réagissent par rapport à ça... et ainsi de suite... une fois que tout le monde est sur le plateau, le bruit revient, ils vont tous voir, mais un numéro emporte l'objet avec lui. Soudain, ils sont tous « aspirés par le bruit ». Fin de l'improvisation quand tout le monde est sortit.

Jour 4 :

Objectifs : Développer l'expression du masque (du visage), l'expression corporelle, la recherche de la spontanéité et de l'extériorisation d'une émotion, développer la confiance en soi. Favoriser l'entre aide entre les enfants et l'autonomie.

Premier ¼ d'heure :

Les enfants marchent dans l'espace au son de l'instrument de musique, ils sont rapides quand la musique est rapide, plus lents quand la musique ralentit etc. Au préalable, l'animateur aura donné un personnage et un état précis. (Exemple : une reine en colère). Quand la musique s'arrête, les enfants se « transforment » en statue dans l'état et le personnage annoncé précédemment en l'occurrence en reine en colère. Quand la musique reprend les enfants repartent en position neutre, puis l'animateur annonce un autre personnage et un autre état dans lequel les enfants devront s'immobiliser quand la musique s'arrêtera et ainsi de suite.



Deuxième ¼ d'heure :

Tout le monde (l'animateur compris) forme un cercle dans l'espace. Au milieu du cercle, l'intervenant aura déposé un coffre vide. Un par un, les enfants vont se détacher du cercle et venir nous raconter ce qu'il y a à l'intérieur du coffre, il faut que l'enfant porte son regard et sa voix à tout le public. Il n'y a aucune limite à ce que peut contenir le coffre (un crocodile, ma brosse à dents, un château etc...), au bout d'un moment, quand l'enfant a fait quelques propositions et qu'il n'a plus d'idées, il va donner le coffre à un copain qui s'en empare à son tour et vient au milieu du cercle nous raconter ce que ce coffre magique contient, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit passé.

Troisième et quatrième ¼ d'heure :

Improvisation : par quatre ou cinq, avec parole. Entrées successives.

Thème : le coffre magique.

Les enfants ont environ un quart d'heure pour préparer leur improvisation par petits groupes. Ils devront nous raconter, avec un début (une entrée), un milieu (quelque chose qui se passe, une énigme, du suspens...) et une fin (une sortie, plus personne n'est sur le plateau à la fin), l'histoire du coffre magique. Les enfants pourront être conteurs et ou acteurs de l'histoire. Les groupes passent ensuite les uns après les autres devant les groupes « spectateurs ».

Jour 5 :

Objectifs : donner la possibilité à l'enfant de jouer une situation donnée, favoriser la confiance en soi et l'écoute de l'autre, développer l'imaginaire en suivant ses propres impulsions sans chercher à « copier » ce que fait son copain, développer l'expression corporelle en fonction d'un thème donné.

Premier ¼ d'heure :

Les enfants marchent dans l'espace, le plus neutre possible et vont, tout en évoluant dans cet espace, suivre les indications de l'intervenant : petit à petit ils vont sentir et faire monter le feu en eux, en commençant par les orteils et faire monter cet état progressivement dans tout le corps jusqu'à la tête, de plus en plus fort, puis arriver à un état de feu très fort, faire mourir petit à petit le feu qui est en nous, remarquer normalement, reproduire ensuite la même chose avec l'eau, la terre et le vent.

Deuxième ¼ d'heure :

En cercle, l'animateur va mimer une action simple et de façon neutre, par exemple : boire quelque chose. En suivant l'ordre du cercle, tour à tour, les enfants devront reproduire cette action en donnant une interprétation différente à chaque fois (boire quelque chose de chaud, en vitesse, du poison, etc...). En fonction du temps, plusieurs situations, plus ou moins complexes, pourront être données. Les enfants devront être le plus précis possible afin qu'on puisse savoir de façon claire de quelle situation il s'agit.

Troisième et quatrième ¼ d'heure :

Improvisation toujours par quatre ou cinq avec paroles.

Thème : Un grand voyage.

Comme la séance précédente, les enfants auront un moment par petits groupes pour préparer leur improvisation, en se posant les questions suivantes : qui sommes-nous ? Où sommes-nous ? Que faisons-nous ? Pourquoi faisons-nous les choses ? Avec un début (comment ils rentrent sur le plateau), un milieu, une fin (comment ils sortent du plateau). Ils devront garder comme fil conducteur, l'idée de « raconter une histoire » aux spectateurs.

Chaque groupe passera à tour de rôle sur le plateau, les autres seront spectateurs « actifs ». Pendant le temps de préparation, l'intervenant passera vers les groupes afin de prêter main forte, guider, et induire différentes idées.

Note :

Les différents programmes pourront évoluer en fonction du dynamisme, de l'écoute, de la perception, de la réception et de l'évolution des enfants face au travail proposé. Le travail pourra également s'adapter si besoin, et dans la mesure du possible, en fonction des emplois du temps ou des requêtes des différentes structures.

Les objectifs de ses interventions sont :

Sensibiliser les enfants au jeu théâtral de manière ludique à travers différents fondamentaux tels que :

- L'écoute et la prise de conscience de soi et de l'autre
- Le développement de l'expression corporelle
- L'imaginaire
- La conscience de l'espace
- La voix
- La prise en considération du facteur « public »
- Le développement de la confiance en soi et en l'autre
- Le lâcher prise
- Favoriser l'expression des émotions.

Les thématiques des exercices sont orientés par les thématiques du spectacle « Raconte-moi une histoire... de pirates » de la compagnie intervenante.

