théâtre et langage à l'école

8-11 ans

100 exercices préparatoires

3 pièces complètes pour 25 élèves

3 trames de pièces pour 25 élèves



Yak Rivais

RETZ

Yak Rivais

théâtre et langage à l'école

100 exercices préparatoires

3 pièces complètes pour 25 élèves

3 trames de pièces pour 25 élèves

8 -11 ans

RETZ
1, RUE DU DÉPART
75014 PARIS

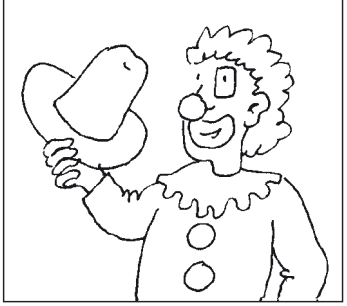


Table des matières

	Introduction	3
Première partie :	**100 exercices préparatoires**	7
Deuxième partie :	Une pièce commentée : **Le secret des 12 princesses**	25
Troisième partie :	Deux pièces commentées :	93
	Le Nigaud	96
	Ali Baba et les 40 voleurs	131
	En guise de conclusion	163

Illustrations de l'auteur

© Éditions RETZ, 1995



Introduction

Le théâtre à l'école est d'abord affaire de langage.
Il s'agit de faire parler les enfants, de dire, de peser, d'expérimenter des mots et des expressions, des tournures de phrases. Il s'agit d'échanger, de réagir à la parole prise par un autre, à l'action ou au geste expressif. Il s'agit aussi de mettre en commun des éléments de langue de sorte que chacun répète, s'approprie ce que le voisin donne, et soit en mesure de répondre. C'est affaire de langage dans le plus profond sens du mot, qui recouvre bien sûr les registres cloisonnés du français scolaire, et ouvre sur l'expression (seul ou face à d'autres) parlée ou silencieuse, et sur l'exercice actif de la communication.
Il n'est pas question ici de se contenter de l'exercice théâtral récréatif, qui consisterait à apprendre par cœur une pièce le dernier mois de l'année – même si cette pratique est déjà mieux que rien. Pas question de mettre en place un jeu de sept ou huit personnages échafaudant une intrigue récitée, la plupart des élèves de la classe restant sur la touche. Non. Pas de texte à apprendre. Pas de texte écrit à retenir sur le bout du doigt.

Et tout le monde doit jouer.
La méthode consistera donc, au moyen de jeux progressifs dans un premier temps, à amener les enfants de la classe à parler, à se dire, à se raconter, puis à parler de l'autre et à parler à l'autre jusqu'à développer l'envie de produire ensemble, d'imaginer ensemble, de jouer ensemble à s'ex-

primer ensemble sur la trame d'une histoire qu'on ré-suscitera ensemble, sans rien écrire et qu'on mettra en forme *en pratiquant* le jeu théâtral. Tous les volontaires participeront et tous finiront par être volontaires.
Depuis plus de trente ans dans mes classes (avec une interruption d'une douzaine d'années pour un orchestre scolaire), j'ai fait pratiquer le théâtre aux élèves, développant peu à peu cette technique intégrée à ma méthode de travail du français, sur la base du jeu expérimental, du volontariat, de l'échange, de la création sur le tas. Cela ressemble à l'évidence, mais mieux vaut répéter : *ce n'est qu'en jouant qu'on joue*. Comme le musicien : ce n'est qu'en pratiquant l'instrument qu'il apprend à le maîtriser.

Une batterie d'exercices faciles permet de débuter le travail en douceur. Ils concernent, certes, l'expression orale et le langage parlé, mais d'abord l'expression physique et la prise de conscience de l'existence du corps ainsi que la pratique du rythme. Ils seront présentés avec une durée conseillée, et classés selon les critères suivants :
– jeux sportifs,
– imitations et expressions,
– mime,
– parole,
– rythme et langue,
– langage et magnétophone,
– reprise d'exercices sous forme théâtrale,
– dialogues,
– préparations d'histoires,
– histoires,
– répétitions « à l'italienne ».

Trois pièces complètes pour vingt-cinq élèves (commentées) suivront. Réalisées par mes élèves et moi-même, elles prennent appui sur trois contes célèbres : *Le secret des douze princesses, Le Nigaud, Ali Baba et les quarante voleurs*. Ces pièces ne sont pas directement « écrites » par moi mais sont une réécriture à partir du langage spontané des enfants et des trouvailles de spectacles montés avec des classes de CE2, CM1, CM2. (Le rythme de travail était de quarante-cinq minutes à une heure par semaine depuis le début de l'année scolaire.)
Rien ne fut appris par cœur. D'ailleurs, les rôles étaient échangés par les acteurs d'une répétition à l'autre. Au contraire, tout visait à inciter les protagonistes à réagir aux actions de leurs partenaires sur le terrain. Jusqu'aux

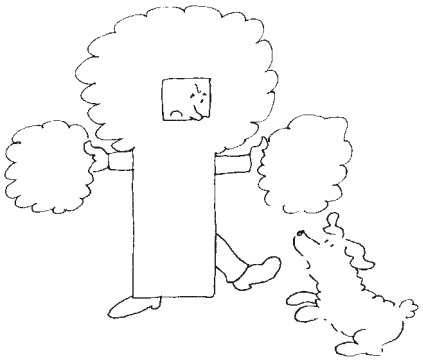
dernières répétitions, le « texte » vivait donc et se modifiait. Celui livré ici part d'un état ultime qui correspond *grosso modo* aux représentations devant les parents d'élèves. (Les rôles définis en fonction des besoins – sur la base du volontariat des enfants –, la pièce restitue finalement, outre l'histoire-support, une « photographie » harmonieuse non négligeable au plan psychologique des jeux relationnels entre les éléments de la classe – transposée – je reviendrai là-dessus.)

Un calendrier souple dépendra surtout des progrès de la classe. Libre à chacun de le modifier :
1° Rentrée scolaire : premiers exercices (corps, expression, déplacement).
2° Décembre-janvier : improvisations brèves à partir de trames connues (histoires, contes, vie quotidienne).
3° Fin janvier : *choix d'un conte* plus long *par la classe*.
4° On commence à jouer avec les séquences du conte. On s'efforce d'enchaîner les « matériaux bruts » obtenus et l'on accumule le plus grand nombre de « matériaux ».
5° Pâques : il faut structurer, mettre de l'ordre dans l'amas d'idées, trancher les dérives (les enfants ont aussi des idées de mise en scène).
Cette phase sera stimulée par :
– la préparation des costumes (chaque élève s'occupe du sien et de ses accessoires, des dessins aident les enfants à « penser » leurs costumes) ;
– la réalisation des décors (par les enfants) ;
– l'enregistrement des bruitages et des musiques au magnétophone (ces musiques soulignent l'action, définissent des lieux ou des personnages, autorisent surtout la logique d'un découpage en actes, et motivent puissamment les acteurs !).
6° Début juin : la pièce est structurée, le rythme d'exécution suffisamment accéléré pour un spectacle de quarante minutes environ. Elle peut être jouée devant les autres élèves de l'école d'abord (plusieurs séances) avant d'être produite devant les parents. (Attention : les enfants ont peur du « blanc » et parlent beaucoup.)

Comment utiliser pédagogiquement les trois pièces de ce livre ?
On évitera deux écueils :
1° Cette tendance post soixante-huitarde qui amena des metteurs en scène à se prendre pour les auteurs des pièces (pourtant écrites) qu'ils montaient. Le texte n'est pas tout, l'histoire n'est pas tout, mais s'en écarter ne pardonne pas.

2° Nous ne sommes pas non plus à la Comédie-Française où le respect du texte à la virgule près se justifie par un intérêt muséographique, s'agissant là de montrer ce qui séduisait à telle ou telle époque.
Ici, le texte n'est pas à apprendre par cœur, il n'est pas à prendre à la lettre. Il illustre et ranime un conte connu (Andersen, Grimm, Galland), il faut donc le lire, décortiquer les informations motrices qu'il renferme, scène par scène. Les enfants doivent essayer les personnages, improviser et découvrir quels enfants se révéleront susceptibles d'irriguer les rôles d'un sang neuf. Ne pas les laisser dériver. L'histoire possède une logique irréversible, une dynamique à respecter sous peine d'errance. Il faut que les enfants se servent du modèle pour mieux s'approprier l'histoire, il ne s'agit pas de la trahir. Ils doivent utiliser, avec leur maître, le texte donné comme support : langage, expression, création. Profiter des trouvailles, mais élaguer, modeler et bâtir *constamment* votre pièce – la référence rassure. Il faut conserver les pépites découvertes par les enfants mais il faut rejeter la boue, réinventer sur le terrain et par la pratique langagière les rôles et les relations entre eux. Éclairer les personnalités qui se feront jour immanquablement pour nuancer les rapports de forces, privilégier les ressorts dramatiques – la trame résumée en marge vise d'abord cette cible.

Important : ne pas apprendre par cœur. (Apprendre par cœur équivaudrait à matérialiser l'ordre défini par le texte, or il faut que la classe invente et mette son propre texte en spectacle.) Lire, dire les scène écrites. Les jouer. Vérifier que les informations motrices conduisent bien l'intrigue. Parler, parler beaucoup, improviser, répondre, articuler, sélectionner (c'est intentionnellement que je mélange ici ce qui relève des compétences des enfants et de celles du maître ou de la maîtresse), enchaîner les trouvailles que l'on aura valorisées, mettre la classe en scène en réactivant votre histoire.



PREMIÈRE PARTIE

100 exercices préparatoires

Dès la rentrée scolaire et pendant les leçons de sport, une partie du temps devra être consacrée à des exercices physiques. Les enfants en raffolent et ces entraînements prépareront le terrain théâtral. Il n'est pas nécessaire de les exécuter tous, on peut en sélectionner certains et les répéter souvent si on le désire.
D'autres jeux pourront être pratiqués en classe.



Jeux sportifs



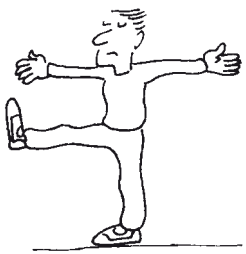
5min **L**es démarches. Faire marcher les enfants de telle ou telle manière. Les mettre en cercle. Un enfant va en voir un autre en marchant comme ceci, ce deuxième enfant se dirige vers un troisième en marchant comme cela, le troisième s'en va vers le quatrième en marchant encore autrement, jusqu'à ce que tous les participants aient pu participer. Ce jeu doit s'effectuer très vite. Certains enfants inventeront des déplacements en marchant, en courant, en sautant, d'autres se déplaceront à reculons, à quatre pattes, ou imiteront des démarches célèbres (Chaplin, J. Lewis, J. Tati, etc.).

4min **O**n enrichira le jeu en imposant un rythme. (Par exemple en frappant des mains régulièrement.)

3/5min **O**n proposera des déplacements sur des éléments rythmiques imposés. (Par exemple, la marche militaire, la valse, le sautillement.)

3min **O**n imposera un nombre de pas au terme duquel un arrêt sera obligatoire avant de repartir, toujours sur le même nombre.
(Exemple : cinq pas/arrêt/cinq pas/arrêt, etc.)

3/5min **O**n entraînera les enfants à changer de pas au moment de l'arrêt.
(Exemple : une démarche sur cinq pas/arrêt/une autre démarche sur cinq pas/arrêt/une troisième démarche sur cinq pas/arrêt, etc.)



3/5min **U**n rythme facile, assorti de commandements, plaît beaucoup aux enfants : c'est le jeu du robot.

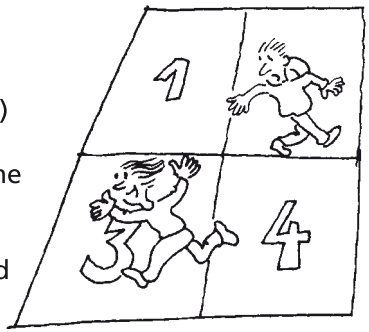
3min **O**n encouragera les enfants à se mouvoir à des vitesses variables.

3min **O**n préparera les enfants à se mouvoir à des vitesses variables dans un espace restreint, avec interdiction de s'arrêter, de se toucher.

2/3min **L**e jeu de déplacement au ralenti est fort enrichissant. (Possibilité d'intégrer de la musique en demandant aux enfants d'en suivre le rythme.)

1min **I**nversement, pratiquer le jeu de l'accéléré, comme dans les vieux films.

1min **D**éplacement du géant ou du Petit Poucet (David et Goliath.)



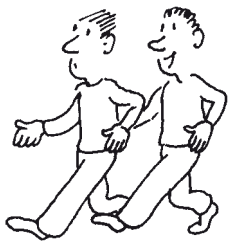
5min **D**éplacements dans un espace. Au coup de sifflet, regroupement des élèves par deux, trois, quatre, cinq. Élimination des derniers. Continuer jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un enfant : celui-ci a gagné.

5min **S**ur un terrain partagé en quatre parties (1 2 3 4), déplacements de toute la classe sur ordre d'une case numéro tant à une case numéro tant. À chaque fois, le dernier arrivé est éliminé. Continuer jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

10min **O**n entraînera les élèves aux sauts, aux exercices de marche à quatre pattes, aux chutes.

2min **I**miter les animaux dans leurs marches naturelles.

2/10min **J**eu du « Faites comme moi » : le maître en tête, les enfants le suivent en file indienne et l'imitent. (On peut aussi mettre un élève en premier). Possibilité d'exécuter cet exercice dans la cour de récréation, au gymnase ou dans la nature.



1min **M**ettre ses pas dans ceux de quelqu'un et le suivre en l'imitant.

2min **S**e déplacer les yeux bandés en guidant celui qui se déplace à la voix ou en frappant des mains.

- Même jeu avec des obstacles.
- Jeux de porter.

3 min **L**es obstacles sont des enfants qui frappent dans leurs mains. L'enfant aux yeux bandés doit traverser l'espace où ils se trouvent sans les toucher.

5 min **S**e déplacer. Faire la statue au signal. Tenir. Celui qui bouge est éliminé. Continuer jusqu'à ce qu'il reste un vainqueur.



Faire semblant de :
- lancer un ballon, le recevoir ;
- lancer un caillou, l'éviter ;
- lancer une tarte, la recevoir ;
- saluer quelqu'un ;
- monter à cheval, chevaucher ;
- voler, nager ;
- manger, boire, fumer, lire ;
- jouer d'un instrument de musique ;
- travailler – quel métier ?
- pratiquer un sport, etc.

1 min **F**aire la marionnette ; un camarade tire ou lâche les fils.

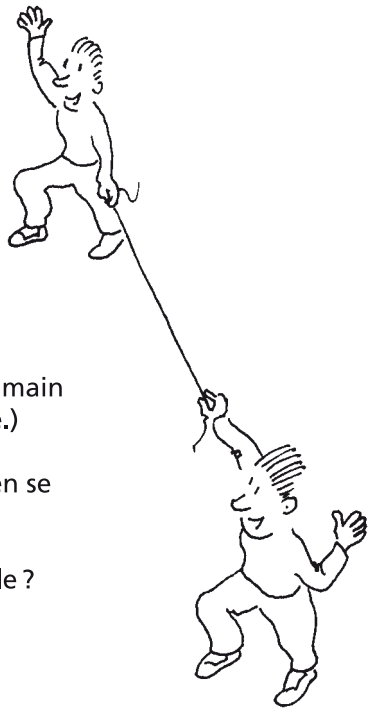
1 min **F**aire le bonhomme en caoutchouc. On le gonfle ou on le dégonfle. Ou on le crève. (Exemple : il file de travers en perdant son souffle.)

1 min **Ê**tre deux sur une balançoire imaginaire ou dans une barque qui tangue.

3 min **S**e servir de ses bras en marchant. (Mimer le loup qui veut attraper le Petit Chaperon rouge ; quelqu'un qui réfléchit ; quelqu'un qui s'est perdu et qui cherche ; quelqu'un qui appelle ; quelqu'un qui a un rendez-vous. Comment l'imiter ?
En consultant sa montre, en marquant de l'impatience, en allant de long en large, en plaçant ses mains – dans le dos, au menton, à la tête –, etc.)



2min **U**n enfant à chaque extrémité d'une corde : déplacements ensemble ou contrariés.
Jouer à s'imiter.



Imiter, exprimer

5min **I**miter l'autre. D'abord l'un derrière l'autre, répéter les gestes.

3min **I**miter l'autre en miroir, face à face. (Donc la main gauche répond à la main droite du camarade.)

Déplacement à plusieurs. (D'un même pas, en se tenant ou sans se tenir.)

La plus belle statue. Quelle expression a-t-elle ? Que ou qui représente-t-elle ?
(Tenir la pause 30 secondes.)

Tenir une expression figée face aux autres (10 secondes).



Face à face. Un meneur change d'expression au signal et son vis-à-vis l'imite aussitôt.

Concours de grimaces.
(Essayer de tenir 10 secondes.)

S'entraîner à jouer en se privant d'une partie du corps. (Déplacements sans bras, mains dans les poches.)

Expressions de dos. (Rire, chagrin.)

Peu à peu, ces jeux étant effectués de mieux en mieux et de plus en plus facilement par tous les enfants, on pourra envisager de courtes séances qui les reprendront en les affinant. Ceux qui les exécutent seront ainsi observés par les autres,

désormais spectateurs – donc critiques. *Il sera temps de pratiquer ces jeux dans un lieu précis et spécifique à la préparation théâtrale*. On y ajoutera les jeux suivants :

Mimer

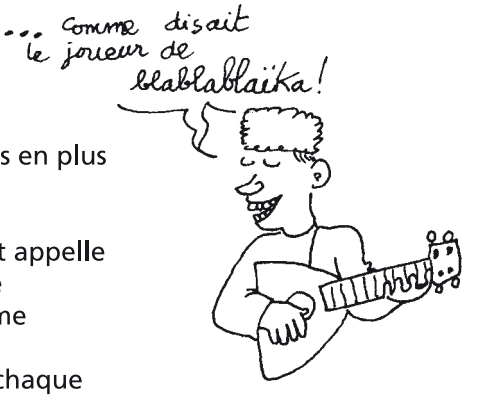


3 min **J**eux de mimes. (Actions simples telles que voyager, mettre la table, essuyer le tableau, cueillir une fleur, poursuivre un papillon, apaiser un cheval et l'enfourcher, etc. Certains mimes se joueront à plusieurs, comme par exemple celui du client qui vient au café, commande à boire, se fait servir, paie, s'en va, ou celui de la cliente qui va essayer un chapeau, etc.)

1 min **J**eux de rencontres mimées ou de croisements dans la rue.

1 min **S**ubir des pluies, des vents violents, la neige, etc.

La parole



À présent, les jeux de voix prennent de plus en plus d'importance.

10 min **E**n cercle, qui téléphone à qui ? (Un enfant appelle un deuxième et lui transmet le message ; le deuxième appelle le troisième et le troisième appellera le quatrième, etc. Toute la classe participe.) On peut changer de message à chaque appel d'un élève à l'autre.

Concours de rires.

2 min **C**rier pour se faire entendre de quelqu'un placé très loin.

2min **A**pprendre à parler en portant un masque.
(Les enfants en apportent.)

2min **F**ace à face : s'insulter sans se toucher.
(Les gros mots sont interdits ; on doit les inventer,
à la manière du capitaine Haddock.)

2min **D**ire les poésies apprises en classe. Les jouer.

2min **L**ire des courtes lectures, en changeant
d'expression, les raconter de mémoire.



2min **P**rendre des voix différentes.

2min **P**arler ensemble en disant le même texte.

2min **D**ire un même texte en canon.

2min **L**ire un texte à un auditeur muet qui prend des
expressions différentes selon ce qui est dit.

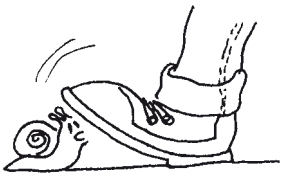


Mais avant de poursuivre et d'aborder des jeux où la prise de parole devient essentielle, je me dois d'ouvrir une parenthèse sur les jeux de rythmes, si indispensables au travail de la langue. On pourra, c'est facile, pratiquer les évolutions précédentes sur des musiques, et passer parfois à la danse. On pourra rythmer plus simplement en frappant dans les mains ou en marquant les pas du pied. On n'hésitera pas à faire rythmer certains exercices par les enfants eux-mêmes.
Voici quelques exercices à pratiquer en classe pour favoriser l'éclosion future d'un langage sur des structures élémentaires bien digérées. (Ces exercices d'ailleurs, ne profiteront pas qu'au jeu théâtral projeté !)

Rythme et langue

2/3min **E**n frappant dans les mains, tenir une pulsation rythmique sans accélérer. (Pour les non musiciens : les barres indiquent les coups brefs frappés régulièrement, par exemple un par seconde.)

| | | | | | | | | | | | etc.



Proposer au début des durées à tenir très courtes. Chronométrer. Avec l'entraînement, les enfants parviendront à garder ensemble un rythme régulier pendant au moins une minute. (Attention, ils ont toujours tendance à accélérer.)

3min **M**ême exercice. Au lieu de frapper le rythme dans les mains, plusieurs possibilités : le marquer du pied, le frapper doucement sur la table, le claquer avec la langue ou les doigts, utiliser des petits instruments à percussion.

3min **T**enir cette même pulsation rythmique en alternant coups frappés dans les mains et coups frappés sur la table (quatre coups/quatre coups/quatre coups, etc.)

3min **T**enir cette même pulsation en alternant quatre coups dans les mains, quatre coups sur la table, quatre coups du pied, etc.



3min **U**n meneur (le maître, au début du jeu) frappe quatre coups dans ses mains. Les élèves frappent quatre coups dans leurs mains. Le meneur enchaîne en frappant quatre coups du pied. Les enfants répètent. Il frappe ensuite quatre coups sur la table. Les enfants répondent pareillement. Il claque quatre fois des doigts, les élèves l'imitent, etc.

3min **O**n peut répéter l'exercice précédent en ne frappant que deux ou trois coups avant d'obtenir une réponse.

1 min **U**n élève peut alors devenir leader.

3 min **O**n peut faire deux groupes. Le premier répond au rythme fait par le maître. Le second groupe répond au premier groupe sans s'occuper du maître, en canon. On peut varier l'exercice, qui deviendra alors plus difficile pour des instituteurs non musiciens. On commencera à remplacer les coups frappés qui marquent le rythme par des coups plus rapides, dans le même temps. (La pulsation sera alors sous-entendue.) Par exemple :



3 min 

etc.

peut devenir :



ou encore :



la première ligne se lisant (pour aider les non musiciens, j'aurai recours à des extraits de chansons célèbres) sur le rythme :

3 min **a)** *Sur le pont – d'Avignon –* et la seconde :

3 min **b)** *Sont les fill'* ou *Alouett'* ou *beau sapin* ou *des forêts* ou *jeun's tambours*…
– On pourra combiner entre elles les structures rythmiques, et d'abord les étirer. Les nouvelles structures obtenues alors devront être perçues et répétées comme des entités.
Voici quelques exemples :

 (*brave marin – revient de guerr'* ou *Cadet Roussell' – J'ai descendu…*

 *Mon ami Pierrot* ou *si le vin est bon…*