

# LE JEU DRAMATIQUE

## Pourquoi ?

- L'utilisation d'un **jeu naturel** : « jouer à être quelqu'un d'autre », favorise la motivation des acteurs,
- Des **raisons** d'ordre **éducatives** : pour l'éducation à la citoyenneté, créer une dynamique de groupe au sein de la classe, être capable d'accepter le regard des autres, prendre confiance en soi, connaître son corps et s'exprimer avec, communiquer, apprendre à régler les conflits grâce à la parole, cathartique de la violence en l'exprimant à travers le jeu de rôle ...etc
- Aborder **différemment l'apprentissage** afin d'engendrer de nouvelles motivations.
- On apprend à **s'exprimer par le corps**, la voix, la respiration,
- Le domaine de la **lecture-écriture** : exprimer par le geste l'image ou l'idée qu'évoque le texte, rédiger le scénario d'une histoire qui sera jouée, passer d'un récit au dialogue tout en respectant les règles de l'écrit...

## Comment ?

- Le jeu se déroule dans un **espace et un temps déterminés**.
- Chaque séquence sera construite selon **un même schéma** : échauffement, jeux d'expression à deux, en groupe ou seul face aux spectateurs, retour au calme, échange sur le contenu de la séance et la façon dont elle fut vécue,
- Il ne faut **pas juger** ses camarades, pour que le jeu génère **du plaisir** chacun doit pouvoir s'exprimer sans être l'objet de moqueries.
- Un travail sera effectué en amont sur la notion de **non-compétition**, spécifique de l'activité.
- Les séquences durent 45 min, pour les plus petits, 60 min pour les autres et seront hebdomadaires, Le retour en classe permettra de faire un point sur le travail des acteurs et des spectateurs.  
Les réactions « dérangeantes » seront évoquées et le code du « bon spectateur » sera élaboré par et pour les élèves,

**IL NE PEUT Y AVOIR D'ACTEURS SANS SPECTATEURS**

- De retour en classe, pour ne pas oublier les jeux, quelques secrétaires de séquence seront désignés pour écrire ce qu'on a fait, Le contenu des séances, sera après validation de la classe, consigné sur un cahier spécial, y seront écrit également les impressions, le ressenti des acteurs et spectateurs.
- Les enfants doivent **accepter les remarques** des camarades non pas comme un jugement, une évaluation mais comme un moyen pour améliorer ses performances.
- **L'enseignant** sera un **animateur, un meneur de jeu**, il ne doit pas hésiter à participer. Le meneur de jeu devra s'investir totalement pour donner de lui l'image, d'un individu capable de maîtriser sa voix, ses gestes et ses émotions.
- La création d'un **spectacle ne doit pas être une priorité** sauf si les acteurs le souhaitent.
- Des situations seront proposées. A chaque séquence le meneur de jeu choisira des exercices pris dans les différents chapitres.
- Les jeux de **mise en train** « seul face à son corps » seront proposés à **chaque début de séquence**. On évitera dans un premier temps de placer les enfants en situation de jeu seul face aux autres. On préférera les situations proposées dans les deux premiers chapitres.
- Ces **situations** doivent être perçues comme un **outil pour apprendre à s'exprimer avec son corps, sa voix etc...**
- Les jeux **avec la voix** seront abordés **en fin de cycle** quand les acteurs maîtriseront le mime.
- Les situations proposées ne sont pas exhaustive je fais appel à votre imagination pour en inventer et en communiquer d'autres.

## **EXEMPLE DE JEUX OU L'ENFANT SERA SEUL FACE A SON CORPS MISE EN TRAIN**

- Les enfants se **déplacent selon un rythme** donné par le meneur de jeu : lent, rapide, ...etc ,  
arrêt brutal et blocage des corps, fixer un point dans l'espace, s'y diriger, en changer soudainement, marcher en regardant en l'air, à terre, marcher à reculons, à cloche pieds..etc
- Se **déplacer comme** un footballeur, un tennisman, tous les sports possibles individuels ou collectifs. Certain pourront se regrouper pour faire partie de la même équipe.
- **Exprimer un sentiment en se déplaçant** : presser, fatigué, triste, heureux, lourd léger...etc  
Le meneur pourra raconter une histoire qui guidera les acteurs pendant leur déplacement : « P se réveille très tôt ce matin, il est épuisé, il se traîne à la cuisine. Le chat en lui sautant dessus lui fait une peur terrible...etc
- Les enfants **en file indienne** se déplacent comme le premier.
- Les enfants se déplacent, **un fil imaginaire les tire** par une partie du corps : bras, genou, épaule, doigt...etc Le fil est tiré fort, doucement, par saccades...etc
- Les enfants **marchent sur du sable**, puis dans l'eau qui monte progressivement jusqu'à la poitrine, le cou, le menton, la bouche, le nez, les yeux...etc puis qui redescend lentement.
- Le meneur du jeu est « **chef d'orchestre** » face à la classe. Main vers le plafond les camarades produisent un son très fort qui diminuera alors que la main rejoint le sol. La main se déplace lentement ou rapidement, quand elle touche le sol le silence est total.
- Chaque enfant en se déplaçant **prononce la même phrase**. Il continue en exprimant des sentiments à travers son déplacement et par l'intonation de sa voix : je marche vite, j'ai peur,  
je parle vite en bégayant...
- Le meneur de jeu effectue des **actions très lentement**, les enfants alignés face à lui reproduisent en miroir.

## JEUX EN GROUPE A DEUX OU PLUS

- **Le jeu du miroir** : les enfants sont par deux face à face, un des deux bouge au ralenti, l'autre reproduit ses gestes.
- **Le jeu des marionnettes** : un fil imaginaire relie la marionnette au guide. Celui-ci touche la marionnette à l'endroit où sera posé le fil puis dirige sa marionnette qui devra bien dissocier ses mouvements. Quand le jeu est terminé il faut couper les fils.
- **Le jeu des statues** : le sculpteur doit modeler sa statue qui ne bouge que sous l'action du sculpteur. Une fois le travail réalisé tous les sculpteurs s'associent pour déplacer dans un même endroit leurs oeuvres, sur une scène d'exposition par exemple.
- **Trouver ce qui est différent chez l'autre** : 2 joueurs se font face. On observe l'autre avant de se retourner. Pendant ce temps l'autre change quelque chose sur lui (défait un bouton, attache ses lacets de façon différente...), puis l'observateur se retourne et doit découvrir les changements.
- **La main qui chauffe** : un des joueurs à les yeux fermés, l'autre le frôle avec sa main. Celui qui à les yeux fermés doit deviner où se trouve la main.
- **Dialogue vocal** : les enfants par deux entament un dialogue en répétant toujours le même mot ou le même nombre. Par leur intonation, les acteurs feront ressortir les sentiment qui existent entre les deux personnages (haine, amitié, crainte, autorité,etc...)
- **Sélectionner des sons** : tous les enfants sont par deux répartis dans la salle. Le meneur demande à A d'émettre un son. B écoute attentivement les yeux fermés. A s'éloigne de B en se mélangeant aux autres couples tandis que B essaie de le suivre en repérant l'endroit d'où vient le son.

## JEUX DEVANT SPECTATEURS

- **Échange de comportement** : les enfants sont en cercle, le meneur est avec eux. Le cercle est suffisamment large pour que deux personnes qui ont des positions opposées, effectuent une vingtaine de pas pour échanger leur position dans le cercle. Les enfants composent deux personnages opposés, vieux/jeune, triste/gai, malade/en pleine forme...  
Les personnages changeront de rôle en se croisant.
- **Je franchis l'obstacle** : un par un les acteurs tentent de franchir un mur imaginaire. Chacun invente une façon différente.
- **Le balai magique** : un par un les acteurs s'emparent du balai. Par le mime ils l'utilisent comme un autre objet que les spectateurs devront deviner. Seul un élève restera en jeu car sont élimés les acteurs qui n'ont plus d'idées.
- Reprise des jeux en groupe devant spectateurs.
- **Jeu des animaux** : on distribue des papiers portant des noms d'animaux par paires. Il faut les mimer pour que l'animal qui correspond se reconnaisse.
- **Jeu du miroir** : après un temps d'entraînement deux acteurs sur scène jouent au miroir, les spectateurs doivent deviner qui est le miroir. Pour ne pas être découvert il faut bouger lentement, se donner un signal de départ, apprendre la scène...
- **Le jeu des métiers** : un ou plusieurs acteurs miment un métier que les spectateurs, après un temps d'observation, doivent deviner.
- **Garder son identité** : on constitue trois groupes éloignés l'un de l'autre. Le meneur de jeu fait chanter ou répéter une phrase au premier groupe (très courte et qui se répète).  
Alors que le premier groupe continue, le seconde chante un phrase différente. Et même chose pour le troisième groupe.  
Les acteurs de chaque groupe en continuant à chanter se dispersent dans la salle puis se regroupent.
- **Travail sur texte** : les enfants à tour de rôle lisent un groupe de mots. On joue sur la façon de lire ou dire. Le sens du texte n'a pas d'importance, mais on lit en exprimant des sentiments : triste, gai, en pleur, heureux, en riant, pressé, apeuré, en chantant sur un rythme connu...

- **Le radeau** : une dizaine d'acteurs sont sur la scène qui représente un radeau. L'autre groupe est spectateur et aura pour tâche de faire les bruitages.  
Les acteurs sur le radeau ne doivent pas en sortir et équilibrer l'embarcation.  
Le meneur raconte, les enfants jouent :  
« la mer est calme, tout le monde dort (bruitage), puis on se réveille et on a faim.  
Des disputes éclatent, des clans se forment. Puis la mer s'agite, chacun tente de garder son équilibre en même temps que celui du bateau. La tempête se lève, tout le monde s'affole, crie, se dispute, puis la mer redevient calme, tout redevient normal, on s'endort fatigué, on se réveille, on aperçoit quelque chose au loin.  
Oui, c'est la terre ! »
- **Le récit continué** : les enfants et le meneur sont assis en cercle. Il raconte le début d'une histoire et demande aux enfants de la continuer en y ajoutant chacun un élément dramatique nouveau.  
Ensuite quelques élèves racontent l'histoire que le groupe mettra en scène.
- **Les masques** : face au groupe et sur les consignes du meneur je change l'expression de mon visage .  
Triste, masque, très triste masque, en pleur, masque, content, masque, heureux, masque, fou rire, masque,...
- **Au doigt et à l'oeil** : le groupe se déplace en fonction des mouvements du regard d'un enfant qui lui fait face (droite, gauche, agressif le groupe recule, tendre le groupe avance...).
- **Le jeu complémentaire** : un acteur mime un joueur de foot, un autre viendra mimer l'arbitre, un autre le gardien de but,...
- **On se présente** : chacun se présente triste, gai,...
- **Improvisation sur la vie quotidienne** : mimes seul ou à plusieurs face aux spectateurs.  
Du réveil à la salle de bain,  
Chez le coiffeur,  
Chez le boulanger,  
Un repas de famille Un peintre devant sa toile  
Un prof faisant classe
- **Être deux** : un enfant joue deux personnages.  
Une mère et sa fille achètent des chaussures  
Madame et son mari sont en voiture  
Le malade et le docteur
- **Improviser une histoire** : à deux ou trois sur un thème donné.  
Archéologues visitant une pyramide  
Accident de la circulation

- **On joue une photo, une pub** : à partir d'un support affiche ou photo de pub. On représente la scène. Puis on imagine ce qui à pu se passer avant et ce qui se passera après. L'histoire sera mimée et jouée.
- **Jeu amplifié** : pendant que les acteurs se produisent le meneur demande un ralenti, arrêt sur image, accentuer les fin de phrase, ne pas prononcer les r...
- **Un article de journal** : on construit une scène à partir d'un article de journal. Celui ci sera choisis, lu, discuter, on invente un avant et un après. Par groupe on découpe l'histoire en différents moments selon les aventures du héros. Le travail sera présenté au groupe, on rédige un scénario.
- **On invente une pièce** : par groupe en respectant les règles du schéma narratif on invente et joue une histoire.
  - Les scènes seront jouées et filmées, puis commentées et visionnées.
  - Chaque groupe rédigera son scénario
  - On rejoue en tenant compte des critiques apportées après visionnage du film
- **On est tous acteurs et spectateurs** : sur des thèmes variés ceux qui souhaitent faire évoluer le jeu deviennent acteurs.
  - Je dois annoncer mon mariage à mes parents
  - Il est tard le soir, les parent s'inquiètent car leur enfant n'est pas encore rentré...