

Document : Activités d'exploration en art dramatique

N.B. les activités proposées dans ce document peuvent être utilisées dans d'autres contextes pédagogiques, puisqu'elles permettent l'exploration des principes de bases liés à l'art dramatique (référence savoirs essentiels).

Langage dramatique :

La course au ralenti

Matériel : aucun

Jeu où les acteurs font une course au ralenti : c'est le dernier arrivé qui gagne. Les pas sont grands ou très petits, les mouvements sont tous exagérés. Des événements imprévus peuvent venir ralentir la course comme par exemple une chute au ralenti.

Fabriquer une fresque

Matériel : aucun

À partir d'une thématique, inviter les participants à fabriquer une image en trois dimensions avec leur corps. Chaque personnage entre à tour de rôle dans l'espace de jeu et prend une position de façon à former une image en lien avec la thématique choisie.

Marcher comme toi!

Matériel : aucun

Séparer le groupe en deux équipes. Un premier groupe entre dans l'espace de jeu et marche d'un pas naturel. Le deuxième groupe entre par la suite et suit un membre du premier groupe. Il se met au pas de son partenaire et imite sa démarche. Après quelques minutes, inviter les membres du premier groupe à quitter l'espace de jeu. Les membres du second groupe poursuivent leur imitation. Par la suite, les membres du premier groupe reviennent dans l'espace de jeu et suivent celui qui les imitait au départ. On peut aussi jouer à exagérer la démarche et jouer ainsi avec la transformation du corps.



Techniques de jeu :



À vos bâtons!

Jeux pour établir une relation d'équipe.
«Je suis responsable de mon partenaire.»

Attrape le bâton

Matériel : Un bâton par équipe (exemple : manche à balai)

Les deux coéquipiers se placent face à face et se regardent dans les yeux. Un tient le bâton dans ses mains. Le deuxième place une main derrière son dos. Lorsque le premier laisse tomber le bâton, le deuxième doit le rattraper par le dessus avec la main qui était derrière son dos avant qu'il ne touche le sol.

C'est un bel exercice de coordination d'équipe et de travail avec le corps.

Un truc : Plier les genoux quand vient le temps d'attraper le bâton.

Jeux de bâtons!

Matériel : Deux bâtons par équipe (exemple : manches à balai)

1^{er} mouvement : Les deux participants se tiennent face à face en prenant un bout du bâton dans chacune des mains. Faire un simple mouvement de balancier. Établir un rythme entre les partenaires. Tout en se tenant à l'écoute de l'autre augmenter ou diminuer le rythme de départ. L'idée est de créer une relation de confiance entre les partenaires.

Autres mouvements : Quand les partenaires se sentent près, ils peuvent tenter de nouveaux mouvements : changer de direction, tourner, etc.:

Attention : les mains ne doivent jamais changer de position. Elles ne doivent pas tourner sur les bâtons.

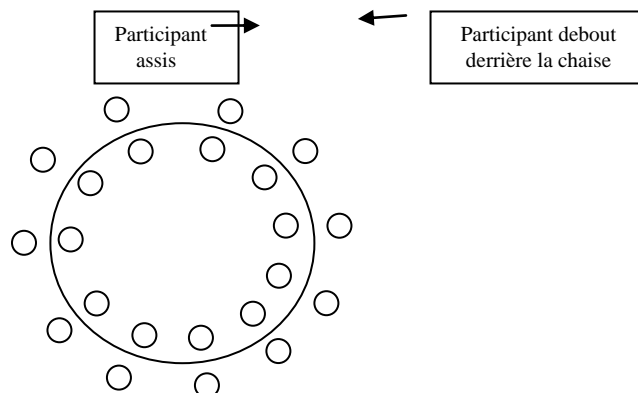
Bâtons invisibles : Poursuivre le jeu en enlevant les bâtons tout en continuant les mouvements.

Jeux de mouvement à plusieurs participants : Créer un cercle où chacun tient un bout d'un bâton. Créer des jeux de mouvements les yeux ouverts, les yeux fermés, créer des formes géométriques en deux dimensions et en trois dimensions.

Le jeu de la chaise

Jeu aidant à travailler l'écoute et la coopération.

Matériel : chaises pour la moitié des participants



Les participants sont partagés en deux équipes égales. Les participants à l'intérieur du cercle sont assis sur des chaises. Les participants à l'extérieur du cercle sont debout. Deux participants assis doivent se consulter sans parler et changer mutuellement de chaise le plus rapidement possible sans se faire toucher par la personne qui est derrière eux. Si la personne qui est debout parvient à toucher celle qui se lève, elle prend sa place. La personne qui est debout ne peut pas entrer dans le cercle, elle doit toucher la personne assise en restant derrière la chaise.

Le jeu de la mort

Matériel : chaises

Exercice de réchauffement permettant l'écoute et le jeu d'équipe.

Tous les participants sauf un sont assis sur une chaise. Une seule chaise reste vide. Une personne personnifie «la mort». *La mort* se dirige vers la chaise vide. Elle marche lentement toujours au même rythme. Son but : aller s'asseoir sur la chaise vide. Les autres participants doivent alors changer de place et combler la chaise vide plus vite que la mort. À chaque changement, tout en gardant son rythme lent de départ, *la mort* change de direction et se dirige vers la nouvelle place à combler.

Technique du ping-pong

Technique pour aider à travailler face au public:

Une façon originale de travailler cette technique est d'utiliser le
Jeu des folles insultes

Exemples : Vieille galette pourrie; grosse tarte molle, ver de terre puant, etc.

Je dis mon insulte face au public (fixer un point invisible dans le public). Mon interlocuteur me regarde. Quand je me retourne vers mon interlocuteur, celui-ci « reçoit » physiquement ma réplique et se tourne vers le public à son tour. Il reçoit l'insulte, laisse monter sa colère (3-5 secondes) : trépigne, gonfle les joues, ferme les poings, etc., Il me donne sa réplique face au public et se retourne instantanément vers moi pour que je reçoive physiquement son insulte à mon tour. Je me tourne alors vers le public et le jeu recommence. Le jeu se passe entre les deux acteurs même si ceux-ci ne se regardent pas.

L'idée est faire monter la réaction pour aller vers l'exagération. On travaille avec des mouvements de tête mais c'est tout le corps qui réagit. En même temps, l'acteur apprend à donner sa réplique en regardant le public tout en s'adressant à son coéquipier.

Modes de théâtralisation :



Espace :



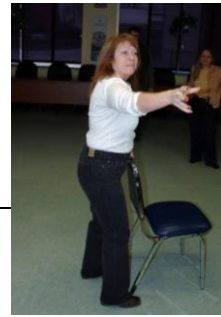
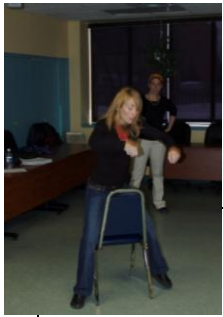
Exercices pour travailler l'espace de jeu

Délimiter un espace qui deviendra l'espace de jeu. Ce lieu est magique : à l'intérieur les règles sont différentes et la liberté est plus grande. Établir en groupe les règles de notre espace de jeu. On peut se permettre des choses dans l'espace de jeu qui ne seraient pas possibles à l'extérieur. On peut délimiter l'aire de jeu à l'aide de bâtons (voir photos) ou de ruban collé au sol.

Remplir l'espace : demander aux participants de s'amuser à remplir l'espace de façon à ce qu'il n'y ait plus de «trous».

Jeu de l'équilibre : Comparer l'espace de jeu à un plateau en équilibre.
«Marcher» sur les quatre plans du plateau en tentant de maintenir le plus l'équilibre. Jouer à deux, trois participants et plus tout en gardant l'idée de maintenir l'équilibre.

Objet (fonction ludique)



Une chaise qui se transforme

Matériel : chaise ou autre objet

On utilise une chaise que l'on place au milieu de la place. Par une courte improvisation, la chaise devient tour à tour un objet autre qu'une simple chaise.

On peut refaire l'exercice avec un autre objet. On garde une continuité dans le jeu, il y a toujours une personne ou une équipe qui poursuit.

Techniques théâtrales

Jeu masqué

Jeu masqué :

Exercices à faire pour travailler les personnages



Le Kensu Kaï Kaï: (Jeu de mots)

Exercice de réchauffement :

Le maître du jeu se nomme «Maître Kensy» et les élèves «petits Kaï Kaï». Le maître fait des gestes que les petits Kaï Kaï reproduisent comme dans un miroir. La plupart des gestes sont tirés des personnages de la Commedia dell'arte. Belle activité de réchauffement pour présenter d'une façon imaginative les personnages.

On exagère pour faire rire

très très { vieux
 stupide
 fort

Très important d'exagérer physiquement.

Le pointeur laser

Bon exercice pour travailler le jeu avec le masque.

- Exercice du nez → le nez devient un pointeur laser

Suivre avec le nez les lignes verticales et horizontales de la pièce.

Refaire l'exercice mais en utilisant tout le corps.

- Exercice du front
- Exercice du cou
- Exercice du corps

Exercice lazzi : prendre une histoire et improviser.

Définition de lazzi : court moment d'improvisation

Exemple de scénario : Arlequin voit le capitaine qui dort. Il voit une bourse contenant de l'argent près de lui. Il s'approche pour lui voler mais le capitaine se réveille. Arlequin se cache. Le capitaine se rendort. Arlequin s'approche de nouveau et lui vole sa bourse. Le capitaine se réveille à nouveau. Arlequin prend peur, lance la bourse et se sauve.

On reprend le scénario, on change les personnages ou on change une caractéristique du personnage :

Exemples : le capitaine est un géant; le capitaine est tout petit; on joue en accéléré , au ralenti, à reculons etc.

