

Café péda « préparer sa rentrée »



Pour cette séance de rentrée, 13 intervenants (metteur.euses en scène, comédien.nes, chanteur.euses, professeurs) ont proposé des jeux et tous et toutes s'en sont emparés. Proposant des variations, ouvrant la discussion ...

On démarre la séance avec des jeux de prénom, une présentation croisée et le rappel du phylactère de la licence pro où il s'agit de dérouler un fil imaginaire pour se présenter aux autres. Si l'on voulait tenter une définition, on pourrait dire que phylactère est un moyen de représenter les paroles de personnages à proximité d'eux à l'intérieur de la case. Bulle de BD, parchemin, création, parcours libre, peu importe que les faits soient vrais il faut tout de même du vraisemblable pour que les spectateurs adhèrent.

Jeu du baptême : Chaque participant passe à son tour devant les autres joueurs, qui sont placés en cercle, et en choisit un pour le baptiser d'un geste. A chaque tour, un joueur est baptisé. Les joueurs suivants qui s'engageront dans le cercle devront refaire les gestes et redire le prénom de ceux qui ont déjà été baptisés. Travail de mémoire (association du prénom à un mouvement corporel), connaissance des prénoms.

Une fois que tout le monde est baptisé, chacun doit refaire le tour du cercle rapidement pour voir si cette fois-ci, tous les gestes sont mémorisés. Au deuxième tour, tout le monde se rend compte qu'ils ont finalement mémorisé les gestes et prénoms. Rassurant ! Eviter ce jeu avec un trop grand nombre d'élèves.

Pour terminer de se dire « bonjour », tous circulent dans l'espace. Dès que l'on croise un.e participant.e, on le salue avec son geste et son prénom.

Le jeu du zombie : (proposé par metteuse en scène pour les ados et ateliers pour les adultes) En cercle. Un participant appelle quelqu'un et va à sa place. Celui appelé doit libérer la place en appelant quelqu'un et en allant à sa place et ainsi de suite ...

Lancer de prénom comme un ballon : On regarde quelqu'un dans le cercle et on lui lance notre prénom comme si c'était une balle (+ ou - lourde ou + ou - petite). Celui qui la reçoit doit le recevoir de la même façon que celui qui l'a envoyé en répétant le prénom. On refait le même jeu mais cette fois en marchant.

Présentation croisée : Le principe est celui d'une présentation indirecte. Par deux, on présentera son binôme et vice versa. On laisse quelques minutes à chacun pour faire connaissance. Chaque duo a ensuite quelques minutes pour se présenter. Les présentations peuvent être « classiques » (simplement dire ce que l'on a appris) ou théâtralisées. (ex : R. et A-L qui avait fait le choix de faire une entrée). Celui qui vient d'être présenté peut, éventuellement compléter d'un mot le portrait qui vient d'être fait de lui. Rythme court. Pas plus de 2 minutes pour garder des présentations dynamiques.

Remarque : différents **jeux de présentations** peuvent être proposés. Jeu du portrait chinois (si j'étais ... je serai), sous forme de jeu télévisé, demander aux participants d'imaginer des mises en scènes pour présenter les autres (sous forme de questionnaire,

d'hommage, d'enquête policière ...). Proposer des questionnaires, les faire lire à d'autres et reconnaître le participant ; dire deux vérités et un mensonge sur soi ...

L. a également parlé du fait qu'au bout de quelques séances, dans un atelier pour adultes, elle avait demandé aux participants de réfléchir à une « **présentation spectaculaire** ». A chaque début de séance, un des participant se présente sous un angle qu'il a choisi et mis en scène.

On poursuit avec des **jeux d'énergies** : (cohésion de groupe)

Proposé par une intervenante chanteuse

Alibaba : tous ensemble: en cercle, tous les participants chantent "alibaba et les 40 voleurs". Le meneur de jeu lance des gestes et tous les joueurs reprennent les gestes avec un mouvement de décalage.

Passage d'énergie: Le meneur de jeu lance des sons qui font le tour du cercle. Toutes sortes de son, de bruits, plus ou moins forts etc.

Proposé par une intervenante théâtre ado:

Wizz: En cercle. Se passer une « balle » invisible en faisant certains bruits et gestes.

Pour les mouvements de base, le porteur de la « balle » dit :

« *Wizz* » en faisant un geste du bras, comme un mouvement de vague vers le voisin auquel on l'envoie = passer la balle du voisin dont on l'a reçu vers l'autre voisin

« *Bloc* » en ramenant les bras contre soi, comme si on était un mur = renvoyer la balle dans l'autre sens

Tous ajoutent des variations, des mouvements spéciaux :

« *Bang* » en visant quelqu'un dans le cercle = envoyer la balle à quelqu'un qui n'est pas son voisin

« *Micro-ondes* » = tout le monde lève les mains en l'air et fait « bzzz » en tournant sur soi.

« *Samba* » = tout le monde lève les bras et danse en chantant « toudoudou toudoudoudou » (sur un air de sifflets de carnaval) et va prendre une autre place dans le cercle.

« *Grenade* » = Tout le monde se baisse et met les mains sur la tête en disant « attention »

Pause **Samourai** (HIP, HEP, HOP) même si pour tous jeu difficile sur une première séance.

Les joueurs se répartissent en formant un cercle. Le but du jeu sera de rester le plus longtemps sans se faire éliminer.

Le premier joueur lève ses bras au-dessus de sa tête, collés au niveau des mains (comme s'il tenait un katana en main). Il va ensuite abattre son katana invisible dans la direction d'un autre joueur en criant Ha.

Le joueur désigné devra alors lever ses bras, dans la même position que le premier joueur, et dire Ho. Les joueurs latéraux devront faire un geste en diagonale avec leur bras en direction du joueur désigné (comme s'il voulait le trancher), en disant Hi.

Ce sera maintenant au tour de la personne précédemment désigné d'abattre son katana imaginaire afin de désigner une nouvelle personne, et le jeu continu ainsi de suite.

Lorsqu'une personne est trop lente, oublie de faire ce qui lui est demandé ou rigole, elle est éliminée et reste assise dans le cercle.

Importance d'avoir des **jeux d'espaces** sur des premières séances :

Marches : lentes, rapides, à deux ,les yeux fermés. Suivre quelqu'un, marche arrière, sur la pointe des pieds ...

Accroche, décroche

Au départ, un joueur chat, un joueur souris dans l'espace. Les autres sont par paires et se tiennent par le bras, fixes dans l'espace de jeu. Les joueurs se tiennent par le creux du bras. Bras extérieur : main sur la hanche pour faciliter l'accrochage. Au signal le chat poursuit la souris. La souris peut alors s'accrocher à une paire pour se protéger. L'élément opposé doit alors se décrocher et devient la nouvelle souris. A chaque changement de rôle, la souris touchée annonce : «C'est moi le chat ! »

Faire des lettres ou un objet avec le corps: Tout seul, par deux ou par 3, former une lettre (donné par le meneur de jeu ou choisi par les participants) en quelques secondes. Allongés au sol ou en 3D dans l'espace.

Ajout : Tout seul chacun peut créer la première lettre de leur prénom.

Ajout : corps en mouvement qui écrit son prénom. Ensuite chacun aura la danse de son prénom.

*

Pause : échanges autour de la construction sur une année.

Déroulé sur une année des ateliers de deux intervenants comédiens metteur en scène :

1er trimestre, mise en place de différents jeux.

2e trimestre, rappel qu'il y aura un temps de restitution, un projet : idées qui vagabondent.

À partir de mars, partir des idées, impro des élèves. On réécrit avec eux. Ecriture de plateau.

Pas de textes à apprendre chez soi. Impro.

Une autre intervenante marionnettiste et clown travaille à partir d'une thématique avec des apports textuels et des parties d'improvisation.

Une comédienne-intervenante théâtre, chargée de mission TAP pour le Théâtre de la Ville. LP avait en tête dès le début de l'année le texte qu'elle souhaitait mettre en scène avec les enfants (Mon prof est un troll de Denis Kelly. Elle ne leur raconte l'histoire qu'à partir de février, mais dès le début de l'année, **jeux autour des thématiques de la pièce** (ex : séances autour d'Hansel et Gretel pour trouver des idées de mise en espace / mise en scène sur la relation frère-soeur, sur la figure du monstre-sorcière ...).

Autre atelier pour les enfants : découverte à chaque séance du **livre préféré** d'un des participants. Jeu autour de ce livre. A partir de janvier, imaginer par petits groupes comment les histoires pourraient se mêler. Impro pour arriver à une histoire. Ecriture à partir de leurs dialogues.

Une metteuse en scène pour les ados et ateliers pour les adultes. LP 2009-2010 travaille en binôme et partent d'un **mot thématique** dès le début : ex : nouvelles technologies. Travail d'écriture. "devoir" à faire à la maison ou écriture au plateau. Questionnaire ludique sur la thématique. (ex : qu'est-ce qui arrive si ton ordi tombe en panne ?)

C. utilise le **canevas à partir d'un mot** clé (ex : "souvenir"). Ecriture autour de ce thème quelques lignes sans contrainte de temps. Tous les textes sont réunis, un est tiré au sort. Ce même texte sera mis en scène/en espace par plusieurs petits groupes.

Se pose alors la **question de l'écriture** dans un temps de théâtre : Faut-il imposer un temps aux participants ?

Avoir des contraintes pour libérer l'écriture.? Ex : jeu du nom (trouver des mots commençant par chaque lettre de son prénom. Ecrire un texte en 10 minutes en utilisant tous ces mots) ou Je me souviens de Georges Perec.

Réflexion sur les TAP et leur durée courte : 1 trimestre pour 10-12 séances.

--> s'organiser autour d'un projet. Idée de la bande annonce.

Avoir un cadre précis dans lequel on peut rêver avec les élèves.

Utilisation de la vidéo comme outil.

Un intervenant part du travail qui a été fait lors de l'atelier TAP du trimestre précédent. Ex: il a utilisé des cartes de personnages faites par des élèves qui avaient suivi l'atelier TAP arts plastiques le trimestre d'avant.

** Reprise des jeux de premières séances*

La Machine : Chaque joueur à son tour va sur le plateau et propose un son et un geste pour former la machine. Les joueurs doivent forcément avoir un lien physique et ne se mettent pas obligatoirement en ligne. On peut donner un thème à la machine (ex: la machine à fabriquer des bisous, la machine à ratatiner les vampires etc.) et enchaîner avec des gestes collectifs. Tout le groupe se met à ramer, puis à l'arrivée d'une énorme vague, tous s'écroulent, tombent dans l'eau et se transforment en poisson. Jeu du banc de poisson.

--> constat que ce type de jeux, mis en scène, (ajout de transitions par ex) peut "servir » de restitution en fin de trimestre pour un atelier TAP ou autre.

Jeux d'observation

Reconnaissance vocale : Chaque participant doit énoncer son prénom une ou deux fois à tout le monde avant de commencer ce jeu. Un participant ferme les yeux. Un autre vient lui dire bonjour et il doit reconnaître la voix de celui qui vient de le saluer.

Jeu du rideau : Former deux équipes qui se placent de part et d'autre d'un rideau tenu par les animateurs. A chaque tour, un enfant de chaque équipe vient se placer juste devant le rideau. Au signal, les animateurs baissent le rideau. L'enfant qui dit le prénom de

son camarade d'en face le premier gagne la manche. L'équipe qui remporte le plus de manche gagne le jeu.

Touchez du rouge : L'animateur propose des consignes et les joueurs doivent les réaliser au plus vite (ex: toucher une chaise marron, toucher quelqu'un qui a un tee-shirt vert, toucher quelqu'un qui a les cheveux plus longs que vous etc.)

Ajout : l'idée de classer par taille, zone géographique, par groupe, nombre de frères.

--> jeux de rapidité qui permettent à la fois de s'observer, se connaître, et d'avoir premier contact sans avoir peur, pb pudeur.

Les yeux fermés : faire repérer les yeux fermés les personnes du groupe. ex: "Où est" "Pointez du doigt quelqu'un avec des lunettes" ... On ouvre à nouveau les yeux pour vérifier si nos observations à l'aveugle étaient justes !

Jeu de mémoire: Tous en cercle on se regarde de la tête au pied, on essaye de retenir le maximum de détails sur les autres. Après on se retourne et l'intervenant pose une question à chaque participant.

Rituel de fin : En cercle, on ramasse au sol un cartable imaginaire et on le lâche en l'air en poussant un cri pour cette rentrée !

Petit bilan de la séance: j'ai aimé ,je n'ai pas aimé ,j'aimerais / ou un mot de ressenti.



La compagnie vagabonde
Education artistique et culturelle