Prologue

« La langue est un théâtre dont les mots sont les acteurs. »

Ferdinand Brunetière

A. Le théâtre en classe

Le jeu et le théâtre apportent à l'enseignement et à la classe de langue un univers construit à la fois sur le respect de règles, l'écoute et l'attention aux autres ainsi que sur une dimension créative conduisant à l'expression libérée. Le présent ouvrage est le fruit d'un travail d'invention et de création autant que d'un travail d'adaptation des techniques du jeu d'acteur aux objectifs particuliers et à l'espace de la classe de langue. Tous les jeux de ce recueil ont été expérimentés par des groupes d'apprenants ou d'enseignants en formation. Toutes les activités proposées ont été appréciées par les participants et accomplies avec dynamisme. La bonne humeur, le plaisir de l'effort collectif étaient au rendez-vous.

1) Une communication authentique

Les activités de théâtre créent avant tout un lieu où la communication en langue étrangère est vécue comme authentique parce qu'elle fait partie des règles du jeu. Nous proposons des techniques de base visant à contextualiser l'usage de la langue dans un monde expressif et affectif. Ces techniques simples inspirées par le théâtre placent les participants dans une situation dans laquelle ils découvrent et pratiquent une communication globale intégrant intimement le non-verbal (la gestuelle, la kinesthésie, etc.) et la langue. Elles impliquent l'expression corporelle, le travail sur la voix, l'intonation, la mémorisation, l'entraînement à la concentration, la dynamique de groupe, l'improvisation, etc. Les apprenants/comédiens vivent la langue en situation et en relation permanente avec l'autre.

Ce travail permet d'améliorer à la fois la prononciation et la fluidité verbale. Les jeux ont aussi vocation à favoriser un enrichissement lexical. Ils fournissent une occasion de réflexion sur la langue en contexte de communication et soudent les participants. Au-delà, dans les groupes internationaux, la réflexion sur l'expérience vécue permet de développer les compétences interculturelles.

Les participants sont amenés à improviser, à réagir spontanément à des situations inattendues, à adopter la personnalité d'une autre personne, à prendre conscience de leur place dans l'espace de jeu et à apprendre à maîtriser une gestualité expressive adéquate. Ils partagent le «jeu» avec leurs camarades/collègues et s'engagent de manière consciente dans l'élaboration d'une activité d'équipe. Le théâtre, c'est la performance individuelle au service du projet collectif.

2) Un vécu collectif

Ce livre propose des activités centrées sur le jeu dramatique comme processus et comme invitation à un vécu collectif plutôt que sur le théâtre comme spectacle. Il est consacré à l'utilisation concrète du jeu et du théâtre dans la classe de langue: comment intégrer ce genre d'activités, dans quel but et avec quels résultats? Comment mobiliser l'ensemble des connaissances des apprenants pour la pratique spontanée et dynamique de la langue orale?

Une bibliographie et une liste des différentes ressources accessibles sur Internet sont disponibles en fin d'ouvrage pour compléter le parcours.

«L'art c'est beau, mais c'est du boulot!»

Karl Valentin

B. Un parcours progressif

1) Quels jeux?

Comme pour la plupart des pratiques, les jeux de théâtre requièrent un entraînement, une appropriation graduée. Ils seront donc programmés avec une progression raisonnée que ce soit à l'échelle d'une séance ou sur la durée d'un programme ou d'un atelier de plusieurs mois.

Chaque séance doit commencer par une phase de préparation, de mise en route, d'échauffement physique et de détente destinée à mettre le groupe en confiance. Certains jeux proposés dans cet objectif n'impliquent aucune compétence linguistique, mais d'abord un travail sur le non-verbal. Cette étape est fondamentale, car elle permet aux participants de prendre conscience du potentiel expressif de leur corps (postures, regards, mouvements, etc.). La parole et le texte prennent ensuite appui sur cette mise en condition.

Des consignes précises déclenchent le verbal, le plus souvent, le meneur de jeu présente un exemple à imiter. On veillera à une gradation de la difficulté en s'appuyant d'abord sur les connaissances des apprenants/comédiens, en mobilisant le lexique connu, parfois en faisant appel à des mots isolés, puis on se dirigera vers des productions plus complexes et suscitant la créativité et la fluidité de l'expression.

D'un point de vue humain et pédagogique, nous respecterons quelques principes simples: créer des activités pour mettre en valeur les participants et leur faire prendre conscience de leur capacité, de leur talent; considérer qu'aucune connaissance théâtrale préalable ne doit être indispensable pour réaliser les activités; ne jamais mettre les membres du groupe dans une situation qui pourrait paraître humiliante; encourager systématiquement l'effort; rester conscient que même si elles peuvent faire naître des vocations, les activités proposées font partie d'un cours de langue et n'ont pas pour objectif de constituer une formation professionnelle de comédiens.

2) Une construction des activités par étapes

Le livre comprend 70 jeux répartis en trois volets : dynamiser – théâtraliser – interpréter et créer.

L'organisation des jeux correspond à un enseignement par étapes respectant une progression par domaines de compétences. L'objectif est de créer un parcours d'apprentissage qui conduise à une expression personnelle spontanée et authentique: la respiration, le corps, l'écoute, le contact, le rythme et la voix, l'espace, la mémoire, l'interprétation et/ou l'improvisation.

Du point de vue linguistique, les jeux sont classés du niveau A1 aux niveaux B2/C1 selon la classification du Cadre européen de référence pour les langues (CECR). En outre, beaucoup peuvent être pratiqués à tous niveaux, car ils font peu appel aux connaissances linguistiques. Ils s'intègrent au parcours d'apprentissage.

La plupart des jeux se terminent par un cercle de paroles qui permettra de partager les impressions sur l'expérience vécue en commun. C'est le lieu des suggestions d'amélioration sur la manière de jouer et les stratégies à mettre en place et c'est le bon moment pour travailler la correction linguistique.

3) Les activités théâtrales dans le quotidien de la classe

Il appartient à l'enseignant de choisir les jeux qui lui paraissent les plus appropriés à ses objectifs et à son contexte de formation, de les adapter en se les appropriant et de les combiner selon le temps dont il dispose ou les objectifs de ses interventions. Les jeux proposés ici ne sont pas des recettes figées. Ils supportent très bien des variantes et des ajustements destinés à s'adapter au mieux à la situation d'enseignement.

Dans le quotidien de la classe, il est utile de revenir régulièrement à des jeux favorisant la concentration ou des jeux de dynamisation pour relancer un groupe et renouveler l'implication des participants dans leur apprentissage. Si les participants

semblent fatigués ou déconcentrés, les jeux de dynamisation créent un nouvel élan. Ces jeux ont par ailleurs toujours une fonction d'intégration de l'ensemble des acteurs et conduisent au renforcement de la cohésion du groupe.

Au cours d'un atelier centré sur une succession de jeux de production/création, les jeux de dynamisation constitueront une pause, une distraction avant de reprendre l'effort. On aura soin également d'éviter que ces jeux de dynamisation ne durent trop longtemps en respectant si possible les durées proposées afin de ne pas lasser. L'implication, l'adhésion des participants dépend aussi du rythme du déroulement et de la succession raisonnée des jeux.

De la même manière, pour valoriser l'individu tout en fédérant le groupe, il est bon d'alterner les jeux incitant à la compétition et les jeux destinés à renforcer l'esprit collectif. L'émulation est un moteur essentiel de la motivation. Au final, c'est le groupe entier qui doit être gagnant.

C. Des outils pratiques

Pour aider le lecteur à tirer le meilleur parti de l'ouvrage, nous avons rassemblé la terminologie du théâtre et des conseils sous différentes rubriques synthétiques.

1) Les calepins

Le rôle des «calepins», présentés sous forme de carnets à spirales, est de définir les principes de base des jeux théâtraux sans imposer au lecteur enseignant ou formateur, ayant d'abord le souci d'une pratique concrète, des développements

Les calepins Calepin n° 1: La respiration abdominale Calepin n° 2: Le cercle de paroles Calepin n° 3: La proxémie Calepin n° 4: Percussion corporelle Calepin n° 5: Les résonateurs Calepin n° 6: Le soundpainting Calepin n° 7: Les virelangues Calepin n° 7: Les virelangues Calepin n° 8: Le lexique de l'espace scénique Calepin n° 9: Mime et pantomime Calepin n° 10: Mémoires sensorielle et affective Calepin n° 11: Le secret Calepin n° 12: Tableau vivant Calepin n° 13: Le grommelot Calepin n° 13: Le grommelot Calepin n° 13: Le grommelot

théoriques indigestes venant rompre la dynamique des activités pratiques. Pour aller plus loin, on trouvera des références dans la bibliographie et sitographie proposées à la fin du volume.

2) Utilisation des fiches de jeux

La rubrique « En scène », placée en tête de chaque jeu, résume les caractéristiques essentielles de l'activité. À la manière des didascalies au théâtre, elle indique la conduite des jeux.

Le nombre de participants

- Individuellement
- En duo
- En petits groupes de trois, quatre ou cinq participants
- En deux groupes (la classe est divisée en deux)
- Tout le groupe

La disposition spatiale

- Dans tout l'espace de jeu
- En cercle
- En ligne
- En deux lignes face-à-face
- Assis (sur une chaise, autour d'une table)
- Regroupés

La durée proposée est donnée à titre indicatif. Il s'agit d'une estimation qui ne doit en rien contraindre le meneur de jeu, mais lui fournir des repères dans le cadre d'une première expérimentation des jeux.

La rubrique le « matériel » indique ce qui doit être apporté par le meneur de jeu pour mettre en place les activités.

On nommera dans un premier temps « meneur de jeu » l'enseignant. Mais le rôle sera souvent délégué à un participant afin de multiplier et d'enrichir les situations d'interactions.

3) Les règles des jeux

Le théâtre est un jeu. Comme tout jeu, il a des règles. C'est le respect de ces règles qui permet la plus grande créativité, la performance la plus réussie. Nous présentons ici ces règles de base sous la forme de conseils à l'enseignant et au participant. Elles sont rédigées à la première personne du singulier afin que chacun s'approprie ces principes et les complète au fil de l'expérience.

réagir
accepter PRÉPARER SE LANCEY
écouter s'exprimer
S'amuser Jouer LE JEU
CRÉER surprendre
Se relaxer rejouer
se concentrer comprendre
INNOVER animer
anticiper

Les techniques proposées dans cet ouvrage sont à la portée de tous si l'on respecte le rôle défini pour chacun. En suivant ces quelques principes élémentaires, on fait place à la liberté et on donne la part belle au plaisir de jouer et d'apprendre.

Je suis un bon meneur de jeu...

- Je prépare bien ma séance afin d'être capable de guider et d'encadrer les participants le mieux possible.
- Je suis conscient que l'objectif premier est de susciter l'envie et le plaisir de partager une expérience commune. Mes participants ne sont pas des professionnels du théâtre.
- J'organise si possible l'espace de jeu avant l'arrivée de la classe. Je veille à ce que l'espace de jeu soit dégagé et qu'aucun obstacle ne compromette la sécurité des participants.
- J'instaure une atmosphère sereine: je suis moi-même en condition pour faire une activité théâtrale, je laisse de côté les préoccupations scolaires de la classe.
- Si j'organise une série de séances consacrées au théâtre, je peux mettre une musique calme et apaisante pour l'arrivée des participants, je répète le même rituel à chaque début de séance pour placer rapidement les « comédiens » en condition.



Acrobaties de bouche

Tous niveaux

(1) 10 à 15 min.

En scène

Tout le groupe / En cercle

Objectifs

Travailler la prononciation et la diction, articuler

L'enseignant propose quelques virelangues (calepin n° 5 p. 36). Un même virelangue est distribué à deux participants différents.

Chaque participant articule sa phrase sans émettre aucun son et doit retrouver son partenaire en lisant sur les lèvres.

Prolongement

Pour faire tomber les inhibitions, les participants profèrent spontanément, mémorisent puis récitent leur virelangue de plus en plus vite et de plus en plus fort. Ils peuvent ensuite faire varier l'intonation.

On peut augmenter la difficulté en imposant une contrainte et en demandant aux participants d'essayer de prononcer leur phrase de manière intelligible.

Exemples

- syllabe après syllabe
- en plaçant un crayon entre leurs dents
- en souriant
- en mangeant de la guimauve
- en tirant la langue
- en ne prononçant que les voyelles
- en ne prononçant que les consonnes
- etc.

Propositions de virelangues

- [s]/[ʃ] : Sachez soigner ces six chatons si soyeux.
- [s]: Ces cyprès sont si loin qu'on ne sait si c'en sont!
- [gr]: Cinq gros rats grillent dans la grosse graisse grasse.
- [z]/[3]/[5]/[f]: Je veux et j'exige un coussin sur chaque siège.
- [s]/[z]: Anastase esquisse l'exquise extase.
- [g]/[k]/[t]: Agathe attaque Tac, Tac attaque Agathe.
- [d] : Dites à Dédé de dire adieu sans se dandiner!
- [ql]/[qr]: Aglaë glisse gracieusement sur la glace glauque du Groënland.
- [y]/[l]/[t]: As-tu vutu de tulle de Lili d'Honolulu?
- [p]: La pipe au papa du P le tuape Pie pue. (Jacques Prévert)
- [t]/[tr]: Trois tortues à triste tête trottaient sur trois toits très étroits.

- [v]: Vends vestons, vestes et vareuses vieilles et vétustes.
- [z]: Zazie causait avec sa cousine en cousant.
- [k]/[ʃ]: Le kitsch tchèque choque, sauf s'il est chic.

Collection de prénoms

- 1. [s]/[ʃ] : Sacha chassa son chat chauve de chez sa chère sœur.
- 2. [l]: Sous ces lilas-là, Lili lit et relit l'Iliade.
- 3. [s]: Si Sissi sait que ce ceci se sait, c'est sûr, Sissi cessera de siffler.
- 4. [s]/[3] : Serge s'est chargé de chercher Josette chez ce cher Joël.
- 5. [t]/[d]: Ton tonton Teddy t'a-t-il dit que ta tatie t'attendait à Tahiti?
- 6. [b]: Bob et Babette ont bel et bien bu l'eau du bain: quels bredins!
- 7. [gr]/[kr]: Le gradé Greg a craqué, il a gratté ses quatre grosses croutes: quel crétin!
- 8. [f] : Stéphane est filou : fou de Fanny, il fait fi de Sophie. Ça suffit!
- 9. [p]/[pr]/[t]/[tr]: Patrick est un patron pratique et sympathique.
- 10. [b]/[p]: C'est bête mais ces blettes au rabais plaisent à Blaise: qu'il les pèse et les paie!
- 11. [sk]/[ks]: Le fisc fixe à Alix des taxes excessives.
- 12. [t]/[k]: Agathe attaque Tac avec tact, Tac attaque Agathe sans tact.

Remarque

On pourra interroger les participants sur la partie de leur appareil phonatoire sollicité principalement lors de la prononciation de chaque virelangue (le roulé de la langue sur les dents pour le deuxième virelangue de la collection, le mouvement des lèvres pour le troisième, la gorge pour le septième, etc.).



Calepin n° 7. Les virelangues

- → Un virelangue est une locution, une phrase ou un petit groupe de phrases à caractère ludique, caractérisée par sa difficulté de prononciation ou de compréhension orale, voire des deux à la fois. On parle aussi de trompe oreilles lorsqu'une phrase est difficile à comprendre et donne l'impression d'être en langue étrangère.
 - → Les virelangues peuvent être utilisés comme exercices de prononciation dans l'apprentissage du français langue étrangère, les difficultés seront différentes selon les origines des apprenants. Par exemple, une phrase contenant beaucoup de [3] ou mêlant des [1] et des [r] sera particulièrement difficile à prononcer pour des personnes d'origine asiatique.

Jeu 34

Le lieu mystérieux



En scène

En petits groupes / Dans tout l'espace de jeu

Objectifs

Prendre conscience du potentiel expressif de son corps, développer l'imaginaire

Étape i

L'enseignant attribue un lieu différent à chaque groupe et demande de préparer une scène mimée se déroulant dans ce lieu. Quand le groupe est prêt, les premiers participants présentent leur scène au reste de la classe sans dire de quel lieu il s'agit. Les participants du public observent et rejoignent les comédiens quand ils pensent avoir deviné où se passe l'action. Ils prennent alors part à la situation, toujours en version muette.

Étape 2

Quand tous les participants sont sur scène, l'enseignant frappe dans ses mains pour leur indiquer qu'ils peuvent jouer en parlant. L'animateur peut faire varier les moments d'improvisation muette et parlée.

Étape 3

C'est au tour d'un autre groupe de présenter sa scène.

Exemples de lieux

- à la gare
- à l'hôpital
- à l'école
- à la bibliothèque
- à la maison
- à la boulangerie
- au restaurant
- au supermarché
- au cirque
- au stade de foot
- dans la rue
- dans une administration
- dans un avion
- dans un bus
- dans la forêt
- sur un bateau
- etc.

Exemple « à la gare » les actions :

- acheter un journal et commencer à le lire
- prendre son billet au quichet automatique
- consulter le tableau d'affichage et se diriger vers le quai
- regarder l'heure et accélérer le pas, visiblement encombré par ses bagages
- monter dans un wagon, vérifier le numéro de sa place et s'y installer
- Faire ses adieux à son ami(e) sur le quai
- etc.

les phrases:

- « Le train en provenance de Clermont-Ferrand entre en gare voie H. »
- « Oh, non, il est encore en retard! »
- « Cette place est libre, Madame? »
- « Un café et un verre d'eau, s'il vous plaît. »
- « Bon voyage mon amour! »
- « Non, juste *Le*Monde et les bonbons
 à la menthe... »
- etc.

Jeu 38

Une malle en coulisses



En scène

Tout le groupe / Dans tout l'espace de jeu

Objectifs

Improviser, styliser un personnage à partir d'accessoires de jeu

Matériel

Une malle remplie d'accessoires de jeu: chapeaux, parapluies, bijoux, vêtements divers, lunettes, cannes, foulards, cravates, perruques, moustaches et barbes postiches, etc.

Étape i

L'enseignant place une malle remplie d'accessoires de jeu variés en coulisses ou au fond de la salle, dissimulée par un paravent.

Les participants sont rassemblés près de cette malle et disposent de quelques minutes pour composer des personnages à l'aide des accessoires mis à leur disposition. Ils stylisent une silhouette et définissent l'allure. Les gestes, mimiques et voix découleront, au cours de l'improvisation, de ces premières esquisses.

Exemples

- Un livre et de petites lunettes rondes pour un « rat de bibliothèque »
- Un chapeau à larges bords et un sautoir doré pour une dame élégante et coquette
- Un béret et une canne pour un vieux monsieur
- Une casquette et un chewing-gum virtuel pour une adolescente
- Etc.

Étape 2

Un participant se place sur scène et joue le rôle d'un présentateur de jeu télévisé. Il se prépare à accueillir les candidats qui vont se présenter tour à tour devant lui en déclinant leurs noms, prénoms, âges, professions, etc. Les participants mettent leurs personnages à l'épreuve de la scène. Les improvisations doivent se dérouler sans interruption sur un rythme soutenu.

Étape 3

L'enseignant réduit le contenu de la malle. Et le jeu reprend son cours. Les participants doivent alors redoubler de créativité pour composer leurs personnages à l'aide des quelques accessoires restant. Un même accessoire sera utilisé différemment selon les participants.

Exemple

■ Un simple parapluie devient l'ombrelle d'une jeune romantique rétro, la canne d'un malvoyant, celle d'un homme âgé ou d'un dandy...



Brèves rencontres

A2 et +

En scène

En duo / Dans tout l'espace de jeu

Objectifs

Exprimer ses émotions, apprendre à jouer avec des contraintes d'intention Acquérir du vocabulaire autour des émotions

Matériel

Table des émotions (cf. pages suivantes) affichée, distribuée ou découpée pour tirage au sort

Étape i

L'objectif de ce jeu est de représenter une émotion de manière constante. Chaque participant choisit un sentiment en s'aidant si besoin de la table des émotions. Deux participants volontaires se placent en coulisses, de part et d'autre de l'espace de jeu.

Étape 2

Au signal de l'animateur, ils traversent la scène à la rencontre l'un de l'autre. En se croisant, le participant A pose une question au participant B qui doit lui répondre spontanément. Chacun respecte le sentiment choisi. Les participants conservent leur expression de l'entrée dans l'espace de jeu jusqu'à la sortie.

Étape 3

Le jeu continue avec un autre duo puis se termine par un cercle de paroles pour revenir sur les sentiments joués et les éventuelles difficultés d'interprétation rencontrées.



