

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article35>



Petits jeux d'expression, une approche du jeu dramatique...

- Activités - Expression - Jeu dramatique -

Date de mise en ligne : mercredi 26 avril 2006

Pratiquer des activités d'expression c'est se mettre en danger. La prise de risque c'est le regard de l'autre.

L'enfant de trois ou quatre ans peut se mettre en activité, peut jouer au médecin, aux indiens...(jeux symboliques) sans se soucier du regard extérieur. C'est avec les années que l'on se soucie de ce regard. Et derrière ce regard, la question est claire : « De quoi j'ai l'air ? Ne suis-je pas ridicule ? »

Cette problématique se renforce quand on passe du jeu symbolique au jeu d'expression, qui demande lui certaines techniques, certains entraînements. Rien de forcément complètement infranchissable mais qui pèse sur le regard de l'autre quand on est en « dessous » du niveau de l'autre.

Du coup chanter devant un groupe, aller sur scène, jouer devant des personnes... n'est pas une chose aisée. Et elle ne le sera jamais. Dire le contraire serait entretenir un grand mensonge.

S'exprimer demande un effort qu'il convient, non seulement de ne pas nier, mais de promouvoir. Dire cela signifie que nous valorisons l'intérêt de la prise de risque, la mise en difficulté (que l'on ressent toujours quand on va sur scène)

La question pour nous, et en particulier sur le champ des vacances et des loisirs est de poser les conditions de cette prise de risque :

qu'elle soit progressive

que l'enfant, le jeune, l'adulte soit maître de sa prise de risque tant dans sa progression que dans son choix

C'est tout l'intérêt de ces petits jeux d'expression. Ils permettent de construire une progression et permettent donc à l'enfant de mesurer là où il veut, où il peut aller. Ils permettent de ne pas se jeter immédiatement dans ce « spectacle de fin de centre » sans poser la question fondamentale de la place et du choix de l'enfant.

On vous propose une démarche. Cette démarche n'est qu'un exemple. Il en existe d'autres. Elle peut bien évidemment être modifiée, adaptée...

Il convient de limiter géographiquement la scène ou de permettre la sortie de la scène (délimitation géographique de la sortie) Il convient aussi de ne pas être trop nombreux (15-20 personnes) Et il est préférable qu'une certaine complicité puisse déjà exister dans le groupe (ne pas le faire sur les premiers jours d'un stage ou d'un séjour)

1 On se promène

On se promène dans la pièce. On peut prendre des expressions différentes :

On se promène inquiet

On se promène anxieux, angoissé...

Il y a 30 centimètres d'eau dans la pièce

On se dit bonjour quand on se croise. Cela fait dix ans que l'on ne s'était pas vu. Cela fait un mois que je devais te rappeler

On a quatre vingt dix ans

2 On s'emmêle et on se démêle

Les personnes se tiennent tous la main. La personne en tête avance et passe sous ou au dessus des bras des personnes. On provoque ainsi une forme de noeud. Au bout d'un moment on arrête et la fin de la chaîne doit tenter de démêler le noeud.

3 Les yeux fermés

On se promène en silence par deux et une des deux personnes ferment les yeux. L'autre l'accompagne d'abord en le prenant par le bras, puis en mettant juste des doigts sur l'épaule, puis un doigt, puis en la dirigeant par un son...

4 Avoir confiance au sein du groupe

A la suite de « l'exercice » les yeux fermés on peut enchaîner en proposant au groupe de courir les yeux fermés. Chaque personne court à son tour, les yeux fermés, avec deux ou trois personnes qui les réceptionnent au fond de la pièce. Quand les personnes l'ont fait plusieurs fois, ils peuvent le tenter sans être réceptionné.

Dans le même style on peut s'exercer à se laisser tomber alors que 4/5 personnes sont autour pour vous rattraper...

5 Un, deux, trois soleil...

Au lieu du « Un, deux, trois soleil » traditionnel, les personnes ont le droit de bouger le corps, sans bouger les pieds. On annonce, avant, le thème que les personnes doivent faire vivre (ou le dire à la place de « soleil », mais c'est plus dur au niveau du temps de réflexion) Les thèmes peuvent être multiples : un poulailler, mort de rire, la tristesse, angoisse, un arbre dans la tempête, un poisson dans un aquarium, sous la douche, un regard amoureux, au toilette...

6 L'ambassadeur

Deux équipes. Chaque équipe envoie une ou deux personnes (c'est plus facile à deux, moins de prise de risque) L'arbitre va leur donner un mime (aucun son) à faire devant son équipe. L'équipe tente de trouver ce qui est mimé. Une fois le mime trouvé, une ou deux autres personnes viennent à leur tour voir l'arbitre.

Exemple de mimes : animateur/trice, une inondation, astérix et obélix, la guerre des étoiles, un enterrement de vers de terre...

C'est le premier jeu où on se met en scène devant d'autres. Il ne peut intervenir en début de séance.

7 Le mur du son

Il faut bien s'échauffer la voix. Deux équipes. Une équipe qui fait le mur. Une autre divisée en deux groupes (un qui envoie le son, l'autre qui tente de le recevoir) Le groupe qui fait le mur en criant essaie d'empêcher le son de passer

8 La machine infernale

Une personne se met au centre. Elle fait un geste et un son. Elle répète le geste et le son en permanence. Une autre personne se met à côté avec un autre geste et un autre son. Avec plusieurs personnes cela constitue une machine infernale. Cette machine peut fonctionner à plusieurs rythmes : lent comme rapide.

9 En cercle, travaillons nos cordes vocales

En cercle réduit (entre cinq et dix) on lance une phrase comme « Et maintenant, ça suffit, tu te laves les dents et tu vas te coucher », « Tu sais, je t'aime bien mais j'en aime un/e autre »....

On le dit en s'adressant plus particulièrement à une personne. Puis cette personne le dit à une autre...

On peut faire varier les expressions : voix lasse, colérique, bégayeuse, bégayeuse en colère, un accent étranger, ironique...

10 Des scènes collectives

Si le groupe d'enfants, de jeunes ou d'adultes se sent à l'aise (pas trop de mise en difficulté, du plaisir et l'élan collectif) on peut passer à un niveau supérieur où l'on se met en scène devant d'autres. En dehors de l'ambassadeur, au cours des autres jeux on est tous en scène. Il n'y a pas réellement de spectateurs et d'acteurs.

On peut mettre à disposition quelques ustensiles en nombre limité (chapeaux, grands tissus, morceaux de bois, sacs...) De même tant qu'il n'y a pas de voix, on peut mettre un fond musical.

Le fait que ces petits jeux soient joués devant un public démontre un changement de niveau : on réfléchit plus à la façon dont on joue, on analyse le jeu des autres...

10.1 Le tableau collectif

On se met en groupe de 4 à 6, on propose des images au groupe qui doivent reconstituer le tableau. Puis on propose de faire une courte scène (15 à 30 secondes) à partir du tableau

10.2 Mines collectifs

On propose de jouer des mimes de la vie quotidienne (par exemple, l'idée est que le mime ne soit pas difficile à jouer) et de les jouer devant des spectateurs en faisant varier les expressions avec le point mort en ligne de vue. Les variations : angoisse, peur, étonnement, béat..

Le point mort est un point au fond de la salle, au dessus des spectateurs à 2, 5-3 mètres de hauteur. Quand on le regarde, on ne voit pas les spectateurs, par contre ils ont l'impression qu'on les regarde.

10.3 Improvisation collective à partir d'une scène jouée

L'intérêt de ce temps : la scène est jouée par un groupe, mais les spectateurs deviennent progressivement acteurs...

Exemple de scènes proposées avec des adolescents ou adultes : « Après une soirée un peu mouvementée, les personnes ont un peu bu. Elles rentrent à pied et décident d'aller voir un amis. Ils prennent l'ascenseur mais celui-ci tombe en panne »

Chaque groupe prépare sa scène (5 à 10 minutes) et il la joue. Le meneur claque dans les mains pour demander à un spectateur de rentrer dans le jeu...