

ANIMATION PEDAGOGIQUE RENDEZ-VOUS CONTE

Objectifs :

- Faire un retour sur les pratiques.
- Apporter des éléments de jeu dramatique pour construire un conte à plusieurs.
- Faire le lien entre le conte et le théâtre et travailler la mise en voix.
- Prolonger un conte.

Préambule sur la finalité de ce parcours.

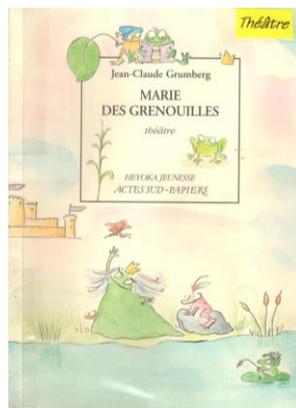
- ➔ Construction de parcours artistiques et culturels avec les élèves.
- ➔ Développer des pratiques de jeu au quotidien mais également le « dire ».
- ➔ Monter un projet au cours duquel les trois piliers du PEAC seront activés (rencontre, connaissance et pratique), sachant qu'on ne peut dissocier ces trois piliers de la construction d'un parcours.
- ➔ Le parcours enfant ne peut être déconnecté d'un parcours adulte, moteur à la réalisation des projets. Le temps de formation est donc indispensable pour encadrer celui des enfants et optimiser les projets.

1- Analyse des pratiques de classe : réussite, obstacles

Obstacles possibles : vocabulaire pas adapté/volume de la voix/articulation (diction, savoir timbrer les sons pour bien entendre les consonnes)/mémorisation/justesse de la voix, du ton, des émotions/parler lentement/appréhension devant un public/...

2- Propositions de jeu et d'échauffement

- Renouer avec le jeu collectif, travail de chœur. Echauffement : jouer sur des espaces dans lesquels chacun va inventer un parcours. Ce parcours se situe dans un espace donné qui peut prendre l'apparence d'une forêt, d'une ville la nuit dans un quartier difficile, d'un désert, etc. Chacun est entouré de bruits virtuels, d'une ambiance qui va inviter à imaginer des gestes (se gratter, essayer d'attraper un insecte, regarder par terre si ...). Ces gestes sont répétés au cours du trajet, puis exécutés ensuite ensemble, par petits groupes, dans une traversée d'espace.
- Travailler sur des tableaux à partir d'un extrait de texte
Objectif : reconstituer, à partir du théâtre image, la trame de l'histoire. Les trois tableaux doivent permettre, de manière synthétique, de retrouver l'essentiel du sens du texte initial.
➔ Marie des grenouilles, de Jean-Claude Grumberg





- Travail vocal et rythmique en cercle : nappe sonore/nappe sonore avec onomatopées et phrases non continues (vidéo à prévoir).

Un dragon gradé bien gras draguait un gros dragon dégradé, c'est dégradant.

L'assassin sur son sein suçait son sang sans cesse.

Six souris roses ont susurré que seize chats siamois ont chuchoté cent six secrets chaque soir sans sourciller.

- Lecture avec intentions de jeu et interprétation.
 - ➔ Dissocier geste et parole pour éviter le parasitage : le geste tue le texte et le texte tue le geste. On cherche à dissocier les deux. Le public évalue le jeu de l'acteur et intervient quand la consigne n'est pas respectée (TSSS).
On dit le prénom de quelqu'un. Exemple : « Jacques... »
 - C'est pour toi !
 - Ah, bon ?
 - C'est pour toi, te dis-je !
 - J'n'en veux pas... ou, j'en veux.
 - Tiens !
 - ➔ Ils se marièrent et eurent beaucoup. On travaillera sur le jeu à deux.
Dans un premier temps, on fait une lecture basique de l'extrait, puis on y met des émotions, des intentions, on accélère la lecture, elle fait corps. On la jouera une première fois telle qu'elle est écrite. On la jouera une seconde fois en modifiant le verbe regarder et en lui substituant un autre verbe ; embrasser, enlacer, coller, me sentir, etc.

Ils se marièrent et eurent beaucoup

Philippe DORIN, *Ecole des loisirs.*

Un autre avec des bottes passe par là.

La promesse s'arrête.

Un temps.

LA PROMISE : T'arrêtes de me regarder comme ça ?

L'AUTRE : Comment je te regarde ?

LA PROMISE : Comme ça !

L'AUTRE : Moi, je te regarde comme ça ?

LA PROMISE : Oui !

L'AUTRE : Ça m'étonnerait !

LA PROMISE : Tu t'es pas vu !

L'AUTRE : Où c'est que t'as déjà vu qu'on regardait les gens comme ça, toi ?

LA PROMISE : Je m'appelle pas Jean.

L'AUTRE : C'est ridicule ! Pourquoi pas comme ça, pendant que tu y es ? Ou comme ça ? Ou encore comme ça ?

LA PROMISE : N'empêche que, toi, t'arrêtes pas de me regarder comme ça.

L'AUTRE : Qu'est-ce que ça peut faire ?

LA PROMISE : Moi, ça me gêne.

L'AUTRE : Comment tu voudrais que je te regarde, alors ?

LA PROMISE : Je sais pas, moi. Comme ça !

L'AUTRE : Comme ça ? Tu voudrais que je te regarde comme ça ?

LA PROMISE : Pourquoi pas ? C'est toujours mieux que comme ça.

L'AUTRE : Comme ça ou comme ça, je vois pas ce que ça change.

LA PROMISE : Tout.

L'AUTRE : Eh bien moi, si j'ai envie de te regarder comme ça, je te regarde comme ça !

LA PROMISE : Et puis t'arrêtes de me parler comme ça !

L'AUTRE : Comment je te parle ?

LA PROMISE : Comme ça !

L'AUTRE : Moi, je te parle comme ça ?

LA PROMISE : Oui !

L'AUTRE : Première nouvelle !

Un temps.

3- Le chœur (privilégier deux groupes), vers une performance de groupe au service de l'individu

- Le chœur et les déplacements (traversée d'espace)

- Le chœur et les intentions de jeu : on associe des gestes au déplacement, ces gestes sont joués par le chœur, chacun interprétant, avec ses propres émotions, mais en respectant la trame.
- Le chœur et la voix (onomatopées) associée aux gestes : des sons sont ajoutés aux gestes et au déplacement.
- Le chœur, la voix (en mots), les gestes, les intentions : on ajoute un état, une intention (la sortie de l'asile, les adeptes de la marijuana)...

4- **Le chœur et le conte et le travail de mise en voix (mémorisation/création/inventivité) (40')**

1^{er} temps : donner un point de départ (Les trois plumes). Le groupe imagine une suite.

Codification : celui qui parle invite le suivant du regard.

2^{ème} temps : on reprend l'histoire mais personne n'est passif. Celui qui raconte est accompagné vocalement par les autres (nappe sonore, onomatopées, bruitage).

3^{ème} temps : un même point de départ pour deux groupes (Les douze frères). Contrainte supplémentaire : ajouter la chanson vue auparavant. Jouer sur l'espace scénique. Le conteur peut inventer son espace, s'y déplacer, le faire vivre.

5- **Prolongement : discussion, échange.**

Les trois plumes

Il était une fois un roi qui avait trois fils : deux qui étaient intelligents et avisés, tandis que le troisième ne parlait guère et était sot, si bien qu'on l'appelait le Bêta. Lorsque le roi devint vieux et qu'il sentit ses forces décliner, il se mit à songer à sa fin prochaine et ne sut pas auquel de ses fils il devait laisser le royaume en héritage. Alors il leur dit :

- Partez, et celui qui me rapportera le tapis le plus beau sera roi après ma mort.

Afin qu'il n'y ait pas de dispute entre eux, il les conduisit devant son château et souffla trois plumes en l'air en disant :

- Là où elles voleront, telle sera votre direction.

L'une des plumes s'envola vers l'ouest, l'autre vers l'est, quant à la troisième elle voltigea tout droit à faible distance, puis retomba bientôt par terre. Alors, l'un des frères partit à droite, l'autre à gauche, tout en se moquant du Bêta qui dut rester près de la troisième plume qui était tombée tout près de lui.

Le Bêta s'assit par terre et il était bien triste. C'est alors qu'il remarqua tout à coup qu'une trappe se trouvait à côté de la plume. Il leva la trappe et aperçut un escalier qu'il se mit à descendre. Il arriva devant une porte, frappa et entendit crier à l'intérieur :

" Petite demoiselle verte,

Cuisse tendue,

Et patte de lièvre,

Bondis et rebondis,

Va vite voir qui est dehors ; "

La porte s'ouvrit et il vit une grosse grenouille grasse assise là, entourée d'une foule de petites grenouilles. La grosse grenouille lui demanda quel était son désir.

- J'aimerais avoir le plus beau et le plus ouvragé des tapis, répondit-il.

Alors elle appela une jeune grenouille à qui elle dit :
" Petite demoiselle verte,
Cuisse tendue,
Et patte de lièvre,
Bondis et rebondis,
Va vite voir qui est dehors ; "

La jeune grenouille alla chercher la boîte et la grosse grenouille l'ouvrit, y prit un tapis qu'elle donna au Bêta, et ce tapis était si beau, si ouvragé qu'on n'en pouvait tisser de pareil sur la terre, là-haut. Alors il remercia la grenouille et remonta l'escalier.

Cependant les deux autres frères estimaient leur cadet tellement st qu'ils crurent qu'il ne trouverait absolument rien à rapporter. " Pourquoi nous fatiguer à Chercher ? ", se dirent-il et la première bergère qu'ils rencontrèrent fit l'affaire : ils lui ôtèrent son châle de toile grossière et revinrent le porter au roi. Au même moment le Bêta rentra lui aussi, apportant son tapis magnifique. En le voyant, le roi fut étonné et dit :
- S'il faut s'en remettre à la justice, le royaume appartient au cadet.

Mais les deux autres ne laissèrent point de repos à leur père, lui disant qu'il était impossible que le Bêta, à qui la raison faisait défaut dans tous les domaines, devînt le roi ; ils le prièrent donc de bien vouloir fixer une autres condition. Alors le roi déclara :
- Celui qui me rapportera la plus belle bague héritera du royaume.

Il sortit avec ses trois fils et souffla les trois plumes qui devaient leur indiquer la route à suivre. Comme la première fois, les deux aînés partirent l'un vers l'est et l'autre vers l'ouest, mais la plume du Bêta s'envola tout droit et tomba à côté de la trappe. Alors, il descendit de nouveau voir la grosse grenouille et lui dit qu'il avait besoin d'une très belle bague. La grenouille se fit aussitôt apporter la grande boîte, y prit une bague qu'elle donna au Bêta, et cette bague, toute étincelante de pierres précieuses, était si belle que nul orfèvre sur la terre n'en aurait pu faire de pareille.

Les eux aînés, se moquant du Bêta qui allait sas doute chercher un anneau d'or, ne e donnèrent aucune peine, ils dévissèrent les crochets d'une vieille roue de charrette et chacun apporta le sien au roi. Aussi, lorsque le Bêta montra sa bague d'or, le père déclara de nouveau :
- C'est à lui que revient le royaume.

Les deux aînés ne cessèrent de harceler leur père pour qu'il posât encore une troisième condition : celui-ci décida donc que celui qui ramènerait la plus belle femme aurait le royaume. Il souffla une fois encore sur les trois plumes qui s'envolèrent comme les fois précédentes.

Alors, sans plus se soucier, le Bêta alla trouver la grosse grenouille et lui dit :
- Il me faut ramener au château la plus belle femme.
- Hé, la plus belle femme ! répondit la grenouille. Voilà une chose qu'on n'a pas immédiatement à sa portée mais tu l'auras tout de même.
Elle lui donna une carotte évidée et creuse à laquelle six petites souris étaient attelées.
- Que dois-je faire de cela ? dit le Bêta tout triste.
- Tu n'as qu'à y installer une de mes petites grenouilles, répondit-elle.
Il en attrapa une au hasard dans le cercle de celles qui entouraient la grosse grenouille, la mit dans la carotte, et voilà qu'à peine assise à l'intérieur, la petite grenouille devint une

demoiselle merveilleusement belle, la carotte un vrai carrosse et les six petites souris des chevaux. Alors le Bêta embrasse la jeune fille, se fit emporter au galop de ses six chevaux et amena la belle chez le roi. Ses frères arrivèrent ensuite : ils ne s'étaient donné aucune peine pour chercher une belle femme et ramenèrent les deux premières paysannes venues. Lorsqu'il les vit le roi déclara :

- C'est au cadet que le royaume appartiendra après ma mort.

Alors les deux aînés se mirent de nouveau à rebattre les oreilles du roi de la même protestation : " Nous ne pouvons pas admettre que le Bêta devienne roi ", et ils demandèrent à ce que ce privilège revienne à celui dont la femme arriverait à sauter à travers un anneau qui était suspendu au milieu de la grande salle. " Nos paysannes en seront bien capables, se dirent-ils, elles sont assez fortes, par contre la délicate demoiselle va se tuer en sautant. "

Le vieux roi céda encore une fois à leur prière. Les deux paysannes prirent leur élan et certes elles sautèrent à travers l'anneau, mais elles étaient si lourdes qu'en retombant elles se brisèrent bras et jambes. Ce fut alors le tour de la belle demoiselle que le Bêta avait ramenée, et elle traversa l'anneau d'un bond aussi légèrement qu'une biche : cela fit définitivement cesser toute opposition. C'est ainsi que le Bêta reçut la couronne et que longtemps il régna en sage.