

PAGE DE GAUCHE (EXEMPLE)

Exemple

2 / Schéma actantiel* - La "battle" des clans

La "battle" Hansel et Gretel

ZONE 1 - Au centre : un chœur d'Hansel et Gretel

"Et là, du pain d'épice!"

ZONE 2 - Devant : un chœur de pères (et/ou chat, nounours, objets et animaux de la maison,...)

"Vous êtes bel et bien vivants"

ZONE 3 - A Jardin* : un chœur de canards blancs (et/ou des petits cailloux, du feu du four,...)

"Monte sur mon dos"

ZONE 4 - A Cour : un chœur de sorcières (et ou belle-mère, chat de la sorcière,...)

"Approchez, approchez mes chéris"

Séance 12 : Distribution et précision solo/duo/chœur

Objectifs	Distribution des rôles Affinage de la répartition solo/duo/chœur pour chaque scène Perfectionnement du travail choral (les clans du schéma actantiel*)
------------------	--

Prérequis Enseignant

Avoir imprimé les photos de personnages.
Avoir le livret à projeter sur un mur ou quelques exemplaires à distribuer pour lecture.
Avoir identifié des extraits de textes duo/trio à étoffer par les personnages-échos*, les chœurs.

Déroulé de la séance

Distribution des rôles du livret

1 / Lecture collective du livret.

-> Projection au mur via vidéoprojecteur ou bien livret imprimé et distribué.
-> Rappel : la version "Livret" n'est pas la version "Texte théâtral" : le texte du livret spécifiquement adapté à votre groupe-classe. Le livret sera vendu en librairie tandis que le texte théâtral sera une version avec la distribution, du texte d'échos-chœur qui va être travaillé, cette séance 12.
-> La lecture peut être faite ainsi : un enfant = une réplique. Ainsi le texte est lu mais non encore distribué.

2 / Distribution des rôles du livret.

Discussion avec les enfants. Annonce des possibilités d'amplification de certains rôles au besoin.

Affinage de la distribution avec des personnages-cadre ou des personnages-choeur

1 / Le Cercle d'accueil - Rituel de préparation

cf. Séance 11



2 / Schéma actantiel* - La "battle" des clans.

Groupe divisé en 4 et placé dans 4 zones : ZONE 1 - Au centre : le personnage principal // ZONE 2 - Devant lui : Son but // ZONE 3 - A sa droite (à Jardin*) : ses alliés // ZONE 4 - A sa gauche (à Cour) : ses ennemis.

Dans chaque groupe, jouer collectivement :

- la posture, la mimique des personnages.
- le déplacement des personnages.
- une phrase du texte des personnages.

Exemple

3 / Amplifier le propos du texte

Dilatation pour intensifier une scène à la tonalité comique.

Jean de la lune, écrit en exemple séance 8.

Les ajouts sont en verts.

Sur la scène cohabitent dans 3 zones de jeu : le cabinet des Ministres, le laboratoire des Savants, le quartier général des Généraux.

Le cabinet des Ministres, attablés, droits, silencieux. Les regards en disent long sur leur perplexité et leur embarras. Les savants sont debout devant une carte énigmatique (système solaire plein de flèches à double sens et de calculs incompréhensibles). Les généraux sont réunis au sol devant ce qui pourrait être une carte stratégique du monde.

Tous les ministres désignent du regard le ministre le plus prêt du téléphone. Celui-ci prend le combiné.

Chœur des ministres Drininining, drininining!

Chœur des Savants Quoi?!?!

Un savant vient de décrocher son téléphone et le passe à celui qui est en train d'essayer de comprendre devant la carte.

Ministre. Monsieur le Ministre à l'appareil, passez-moi vite le grand Savant!

Ministre 1. Hop, hop, hop!

Ministre 2. Et plus vite que ça!

Ministre 3.. Et qu'ça saute!

Savant 1. Monsieur le Ministre à l'appareil !!!

Savant 2. Monsieur le Ministre à l'appareil !!!

Savant 3. Monsieur le Ministre à l'appareil !!!

Le grand Savant. Monsieur le Ministre.

Ministre. Que se passe-t-il, nom d'une pipe?

Le grand Savant. Ecoutez Monsieur le Ministre, nous sommes perdus. Mais nous cherchons, nous cherchons encore...

Le chœur de savant. Oui, oui, nous cherchons, nous cherchons, nous cherchons...

Le Ministre raccroche de rage et d'insatisfaction. Il appelle ensuite le quartier général des Généraux.

Chœur des ministres. Drininining, drininining!

Chœur des Généraux. Quoi?!?!

Un général vient de décrocher son téléphone et le passe à celui qui est en train d'essayer de trouver une stratégie d'attaque, le Général en chef.

Ministre. Monsieur le Ministre l'appareil, passez-moi vite le Général en chef de toute urgence!

Consignes :

** Inviter les enfants une "battle" d'expression : être le plus grand, clair, fort possible, en groupe et en s'adressant aux autres groupes. Le groupe "But" tournera le dos au public, ce qui n'est pas grave à cette étape-ci.*

** Insister sur le crescendo corporel (geste, mimique, déplacement, sons) puis s'aider de la phrase pour accentuer le jeu. Pas de relâchement, que du défi dans un jeu très fort.*

3 / Amplifier le propos du texte

-> Identifier avec les enfants des passages de duos/trios qui pourraient être mis en échos, amplifiés par un chœur d'enfants. Cet effet de répliques-échos, amplifiées, dilate le texte. Il a pour objectif d'intensifier la tonalité* majeure ou mineure de la scène.

-> Identifier avec les enfants des passages de chœur qui pourraient être amplifiés avec de l'explicite. Cet effet de réplique explicite, décrivant l'action, a pour objectif de clarifier l'histoire si le passage est (trop) abstrait ou poétique.

4 / Traiter la question du final

Se répartir le texte du final, généralement une scène collective.

5 / J'enrichis mon texte

Moment solo de prise de notes des enfants et de l'enseignant sur leur texte pour préparer la conduite finale* (avec didascalie*).

Ministre 1. Hop, hop, hop!

Ministre 2. Et plus vite que ça!

Ministre 3. Et qu'ça saute!

Général 1. Monsieur le Ministre à l'appareil !!!

Général 2. Monsieur le Ministre à l'appareil !!!

Général 3. Monsieur le Ministre à l'appareil !!!

Le Général en chef. Monsieur le Ministre.

Ministre. Que se passe-t-il, nom d'une pipe?

Le Général en chef. Ecoutez Monsieur le Ministre, la situation est critique, la planète est en danger nous devons agir

Chœur de Généraux. Oui, oui, agir, agir, agir

Le Général en chef. ... avec votre accord, Monsieur le Ministre....

Ministre, hurlant. Attaquez, bande d'abrutis, arrêtez-le!!

Les 3 chœurs, *courant dans leur zone de scène.* Attaquez! Arrêtez-le!

Variations suivant les cycles

cf. Séance 3



Suivant les âges et l'habitude du travail en autonomie, accompagner de près ou de moins près la distribution.

Veiller à ce que l'objectif d'investissement dans le projet et de qualité de jeu soit le même pour chaque enfant. Votre demande sera la même pour tous les enfants. Mais cela ne se traduira pas forcément par un nombre de répliques ou de temps de jeu sur scène égal pour tous. Certains pédagogues de théâtre essaient d'être totalement égalitaires par ces nombres mathématiques : ils comptent le nombre de répliques par enfant. Sans tomber dans cet extrême, il faut veiller à ce que chacun ait une partition de jeu intéressante et que l'effort et l'investissement demandés soient le même pour tous.

Il nous paraît cependant important de s'adapter à ce que peuvent les enfants - ou non et de se concerter avec les enfants qui auront des variations à la norme.

Trucs et Astuces :

Le texte peut toujours évoluer et s'adapter à la distribution (plusieurs personnes pour un personnage, chœur, ...) en créant des personnages-écho, personnages-cadre* :

- Découpage d'une réplique dite à plusieurs voix
- Une réplique dite simultanément par plusieurs personnes
- Une même réplique répétée plusieurs fois, entière ou partiellement

