

Programme "initiation au cinéma *pour le primaire*"
Jeux théâtraux (complémentaires au guide)

1. Les rencontres

Les participants sont divisés en équipes de deux et ils se placent à environ 2 mètres l'un de l'autre. Ils font une série de rencontres dirigées (ils se déplacent l'un vers l'autre, improvisent et retournent à leur point de départ pour attendre la nouvelle consigne).

Exemples de rencontres :

- rencontre de deux personnes gênées de se voir.
- rencontre de deux personnes qui se détestent.
- rencontre de deux personnes qui s'aiment.
- rencontre de deux personnes qui aiment vraiment le sport (ou autre intérêt en commun).

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE : adapter sa communication verbale et non-verbale en fonction de différents contextes ou émotions.

2. Évolution (les âges de la vie)

En équipe, les élèves doivent inventer un personnage et faire une démonstration de celui-ci, en traversant le local d'un bout à l'autre, selon les âges suivants : 5 ans, 25 ans et 75 ans. On peut également leur imposer des personnages qu'ils doivent interpréter.

Exemples de personnages :

- une femme de ménage
- un danseur
- un sportif
- une « top-modèle »
- un animal (chien, chat, etc.)
- un musicien ou un chef d'orchestre

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE : comprendre l'importance de la posture, des gestes et de l'expression du visage.

3. Le temps

Exercice #1 : tournés vers le mur

De chaque côté du local, la moitié des élèves sont debout tournés vers le mur. Chacun doit se retourner après une évaluation personnelle de 30 secondes.

Exercice #2 : l'évaluation du temps joué

Deux élèves doivent franchir un corridor en faisant des gestes pour une durée de 30 secondes. Un thème peut être donné (ex : une balade en forêt, une bonne nouvelle, une chicane).

Exercice #3 : le rythme personnel

Les élèves ont les yeux fermés. Ils doivent frapper dans leurs mains à toutes les 15 secondes en respectant leur rythme personnel sans se soucier des autres.

Exercice #4 : à l'affut des autres

Assis en cercle, les élèves doivent compter le plus loin possible sans que deux personnes comptent en même temps. Lorsque deux élèves ou plus comptent en même temps, le jeu recommence.

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE : prendre conscience de l'importance du temps dans le jeu d'acteur.

4. Les 5 sens

Les élèves doivent traverser l'espace en mettant en évidence un seul sens (en actions seulement, pas de paroles). Une chaise est là afin de l'utiliser comme prétexte. Par exemple, pour le sens de la vue, un élève peut tourner autour de la chaise en s'imaginant une sculpture grandiose dans un musée. Pour le sens de l'odorat, il peut s'imaginer un four où s'échappe une odeur agréable.

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE : exprimer les 5 sens par la communication non-verbale.

5. L'acteur virtuel

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- vidéo « acteur virtuel » dans la section « vidéo » du site www.initiationaucinema.com
 - document PDF « acteur virtuel » dans la section « document » du site www.initiationaucinema.com
 - 1 ordinateur par équipe avec accès à Internet.
1. Les élèves doivent se diriger vers le site www.initiationaucinema.com
 2. Ils doivent visionner la vidéo «acteur virtuel » dans la section « vidéo ».
 3. À tour de rôle, ils improvisent un dialogue avec un des personnages de la vidéo. Pour ce faire, ils doivent dans un premier temps compléter le scénario relié au personnage choisi. Le document imprimable est disponible dans la section « document ». Dans un deuxième temps, ils doivent pratiquer leur texte en faisant jouer la vidéo « acteur virtuel » et en donnant les répliques à haute voix. Finalement, lorsque tout le monde est prêt, ils présentent le résultat au groupe-classe.

Voici les différentes situations :

1. entrevue : le patron
2. le voyant : Akim
3. le producteur : Billy Money

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES : travailler la qualité d'écoute et comprendre l'importance des silences dans le jeu d'acteur.

6. Décalage émotif

On demande aux élèves de représenter 5 émotions en utilisant un appareil-photo. On les présente ensuite à la classe à l'aide du projecteur. Finalement, le groupe a la possibilité de discuter, d'apprécier et d'analyser les différentes émotions.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- Une caméra web ou numérique.
- Un projecteur pour visionner les photos en classe ou une imprimante pour les imprimer.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES : travailler les émotions et prendre conscience de son expression du visage.

7. Phrases et tons

Les élèves sont placés en groupes de 2. Ils sont en position neutre et se regardent dans le blanc des yeux. L'exercice se déroule en 4 étapes :

1. Les acteurs s'adressent des **phrases d'amour** (en se regardant dans les yeux et sans rire) sur le **ton d'amour**.
2. Les acteurs s'adressent des **phrases de haine** sur un **ton de haine**.
3. Les acteurs s'adressent des **phrases d'amour** sur un **ton de haine**.
4. Les acteurs s'adressent des **phrases de haine** sur un **ton d'amour**.

Exemples de phrases d'amour :

- Je t'aime depuis le premier jour où je t'ai vu.
- Tu es comme un rayon de soleil qui éclaire mon cœur et me rend plus heureux.

Exemples de phrases de haine :

- Je te déteste ! Tu es un moins que rien !
- Tu es la pire personne que j'ai rencontrée de toute ma vie !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- travailler la notion de crédibilité des personnages.
- travailler l'intonation de la voix.
- travailler le regard.

8. Les traversées

Les élèves se placent d'un côté du local. Au signal de l'animateur, ils doivent se rendre à l'autre bout du local en respectant la consigne donnée.

1. Marche normale
2. Marche pressée
3. Marche d'un blessé
4. C'est le matin de Noël et on ne veut pas réveiller papa/maman
5. Marche dangereuse (guerre ou dangers constants)
6. Marche dans la boue

Variante : Les élèves circulent de façon libre dans le local sans toucher aux autres et jouent les situations ci-haut ou des émotions données par l'animateur (ex : colère, joie, tristesse, etc.).

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE : comprendre l'importance des gestes et de la posture.

9. La confiance

L'animateur apporte un jeu de cartes allant de 4 à 10. Les élèves tirent chacun une carte au hasard sans la dévoiler aux autres. Chaque élève doit faire une courte présentation devant les autres. Ces derniers doivent deviner la valeur de la carte pignée.

Voici la valeur des cartes :

« 4 » ou « 5 » représente une personne extrêmement timide et peu confiante.

« 6 » ou « 7 » représente une personne d'une confiance moyenne.

« 8 » ou « 9 » représente une personne d'une grande confiance en soi.

« 10 » représente une personne vantarde qui a trop confiance en elle.

Exemple d'une phrase à dire :

« Bonjour, je m'appelle _____, j'ai _____ et mes activités préférées sont _____ . »

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES : apprendre à connaître sa propre timidité et à doser ses émotions.

RÉFÉRENCE : la plupart des exercices se retrouvent en partie ou totalement à l'adresse suivante : www.dramaction.com