



LE JEU DRAMATIQUE A L'ECOLE

Document réalisé par :
Hélène Poircuitte CPAV service pédagogique DENC
Pascal Poircuitte CPC-IEP1-DENC
Thierry Roumagne CPC-IEP1-DENC

Ce que disent les programmes

La pratique du jeu dramatique permet de développer des compétences langagières du cycle 1 au cycle 3.

Quelques compétences possibles à travailler :

Cycle 1 :

- *Prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse*
- *Participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange*
- *Inventer une courte histoire dans laquelle les acteurs sont correctement posés, où il y aura au moins un évènement et une clôture*

Cycle 2 :

- *Exposer son point de vue et ses réactions dans un dialogue ou un débat en restant dans les propos de l'échange*
- *Rapporter un évènement, un récit, une information, une observation en se faisant clairement comprendre*

Cycle 3 :

- *Mettre sa voix et son corps en jeu dans un travail collectif portant sur un texte théâtral ou sur un texte poétique*
- *Oser prendre la parole devant un adulte et ses pairs*
- *Commencer à prendre en compte les points de vue des autres membres du groupe*

LE JEU DRAMATIQUE

1. Définition

Le jeu dramatique est un jeu **d'improvisation** collectif au cours duquel, par petits groupes, les joueurs inventent une fiction en élaborant un canevas, puis la jouent sous couvert de personnages devant les autres membres du groupe.

Enfin, les joueurs échangent autour de l'expérience afin, éventuellement, de rejouer.

Le jeu dramatique nécessite un projet établi par le groupe où chacun aura un rôle à tenir.

Le jeu dramatique repose sur des règles

2. Le cadre spatio-temporel

Le jeu est délimité par un cadre spatio-temporel précis qui fonctionne aussi bien pour les joueurs que pour les spectateurs. Ce cadre conditionne la distinction entre le jeu et la réalité.

- **L'espace** : c'est l'espace du « faire semblant ». La délimitation de l'aire de jeu doit être concrète, explicitée et nommée (on peut la matérialiser par une corde).

On définira un espace « joueurs » et un espace « spectateurs ». Un lieu différent pour un travail qui nécessite de la place pour bouger, se déplacer...

- **Le temps de jeu** : c'est un indicateur qui permet à l'enfant de passer du jeu à la réalité et inversement. On peut le matérialiser par un mot, le son d'un instrument... Avant le signal ce n'est pas encore le moment de jouer et après le signal, ce n'est plus le moment de jouer.

3. Le canevas dramatique

C'est une trame minimale que les joueurs construisent et dans laquelle ils précisent : **la situation de départ, les personnages, quelques points de repères de l'histoire ainsi que la fin**. La définition du squelette du jeu permet la mise en projet des participants. **Les dialogues** ne sont pas imaginés car ils **seront improvisés**.

Exemple de canevas dramatique : Les personnages sont : une princesse, un dragon et une licorne.

Il était une fois une princesse dont la meilleure amie était une licorne. Un jour, alors qu'elle se promenait dans la forêt, elle rencontra un dragon qui voulut la dévorer. Il y eut une terrible bataille. A la fin, la princesse rentre chez elle saine et sauve avec son amie la licorne.

MISE EN SITUATION : LA DEMARCHE

| DEROULEMENT | OBSERVATIONS 15 minutes |
|---|--|
| <p>Préalable : ENTRER DANS LE TRAVAIL : mise en jeu et/ou mise en voix. Apprendre à se concentrer. Une véritable coupure entre ce qui s'est passé avant et ce qui va se passer. A l'aide d'une musique ... Jeux de mise en condition... Cf. jeu d'improvisation « Mille ans de théâtre »</p> | <p>Les élèves peuvent tirer au hasard une situation écrite sur un morceau de papier D'autres situations possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une liste de personnages - Le début d'une histoire - un texte lu - une musique, une histoire - des cartes (atelier des contes) - Les coins de la classe... - images/tableaux - imagiers comme le « père castor » |
| <p>Temps 1 Choix par groupe de la situation de jeu 5 groupes : G1 : atelier contes (cartes) 3 cycles G2 : musique instrumentale 3 cycles G3 : lire une courte histoire (avec les marottes) 3 cycles G4 : un texte lu avec support écrit C2-C3 G5 : le livret scolaire/la demande d'augmentation/le garagiste C2-C3 Situation collective : 1 scène de vie</p> | <p style="text-align: center;">Consigne : créer un canevas dramatique : qui sont les personnages, début, péripéties et fin.</p> <p style="text-align: center;">4 groupes différents = 4 productions différentes</p> |
| <p>Proposer à chaque groupe une situation différente. Matériel : appareil audio/CD/Cartes contes/textes... Remarques : il est possible, par la suite, de proposer des situations de jeu à partir de textes. Des textes sont proposés aux élèves et, après lecture, chaque groupe échange sur les personnages, leurs caractères, les liens qui existent entre eux, comment ils ont compris l'histoire... pour ensuite la jouer devant les spectateurs. Pour les élèves qui n'ont pas encore appris à lire, il est possible de proposer le même type de travail après une lecture offerte de l'enseignant ou la description d'une illustration.</p> | |

MISE EN SITUATION : LA DEMARCHE

| DEROULEMENT | OBSERVATIONS 20 minutes |
|---|---|
| <p><u>Temps 2</u></p> <p>Préparation du canevas dramatique dans les coins de la salle. Chaque groupe échange et se met d'accord sur les moments de jeu ainsi que sur la fin. L'enseignant passe dans les groupes pour apporter des éclaircissements ou relancer la discussion mais il doit éviter d'apporter des solutions.</p> <p>Au fur et à mesure que les groupes sont prêts, ils viennent s'asseoir dans l'espace spectateurs.</p> | <p>Libération de l'imaginaire Co-construction Mise en projet Anticipation Vivre ensemble Manipuler la fiction et la réalité Donner et construire du sens Lien entre les personnages Symbolisation des lieux Tous les membres du groupe sont indispensables à l'histoire. Pas de mise en scène</p> |
| <p><i>NB : Travail uniquement à l'oral (développe l'écoute et l'attention)</i> <i>Préparer pour un jeu de 5 minutes au maximum</i></p> <p><i>Matériel : plots / coupelles / cordes / bancs ou chaises</i></p> | |

MISE EN SITUATION : LA DEMARCHE

| DEROULEMENT | OBSERVATIONS 60 minutes |
|--|---|
| <p><u>Temps 3</u></p> <p>Le temps de jeu Passage d'un groupe. Les spectateurs doivent observer un silence complet. Alternance : jeu et verbalisation pour les groupes.</p> | <p>L'enseignant est le garant des règles. Les règles sont construites avec le groupe classe. Respect des joueurs par les spectateurs Jeu collectif Apprendre à lire un spectacle (verbalisation) Développer la capacité d'écoute de l'autre.</p> <p>Espace :</p> <ul style="list-style-type: none">- libre où les joueurs évoluent- prise en compte du jeu de l'autre sans contraintes de mise en scène.- l'occasion de prendre des initiatives, des décisions et de les développer. |
| <p><i>Délimitation de l'espace</i> <i>Symbolisation du début et de la fin du jeu</i> <i>Importance du rôle de spectateur</i> <i>Liberté liée à la créativité et contraintes liées aux autres et au canevas</i> <i>Repères temporels avec signal sonore (début et fin du jeu)</i></p> <p><u>Remarque :</u> <i>Pour engager les élèves les plus réservés à s'exprimer face à un groupe, il est possible de leur proposer des masques ou des marionnettes.</i></p> | |

MISE EN SITUATION : LA DEMARCHE

| DEROULEMENT | OBSERVATIONS |
|--|--|
| <p><u>Temps 4</u></p> <p>La verbalisation des joueurs Les acteurs disent ce qu'ils ont ressenti, ce qu'ils ont bien réussi, leurs difficultés à faire passer le message...</p> <p><u>Temps 5</u></p> <p>La verbalisation avec les spectateurs On analyse ensemble ce qui s'est passé. L'objectif consiste à apporter des solutions aux problèmes rencontrés et non pas d'apporter un jugement de valeur. Le rôle de l'enseignant est d'aider au questionnement et de canaliser les débats.</p> | <ul style="list-style-type: none">▪ Faire verbaliser les spectateurs « Que raconte cette histoire ? »▪ Le respect du canevas dramatique (la consigne)▪ La mise en jeu et la mise en voix dans le but d'améliorer le jeu. |
| <p><i>Ici, l'outil langage améliore le jeu, affine le travail artistique et établit une vraie situation de communication.</i></p> <p><i>Le jeu dramatique : une construction de sens de l'apprentissage : acteur/spectateur/lecteur qui articule ainsi les objectifs essentiels de la maîtrise de la langue : parler, dire/lire/écrire</i></p> <p><i>Temps 4 et 5 intégrés dans le temps 3 (alternance jeu/verbalisation)</i></p> | |

SYNTHESE

En quoi le jeu dramatique diffère-t-il du jeu théâtral ?

| Au théâtre | Dans le jeu dramatique |
|---|--|
| Sur le texte | |
| L'acteur interprète une pièce écrite par un dramaturge. | L'acteur interprète son propre texte. |
| Sur les personnages | |
| L'acteur donne vie à des personnages. Il compose un être de fiction en puisant dans son expérience personnelle les éléments qui lui permettront de l'interpréter. | L'enfant est celui qui fait, il crée un personnage à sa mesure. Il s'expérimente dans des actions imaginaires et peut partir à la recherche de lui-même. |
| Sur les techniques | |
| Le comédien apprend les règles du théâtre. Il répète. | Le jeu dramatique permet de prendre conscience que le corps et la voix sont des instruments de communication et qu'il faut les maîtriser. |
| Sur le spectacle | |
| C'est l'élément déterminant du travail des acteurs ayant pour but la mise en scène. | Ce n'est pas l'objectif principal mais le spectacle sera un aboutissement naturel d'un travail bien mené en jeu dramatique. |

En quoi le jeu dramatique est-il au service de la maîtrise de la langue ?

Espace de communication :

- exprimer par la parole et le geste des sentiments...
- permet d'exercer le langage de communication sous couvert de personnages
- langage d'évocation lors de la préparation du canevas et lors des verbalisations après le jeu
- améliore la qualité de l'expression : ton, débit de parole, articulation choix des mots (registre de langue) enrichissement du lexique
- au sein du groupe lors des préparations
- pendant le jeu
- temps verbalisation
- Prendre la parole
- Respecter celle des pairs
- Ecoute (Pas d'acteurs sans spectateurs)
- cf. programmes
- compétences transversales : autonomie, initiative, socialisation, concentration, travail de groupe, la prise de conscience de soi et des autres, la maîtrise de son corps et de ses gestes, de sa parole, de l'estime de soi...

Le rôle du M : gérer le travail, laisser les espaces se construire, permettre la réflexion, guider sans donner de réponse, garant du cadre.

L'ÉVALUATION

- On n'évalue pas la prestation de l'acteur
- On n'évalue pas dès la première fois : évaluation formative
- L'évaluation sommative se fait au regard des compétences des programmes
- Le dispositif facilite l'observation des élèves en situation de communication.