

## I. Pourquoi faire du théâtre en classe de LE ?

C'est une activité **ludique**. On doit donc veiller à entretenir une ambiance sympathique et joyeuse, dans le respect mutuel (en toutes circonstances). Sans le plaisir, l'activité est vide de sens.

C'est une activité qui exige de la **rigueur** : présence, apprentissage d'un texte, ne pas oublier ses accessoires, engagement vis-à-vis de ses camarades et du public dans le cas d'une représentation... Lorsqu'il y a de la joie à faire l'activité, la rigueur n'est pas une contrainte.

C'est une activité **artistique** qui fait appel à la personnalité et à la créativité de chacun. L'individu doit pouvoir s'y développer sans craindre de jugement.

En didactique des LE :

- la pratique théâtrale permet de « **dynamiser la classe** » (Payet, 2010 : 13)
- il permet de « **travailler l'oral** de manière ludique » (Payet, 2010 : 13) : langue parlée, prononciation et prosodie
- si l'on prépare un texte en vue de son passage sur scène, il permet de travailler l'écrit
- il « facilite la **confiance en soi et envers le groupe** » (Payet, 2010 : 19). Monter sur scène ... c'est une aventure !
- c'est une action collective dans l'espace et qui nécessite l'attention de tous
- c'est un genre littéraire
- c'est une pratique sociale forte en France
- si l'on parle la langue étrangère dans les interactions de classe : c'est la **possibilité d'utiliser la langue cible** comme langue de communication

Être professeur de théâtre, ça ne s'improvise pas (il existe des livres avec des exercices).

On peut avoir des idées, mais il faut les organiser.

## 2. Que faire et comment ?

Suivant le temps dont on dispose, on peut :

- faire une improvisation
- jouer une scène
- monter une pièce
- jouer la pièce
- faire découvrir des auteurs et apprendre des choses sur l'histoire du théâtre
- aller au théâtre \*

En classe ou en activité extrascolaire ?

Projet théâtral : « cohésion de groupe et développement personnel » (Payet, 2010 : 10)

### Quelles compétences de la langue peut-on travailler ?

La compréhension orale et écrite, la production orale et écrite et l'interaction orale. La production orale à travers un texte, une improvisation et/ou à travers les échanges entre les activités (par exemple pour expliquer ce que l'on a fait et pourquoi).

\* « Le théâtre se vit plus qu'il ne s'explique. Nous invitons tous les enseignants à voir des pièces et à participer à des formations théâtrales pour partager ce vécu et ces expériences avec leurs classes. » (Payet, 2010 : 10)

### 3. Le théâtre, à quelle étape ?

	<i>Unité didactique (Laurens, 2012)</i>	<i>Vos études :</i>
<i>Réception</i>	1. Anticipation	1. Pré-écoute
	2. Compréhension globale	
	3. Compréhension détaillée	
<i>Traitement</i>	4. Repérage	2. Ecoute
	5. Conceptualisation	
<i>Production</i>	6. Systématisation : PE / PO / exercice	3. Post-écoute : PO
	7. Tâche finale	

Toutes les étapes n'ont pas la même durée.

Plus l'étape de **systematisation** comportera de petites activités (passives puis actives) dans chaque compétence (**écrit, oral, interaction**), plus on aide les apprenants à s'appropriier la nouvelle donnée (car tous n'ont pas la même façon d'apprendre, certains sont plus sensibles à l'écrit et d'autres à l'oral).

### 5. Comportement de l'enseignant ?

Montre-t-on un exemple de jeu ?

Coupe-t-on les apprenants dans leur jeu ? Est-ce qu'on intervient pendant le jeu ?

Prendre des notes ou écouter ?

Créer une ambiance décontractée.

Ne pas valoriser un apprenant plus qu'un autre. → Trouver un point fort et un point faible chez tous les apprenants.

Laisser de la liberté aux apprenants. → Laisser l'énergie et les rires déborder.

...

### 6. Comment et quand corriger ?

Correction phonétique : intervention avec un objet qui fait du bruit ? Par exemple avec un canard en plastique → Silva Haydée « Monsieur jaune », qui est un canard en plastique, est un expert en phonétique. Il couine lors d'une erreur phonétique (p38).

...

#### 4. Canevas activité théâtrale pédagogique

<i>Compétences pragmatiques</i>		<i>Compétences linguistiques</i>			<i>Compétences sociolinguistiques</i>
		<i>Lexique</i>		<i>Morphosyntaxe</i>	
<i>Niveaux</i>	<i>Participants</i>	<i>Types d'activités</i>	<i>Durée</i>	<i>Temps de préparation</i>	<i>Supports</i>
A1		<b>jeu de découverte*</b>	5 minutes	5 minutes	- texte
A2		<b>dynamisation en cercle</b>	5 à 10	5 à 10	- dessin
B1		<b>dynamisation en mouvement</b>	minutes	minutes	- photo
B2		<b>dynamisation en duo, trio, ...</b>	10 minutes	10 minutes	- fiches cartonnées
C1 / C2		<b>scénette parlée</b>	...	...	- tableau (notes)
		<b>scénette non verbale (mime)</b>			- ...
		<b>scénette non verbale puis parlée</b>			- aucun
		<b>scénette parlée et mimée</b>			
<i>Avant le jeu</i>					
<i>Déroulement</i>					
<i>Préciser : PE / CE / PO / CO / IO</i>					

\* activité où il faut découvrir quelque chose

*Exemple :*

<i>Compétences pragmatiques</i>		<i>Compétences linguistiques</i>			<i>Compétences sociolinguistiques</i>
		<i>Lexique</i>		<i>Morphosyntaxe</i>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• demander son chemin</li> <li>• donner des indications pour orienter quelqu'un</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• lieux d'une ville</li> <li>• adverbes de lieux</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• interrogations</li> <li>• utiliser les adverbes et prépositions de lieux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• demander poliment, les gestes pratiqués, remercier</li> </ul>
<i>Niveau</i>	<i>Participants</i>	<i>Type d'activité</i>	<i>Durée</i>	<i>Temps de préparation</i>	<i>Support</i>
A1	minimum 2	scénette parlée (par deux)	5 minutes	5 minutes	- carte d'une ville
<i>Avant le jeu</i>					
<p>Donner la carte d'une ville à la moitié de la classe (une carte par apprenant). Ils choisissent repèrent la position de deux lieux éloignés (nécessitant environ cinq informations) et le chemin à parcourir.</p> <p>Puis former des binômes : un apprenant qui connaît le chemin avec un apprenant qui ne connaît pas le chemin.</p>					
<i>Déroulement</i>					
<i>Préciser : mime / jeu / PE / CE / PO / CO / IO</i>					
[ La carte peut être regardée seulement par la personne qui connaît le chemin. ]					
<p><b>[mime]</b> Celui qui connaît le chemin est en train de faire une activité statique dans la rue. Son binôme entre en scène, perdu, et <b>[PO]</b> lui demande son chemin. <b>[IO]</b> Le 1<sup>er</sup> apprenant indique le chemin, le 2<sup>ème</sup> le mémorise (il répète à voix haute) puis fera le parcours à échelle réduite à l'avant-scène en disant ce qu'il fait. <b>[CO]</b> Le public suit attentivement pour voir s'il ne se trompe pas (eux aussi doivent écouter les indications du 1<sup>er</sup> apprenant). <b>[PO]</b> S'il se trompe, le public peut intervenir. <b>[jeu]</b> À la fin, le 2<sup>ème</sup> apprenant montre qu'il est arrivé par un mouvement, un sentiment et une phrase. Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- « Ah ! Enfin ! » dit-il avec émerveillement et le visage et les bras ouverts</li> <li>- « c'est ça ?! » dit-il avec déception et les épaules voutées.</li> </ul>					

## 7. Echauffement : la voix, le corps, l'imagination

### Le corps

Un échauffement corporel commence toujours par des mouvements de rotation, puis des mouvements vibratoires puis ondulatoires (Pezin 2012, p43).

Les mouvements de rotation éveillent doucement le corps.

« Les mouvements rotatoires s'accomplissent toujours en partant de l'extérieur et en revenant sur soi, dans un ordre ingressif\* ou réflexif et non agressif. » (p25)

Les mouvements vibratoires servent à détendre le corps, faire sortir la voix du bassin, à canaliser l'énergie et la propager dans le corps (p34).

Les mouvements ondulatoires sollicitent tout le corps (mvts de rotation et vibratoires), le corps peut s'épanouir et s'extérioriser.

Enfin, on peut faire un exercice d'impulsions. « L'impulsion est ce qui lance et transmet l'énergie. » pour être conscient de ces limites et maîtriser ses impulsions (exemples : pouvoir mimer une action, contrôler son corps).

\* INGRESSIF = INCHOACTIF « Se dit d'une forme verbale qui indique que l'action est envisagée soit dans son commencement, soit dans sa progression. (En français, l'inchoatif peut être exprimé par un préfixe [en- dans s'endormir], par un suffixe [-ir dans *verdir*] ou encore par un auxiliaire modal suivi de l'infinitif [*Il se met à travailler*].) » Larousse                      Orchestre, chorégraphe

\* AGRESSIF : « Qui est naturellement porté à attaquer ; provocateur : *Un interlocuteur agressif*. Qui a un caractère d'[agression](#) ; belliqueux : *Un discours agressif*. Qui attire l'attention, choque par sa violence, par son caractère excessif : *Porter des toilettes agressives*. Se dit d'un vendeur qui montre un dynamisme efficace ; fonceur : *Un courtier agressif*. » Larousse

⇒ activités par deux pour :

- faire attention à l'autre
- découvrir les capacités du corps à travers la manipulation

Donner la consigne à travers un exemple : donner l'exemple avec un élève (faire faire à un élève) rend les élèves plus attentifs

Genres : tragédie, comédie, drame, tragi-comédie, farce...

Patrick Pezin (2012). *Le livre des exercices à l'usage des acteurs*. Montpellier : L'Entretemps

## La voix

Gamme vocale

Articulation

Diction

...

## l'imagination

Patrick Pezin (2012). *Le livre des exercices à l'usage des acteurs*. Montpellier : L'Entretemps p159

### 8. Où trouver l'Inspiration ?

- dans des œuvres d'art : peinture, photographies, films, musique,
- pour des personnages : dans des dessins-animés (par exemple *Bob l'éponge*), des films (interprétations mémorables, personnages archétypes, caricatures, ...), des animaux, ...

Travailler dans les extrêmes

- diction : très lent, très rapide, très fort, très bas, ...
- mouvement : lent, rapide, grand, petit, (éléments, matières : eau, air, feu, terre, pierre, fer, ..., animaux, transports, ...)

Chekhov : le geste psychologique

Le conflit du personnage. Avant d'entrer, savoir quel est le conflit du personnage (son problème, ce qu'il veut mais ne peut avoir).