

Faire une improvisation dirigée, c'est :

- écouter son partenaire pour comprendre ses propos et lui répondre de façon adaptée,
- construire une saynète et la modifier au fil des séances.

Les règles requises pour réussir une impro correspondent aux attentes qu'on a d'un enfant de CE1/CE2 : il doit écouter son interlocuteur et lui répondre pour être entendu et compris. Il va participer à un échange. Le jeu théâtral va aider l'enfant à acquérir des compétences requises.



Déroulement d'une séance :

D'abord un petit exercice d'échauffement : un jeu simple pour développer l'écoute, la concentration, pour apprendre à bien se placer...

Puis, lors de la première séance, sur un thème choisi, par groupe de 3 ou 4, se mettre d'accord sur une histoire et la jouer devant les membres du groupe. Plusieurs histoires vont être présentées. Les enfants spectateurs vont faire des critiques constructives.

À partir de la seconde séance, chaque improvisation sera reprise et améliorée. Ainsi les enfants n'auront pas de texte à apprendre mais des repères à respecter pour que chaque comédien y trouve son compte.

Les objectifs :

Développer la confiance en soi, la concentration,

Que l'enfant s'appuie sur son imagination. Que son jeu soit sincère et spontané.

Développer l'expressivité, jouer un personnage, ce n'est pas seulement le faire parler, c'est aussi lui attribuer une gestuelle, un corps.

Accepter les idées de l'autre : la pratique du théâtre permet d'être plus réceptif, de réaliser que l'autre a beaucoup de points communs avec soi. Elle inculque le respect.

Les conditions de réalisation :

Groupes d'une quinzaine d'élèves (classe divisée en 2)

Durée de chaque atelier : 45 minutes / Nombre de séances : 10

En fin de séquence, présentation des saynètes face à un public.

Budget : appeler la compagnie !



Faire une improvisation, c'est :

- écouter son partenaire, soutenir son attention, ne pas lui couper la parole,
- lui répondre de façon adaptée. Les mots doivent être audibles et compréhensibles,
- l'écouter et lui répondre de nouveau et ainsi un échange de paroles va naître.

Les règles requises pour réussir une impro correspondent aux attentes qu'on a d'un enfant de CM1/CM2 : il doit comprendre son interlocuteur et lui répondre en le prenant en compte. Le jeu théâtral va aider l'enfant à acquérir des compétences requises.

Déroulement d'une séance :

D'abord un échauffement ludique : un petit jeu simple pour apprendre à se placer, à projeter sa voix, à s'écouter, à construire un personnage; à exprimer de manière juste des émotions...

Puis, à partir d'un thème imposé, se mettre d'accord sur un sujet, le jouer devant les membres du groupe. Les intentions de jeu doivent être claires : il ne doit subsister aucun doute sur le lieu, le temps, les personnages et l'action de l'histoire. A la fin d'une improvisation, les spectateurs doivent faire des critiques constructives quant au respect du sujet, à la clarté de l'histoire...

Lors de chaque séance, proposition d'un nouveau thème avec ou sans contraintes (phrases imposées - humeurs imposées - impros sur musique...).



Les objectifs :

Développer la confiance en soi, la concentration,

Que l'enfant s'appuie sur son imagination. Que son jeu soit sincère et spontané.

Développer l'expressivité, jouer un personnage, ce n'est pas seulement le faire parler, c'est aussi lui attribuer une gestuelle, un corps.

Accepter les idées de l'autre : la pratique du théâtre permet d'être plus réceptif, de réaliser que l'autre a beaucoup de points communs avec soi. Elle inculque le respect.

Les conditions de réalisation :

Groupes d'une quinzaine d'élèves (classe divisée en 2)

Durée de chaque atelier : 45 minutes / Nombre de séances : 8

En fin de séquence, présentation d'improvisations face à un public, avec interaction entre les jeunes comédiens et les spectateurs. Ce spectacle peut être constitué d'improvisations pures avec des thèmes donnés par le public ou d'improvisations préparées (jeux d'improvisations faits lors d'une séance et repris en représentation avec des repères à respecter pour le bon déroulement de l'histoire).



Budget : appeler la compagnie