

# Le théâtre au cycle 2

## objectifs

### OBJECTIFS GÉNÉRAUX DE LA DISCIPLINE

Rendre l'enfant capable de maîtriser la langue française orale et écrite.  
Rendre l'enfant capable de communiquer oralement avec ses pairs et avec les adultes.

### OBJECTIFS DU CYCLE

Rendre l'enfant capable de s'exprimer spontanément par la parole et de manière compréhensible, dans la classe en situation d'apprentissage.  
Rendre l'enfant capable de prendre du plaisir grâce à l'expression orale.  
Rendre l'enfant capable de prendre conscience de la dimension non verbale de la communication, de la place du corps.  
Rendre l'enfant capable de verbaliser et de s'exprimer dans un but de communication et d'échange.

### OBJECTIFS OPÉRATIONNELS, IMMÉDIATS

Rendre l'enfant capable d'articuler, de dire.  
Rendre l'enfant capable d'utiliser son corps pour dire.  
Rendre l'enfant capable d'écouter l'autre.  
Rendre l'enfant capable de construire un message.  
Rendre l'enfant capable de créer, d'improviser oralement.  
Rendre l'enfant capable d'analyser ses créations.

### LES SAVOIRS A ACQUÉRIR, LES COMPÉTENCES VISÉES

- DES SAVOIRS NOTIONNELS :

- Prendre conscience des autres modes d'expression.
- Prendre conscience du code commun.

- DES SAVOIR-FAIRE :

- Exprimer ce que je veux par la parole (à quelqu'un, devant le grand groupe).
- Utiliser le lexique, la syntaxe et la morphologie comme outil pour une "liberté" d'expression.
- Adapter mon langage à l'interlocuteur et à la situation.
- Des savoirs faire de nature physiologique et physique et qui conditionnent en grande partie les précédents : Respiration. Articulation. Dosage de la voix. Intonation.

- DES SAVOIRS ÊTRE :

- Être bien pour dire, avoir confiance en soi.
- Écouter et se faire écouter.
- Respecter les différences de l'autre.

## évaluation

- Situation d'observation (souligner l'importance des spectateurs)

\* A-t-on bien compris l'histoire ?

\* L'histoire comporte-t-elle un début, un milieu, une fin ?

\* La production nous a-t-elle...

fait rire ? surpris ? fait rêver ?

## les séances

Minimum une heure / grande salle

Intervention des enfants sur la base du volontariat : ceux qui ne jouent pas sur scène, sont spectateurs attentifs, public qui regarde

**Il faut créer les conditions pour qu'ils aient un véritable rôle à tenir : Un petit rituel avant chaque exercice ou improvisation, en individuel ou en petits groupes, fait que les spectateurs sont définis comme tel : "Attention mesdames et messieurs le spectacle va commencer..."**

Matériel de base (plots, volumes, accessoires...) pour définir l'espace.

## la mise en route (concentration et gestion de l'espace)

**Mon nom :** Les enfants sont assis en cercle. L'enseignant prononce son prénom et l'offre à un participant en tendant le bras dans sa direction... ainsi de suite

**L'attrape soulier :** Une chaussure est placée au milieu de la pièce et un enfant doit essayer de traverser celle-ci en diagonale et attraper la chaussure les yeux bandés. (il faut visualiser la pièce ... et essayer de saisir la chaussure sans tâtonner)

**Occuper l'espace :** Les Es marchent en essayant de ne pas laisser d'espace inoccupé, (réveil du corps, prise de conscience du groupe, construction d'une image corporelle, prise d'information par le regard).

**Écouter sa respiration :** "Rythmez votre marche sur le rythme de votre respiration : j'inspire, je m'arrête, j'expire je marche."

**Recentrage sur soi :** "Mettez vous assis au sol et caressez-vous doucement le visage, puis les mains."

**La ficelle :** une ficelle imaginaire nous tire par une partie du corps puis nous lâche (changer de partie)

**La chute :** Bascule vers l'avant puis chute en avant, en arrière, à gauche...à droite (en fonction d'un signal)

**Le vent :** La marche avec vent arrière, vent avant, tornade.

**La loupe :** Deux enfants face à face s'observent pendant quelques secondes. Au signal, les deux enfants se retournent de façon à ce qu'ils se retrouvent dos à dos. Ils modifient alors, chacun de leur côté, trois éléments sur eux (ex : enlever son collier, déboutonner sa chemise, délasser sa chaussure, défaire sa queue de cheval, etc.). Ceci étant fait, ils se retournent et s'observent de nouveau afin de découvrir ce que l'autre a modifié. Une fois qu'ils ont tous deux trouvé ce qu'ils avaient changé, il est préférable de répéter l'activité avec un autre partenaire.

**Mimons les émotions :** Les élèves se dispersent dans l'espace. L'enseignant énonce alors un sentiment (ex : surprise, colère, joie, déception, épouvante, etc.) que les enfants devront mimer, de façon exagérée, à l'aide de leur corps

**Sentir son corps :** Ils sont ensuite amenés à explorer leur espace individuel. Pour ce faire, l'enseignant varie les niveaux (couché, assis, accroupi, debout). Il demande aux enfants de se faire le plus grand possible (extension des bras et des jambes), le plus petit possible (recroquevillé, les bras près du corps) ou encore, le plus gros possible.

**Le chef d'orchestre :** Le groupe devient un chœur qui se doit d'agir conformément comme le chef d'orchestre (gestes, direction, vitesse). Le chef d'orchestre oriente le chœur dans l'espace.

**trouver l'équilibre du corps** : Placer un bâton sur le bout d'un doigt, trouver l'équilibre en regardant le haut du bâton, essayer de plier les genoux, se déplacer, regarder un copain...

**Les traces** : Un carré est dessiné au sol et les joueurs entrent à l'intérieur, se déplacent en diagonale avec un rythme soutenu en ayant conscience des lignes invisibles qu'ils tracent au sol par leur marche. A tout moment ils peuvent sortir du carré et s'arrêter pour regarder les autres se déplacer et imaginer aussi les traces invisibles laissées par leurs pas.

**Renforcement de l'image corporelle** : "Prenez cette balle et faites la rouler sur tout votre corps.", (renforcement de l'image corporelle.)

**Ouverture à l'imaginaire** : "Allongez-vous sur le sol, fermez les yeux, ... vous êtes tout légers, ... vous vous envolés sur les nuages qui sont tout doux..."  
(Concentration, détente physique et psychique.)

**La machine infernale** : Chacun à son tour, on monte sur la scène, et on fait un bruit + un geste et on le continue sans s'arrêter. Le suivant fait la même chose, mais avec un autre bruit, un autre geste, un autre rythme, et en touchant impérativement quelqu'un qui est déjà installé. Le 3ème monte et refait la même chose, et ainsi de suite. A la fin, quand tout le monde est sur scène, on augmente le rythme, et on "éclate" en se couchant par terre.

**Sauter à la corde** : (longue corde de 3 mètres) puis passer dessous à la fois pour s'échauffer mais aussi pour s'habituer à prendre un minimum de risque et à avoir confiance dans les partenaires de jeu

**Le petit train** : Les enfants (les locomotives) marchent sur l'aire de jeu et au signal (tchou tchou !), ils doivent se rassembler en train, les locomotives rangées de la plus petite à la plus grande.

**Les ombres** : L'élève n° 2 fait exactement ce que fait le n°1. Il est comme son ombre. Puis changer de rôle au signal. Puis en 2 groupes (acteurs- spectateurs)

**Le pendule** : sur un petit tapis, par 3 celui du milieu bascule le corps en bloc, ceux des cotés réceptionnent et accompagnent (appuis équilibré, flexion bras et jambes) à porter et accompagner la chute pour celui qui "accueille" le pendule.

**La bulle** : 7 ou 8 enfants doivent se coller, bien serrer les uns contre les autres, comme s'ils étaient dans une bulle. Ils doivent se diriger d'un bout à l'autre de la salle sans se disperser, en restant groupés.

**Les abeilles** : se déplacer en essaim et en faisant bzzz plus ou moins fort selon les indications d'un chef d'orchestre.

**Fais comme moi** : Un des enfants monte sur la scène. Il doit dire une phrase, avec une expression sur le visage, et un geste très précis. Les autres enfants à tour de rôle, doivent monter sur la scène et reproduire le même geste, dire la même phrase, et avoir la même expression sur le visage.

**L'aveugle et son chien** : Pour cet exercice, il faut d'abord, tous ensemble, construire un parcours dans la salle (banc, chaise, table...). Ensuite, on se met 2 par 2. L'un est aveugle, donc, il ferme les yeux, l'autre est son chien, il va le guider. Les 2 personnes mettent leur main l'une sur l'autre sans se tenir. Le chien conduit l'aveugle dans toute la salle. Dès qu'il rencontre un obstacle, il montre à son maître qu'il faut se baisser ou se lever, en montant sa main ou en la baissant, mais sans rien dire.

## la cohésion du groupe (confiance)

## le travail corporel

**T'as de beaux yeux, tu sais :** Les enfants marchent dans toute l'aire de jeu. Quand le meneur frappe des mains, Chacun s'arrête et regarde un camarade dans les yeux. Puis ils repartent et au prochain signal du meneur, ils doivent regarder quelqu'un d'autre dans les yeux.

**Les relations aux autres :** On se croise - antipathie, attirance, indifférence, le dégoût, méfiance, curiosité...

**La pâte à modeler :** Par deux, 1 E 'sculpte' un autre qui doit se laisser faire

**Hop !** Les enfants courent dans l'aire de jeu et au signal de l'adulte : hop !, les enfants sautent un talus imaginaires en criant Hop !

**L'histoire :** A partir d'une histoire racontée par le maître, illustrer avec tout son corps des personnages, des actions, des objets, des animaux, des végétaux, des sensations, des sentiments etc. : par exemple : le château, le roi, le méchant sorcier, la forêt, le prince qui s'enfuit, qui a peur, des animaux, la traversée de la rivière, le réconfort etc.

- D'abord en grand groupe

- Puis en 2 groupes : 1 groupe acteur, 1 groupe spectateur (et changer les rôles)

Fabriquer avec son corps les images du livre.

**Faire semblant d'accomplir une action :**

- marcher dans l'eau, la boue, les buissons.

- prendre un verre, une fleur, une épée.

- entendre un bruit

- pousser, tirer, porter... (on peut se servir de l'objet réel dans un premier temps : porter un sac lourd en réalité puis faire la même chose sans l'objet.)

**Les statues :** Demander d'abord aux enfants n°1 de faire une statue immobile, les enfants n°2 viendront se mettre à côté exactement dans la même position (changer les rôles)

**Les animaux :** Demander aux enfants n°1 de se déplacer « comme un animal les n°2 doivent essayer de se déplacer exactement de la même façon.

**La nature :** Demander d'abord aux enfants n°1 de faire soit un élément (rocher, eau, vent, feu) soit un végétal : (une fleur, un arbre), les enfants n°2 viendront se mettre à côté exactement dans la même position (changer les rôles)

**Les démarches :** Choisir une démarche / imiter la démarche d'un autre

**Les grimaces :** Choisir une grimace / imiter la grimace d'un autre

**Actions quotidiennes :** Mimer et faire deviner

**Métiers :** Mimer et faire deviner

**Animaux :** Mimer et faire deviner

**Personnages fictifs :** Mimer et faire deviner (dragons, robots,...)

**Actions :** porter à deux ou à plusieurs : le banc, l'échelle, tirer... être tiré, pousser... être poussé, saisir un objet il reste collé à mes mains, mâcher du chewing-gum...

**Sensations :** chaud, froid, mou, dur, ça pique, ça brûle, ça chatouille, douleurs diverses, fatigue ...

## **Le mur de verre**

**La musique :** J'écoute de la musique au casque : quelle musique ?

**Les ballons de baudruche imaginaires :** jouer avec seul, à plusieurs, gonfler un ballon, il grossit, il se crève,

**Le labyrinthe :** se déplacer comme si on était dedans, le spectateur observe et essaye par la suite de se promener dans le même labyrinthe. On franchit des obstacles imaginaires sur toute la scène, possibilité du même travail qu'avec le labyrinthe.

**L'objet mystère :** Je tire une corde et je ne sais pas ce qu'il y a au bout, c'est lourd, léger, gros, petit...

**L'escalade :** Travail corporel contre un mur, je pousse, le mur me pousse, il est glissant, brûlant...

**Les jumelles :** j'assiste à un meurtre, je vois une jolie fille ou un joli garçon, je vois un oiseau superbe, je cherche quelque chose, ce que je vois ne correspond pas à la réalité

**Les émotions :** triste, perdu, fort, timide, peur, joie, étonnement, méchanceté, gentillesse

**Les émotions de dos :** la nervosité, la tristesse, la peur, la curiosité, le réveil.

**La lettre :** Je rentre sur scène et dois faire sentir au public quel type de lettre je viens de recevoir. Face à face on se laisse aller aux propositions de l'autre et vice versa.

**Découverte d'un objet :** comme si on ne l'avait jamais vu, un objet d'une autre planète et dont on ne connaît pas la fonction (balais, chaises, stylo, instruments de musique...) trouver une utilisation « détournée » d'un objet.

**Le film :** Caché derrière une table, juste la tête apparente, exprimé différentes intentions. Je regarde un film, faire deviner le style, les différents moments de l'histoire.

**Le miroir :** par deux reproduire en miroir les actions d'un autre

**Les mains qui parlent :** sans parler exprimer un sentiment avec ses mains : gêne, impatience, joie...

**Le masque neutre :** être compris par l'autre sans utiliser l'expression du visage. Montrer la joie, la colère, la tristesse, la fatigue...

**L'écho :** Par couple. Un des enfants produit un son (long, bref, fort, aigu...). L'autre doit reproduire exactement le même son. Après, on inverse les rôles. Le meneur doit inciter les enfants à produire des sons qui sortent de l'ordinaire (nasillards, gutturaux...)

**Ambiances sonores :** Les différents lieux publics : le café, le bureau, la plage, les transports collectifs, l'église, les commerçants, la salle de gym, la bibliothèque, le musée, le stade, le concert, la manif, le trottoir, la boum, la fête, ...

**Moduler sa voix :** Dire bonjour. Au revoir. Dire oui, dire non... Utiliser sa voix pour faire un trou dans un mur, renverser une chaise, éteindre une bougie, caresser, couper comme un ciseau, tendre le fil, la corde, puis le ou la casser.

## Le travail verbal

**Parler en chœur** : Marcher dans l'espace. Regards furtifs entre les personnes, puis plus insistants. Marcher, se regrouper autour d'une personne qui dit son prénom, « *Je m'appelle...* ». Le prénom est repris par tous les autres. Le groupe porte une personne qui, quand elle est au-dessus du chœur, dit son prénom « *Je m'appelle...* ». Même chose, puis la personne qui dit son prénom ajoute un qualificatif. Le chœur vient présenter le personnage au public et « joue » le qualificatif.

**Ma phrase** : Choisir une phrase. Marcher en se disant sa phrase pour soi-même. La dire à son voisin, puis au groupe, puis au monde entier. Marcher ensuite en chuchotant sa phrase.

**La météo** : Dire la météo de plusieurs façons différentes (cf. les styles d'impro)

**La rencontre** : Deux personnes totalement différentes se rencontrent. Impros en faisant varier l'attitude physique sur scène ex : debout, assise, une de dos, une à l'avant scène ....

**Si j'étais...**

**La voix et une balle** : je la lance plus ou moins fort, elle est plus ou moins volumineuse et plus ou moins lourde. Décrire sa trajectoire avec la voix.

**Dire un texte dos au public** : comme une lecture radiophonique, avec une émotion donnée (piocher une carte). Travailler l'intonation. Une fois la "nouvelle" lue, le groupe doit deviner l'émotion avec laquelle le lecteur devait rendre la nouvelle.

**Varié les techniques** : parler doucement, fort, faire des pauses, dire plus vite, plus lentement, varier son attitude corporelle. dire un texte en exagérant l'articulation, puis le dire très vite avec la même consigne. Travailler sur différentes façons de dire ou de lire un texte : je ne comprends pas ce que je dis, j'y crois dur comme fer, ce que je dis m'horripile, je ne sais pas bien lire, je n'ose pas, la foule me gêne, plus je dis ce texte plus je l'aime et l'inverse...

**Dire des phrases à la manière d'autres** dire j'ai soif dans l'intention de il pleut, dire j'ai très mal dans l'intention de j'aime ce gâteau.

**La foule** : dire un texte devant 10 000 personnes, et surtout pour les dix du fond. Je dis un secret. Je répète ce que je vais dire ce soir au meeting.

**Imiter un objet sonore** : Sur le sol plusieurs objets qui font du bruit. Les élèves se promènent parmi ces objets. Ils doivent en choisir, écouter et, enfin, en imiter le son. Cette phase d'exploration terminée, l'enseignant demande aux élèves de se choisir chacun un bruit d'objet. À tour de rôle, ils doivent refaire le bruit choisi. Les autres élèves devinent de quel objet il est question.

**Articuler** : Travail avec des sons très proches que seule la consonne distingue (pain, bain, thon, rond, vent, dent). Le public a des petites cartes sur lesquelles sont dessinés les objets sus nommés. Un enfant dit un des mots de dos et très doucement, si le public montre la bonne carte c'est donc que l'enfant s'est fait entendre et comprendre.

**Convaincre** : Choisir un objet, un film, un lieu, un chanteur, et persuader le public que c'est ce qu'il y a de mieux, le contraire, vous n'êtes pas très convaincus.

**Virelangues** : Exercices de diction

## improvisation

### **Progression annuelle :**

- 1- Sujets faisant référence à la famille, à des lieux et des personnes proches.
  - 2- Sujets faisant référence aux animaux, aux objets.
  - 3- Les contes et légendes, personnages imaginaires.
- Le n°3 ne peut être abordé si les n°1 et 2 n'ont pas été vus, par contre les n° 1 et 2 sont toujours régulièrement abordés même lorsque nous travaillons sur le n°3.  
Partir du réel, du proche, de l'affectif, pour aller vers l'imaginaire, l'inconnu.

Habituellement cartons sur lesquelles sont inscrits : le titre de l'improvisation, le nombre de joueurs, la catégorie, la durée et le type d'improvisation.

**Pour les séances à l'école les cartes seront séparées (détail ci-dessous) et le temps déterminé par l'arbitre (entre 1 et 2mn généralement)**

**Concertation possible : 30' si l'arbitre l'y autorise (cocus préparatoire)**

**Matériel : cartes vote, dossards, cartes punitions (faute), titres à piocher, cartes styles, cartes type d'impro, carte nombre de joueurs.**

## cartes vote

Les élèves qui ne jouent pas (les spectateurs) sont munis de **deux cartons de couleur**. Ces cartons leur permettent de voter pour la meilleure improvisation.

## cartes punitions

On désigne un arbitre. Ce dernier est le maître de jeu et peut imposer une punition en tout temps à un joueur ou à une équipe.

Nombre illégal de joueurs  
Non-respect du THÈME  
Présence inutile  
Cabotinage  
Manque d'écoute  
Mauvaise conduite

Non-respect du STYLE  
Accessoire illégal  
Confusion  
Rudesse  
Vulgarité  
Non-respect de l'arbitre

**Expulsion : Après 3 fautes émises par le même joueur, celui-ci est expulsé**

**Points : Après 3 fautes émises par la même équipe, 1 point est donné à l'autre équipe**

## cartes styles

Narratif  
Photo  
Mimé  
Annonce publicitaire  
Journal TV  
Doublage américain  
Libre  
Horreur  
Dramatique  
Chantée  
Dansée  
Enquête policière  
Conte de fée  
Western  
Etc.

Avec un accessoire (un bâton, une chaise, un journal...)  
  
A la manière de... un anglophone, un clown, un personnage célèbre fictif ou réel, quelqu'un de nerveux, un animal, un karatéka, un chanteur de rock, la maîtresse, les schtroumpfs, un rappeur, Zorro...

Avec des mots imposés : pourquoi, mots de la classe, mots qui commence comme, mots qui finissent comme...

## cartes type d'impro

**Comparée :** Une équipe après l'autre fait son impro. sur le même thème.

**Mixte :** Les deux équipes participent à la même impro.

**Poursuite :** Une équipe commence une impro et, au sifflet de l'arbitre, l'autre équipe poursuit l'histoire.

## cartes nombre de joueurs

De 1 à 6  
Illimité (au choix de l'équipe)  
Nombre maximum  
Catégorisation par sexe (masculin / féminin)

## retour au calme

## lien avec les autres matières

**Le dernier sera le premier** : Les enfants en ligne doivent traverser l'aire de jeu le plus lentement possible. Attention : les 2 pieds ne doivent pas être au sol en même temps ...monter les genoux le plus haut possible en décomposant les mouvements...

**Tout dur, tout mou** : Les enfants allongés, durcissent les muscles de leur visage puis les relâchent, idem pour les épaules, les bras, ventre, fesses, cuisses, mollets, pieds ....

EPS : danse

MDL : langage / découverte de l'écrit

Transversalité : confiance en soi / estime de soi

AP : Aménagement d'un décor

Éducation musicale : Sonorisation d'un paysage, d'une histoire

Sources :

[http://jean.mayer.pagesperso-orange.fr/ma\\_pratique.htm](http://jean.mayer.pagesperso-orange.fr/ma_pratique.htm)

<http://membres.multimania.fr/melimelo48/improvisation.html#improvisation>

<http://membres.multimania.fr/heloise99/3a7ans.html#debut>

<http://trukastuss.over-blog.com/article-2416518.html>

<http://bdemaug.free.fr/matchimprov10.pdf>

<http://bdemaug.free.fr/virelangues.pdf>

## Titres des improvisations (à agrandir et à couper)

- A Fort Boyard
- L'inondation
- Ma première journée d'école
- Cet été, au camping
- Toc, toc, toc...les p'tits Halloweens
- Où se cache la sorcière ?
- La plus grosse citrouille du monde
- Dépêche-toi, on va être en retard !
- Attention, quelqu'un se noie
- On déménage
- J'ai marqué un but
- On va pêcher
- Le renne
- Beurk, je déteste les spaghetti
- C'est toujours moi qui fais tout
- La grippe est mauvaise cette année
- Chez le dentiste
- C'est un beau spectacle... mais ennuyant
- La grosse punition
- Le Père Noël cherche ses...
- Arrête de jouer à ces jeux vidéo !
- Il est tout neuf
- Ben voyons, tu deviens fou ?
- Je suis épuisé !
- Le p'tit chien de ma tante Arthémise
- Enterré jusqu'au cou
- La p'tite pilule jaune
- Le dentier de papi
- Samedi, au loto de l'école
- A la cabane
- L'opération ratée
- Tu es malade ?
- De très bonne humeur
- Vraiment trop méchant
- Interdit de sortir
- C'est complètement démodé !
- Le festival des montgolfières
- La cravate est obligatoire
- Le répondeur
- La nage synchronisée
- Le naufrage
- Au restaurant "La frite assaisonnée"
- Mon oncle Émile
- Ma moto
- Les sables mouvants
- La demande en mariage
- Ça fait combien de temps que tu ne t'es pas lavé ?
- 100 000 !
- C'est nous, les bûcherons !
- La demande en mariage
- Je parle anglais comme une bottine !
- Tu ronfles !
- J'ai mal à la tête !
- Arrête ça tout de suite !
- Tant que ça ! J'te crois pas !
- Une bonne crème pour les boutons
- Hier, la grosse dame d'à côté...
- Sur le bord de la plage
- Le chien méchant
- T'exagères tout le temps
- La grosse grimace
- Le clown fatigué de rire

- Je vais rater mon avion
- La peur de ma vie
- La coupure d'électricité
- Attention sol glissant
- La cour de récréation
- L'autre jour dans la rue
- Au marché
- Ils l'ont dit à la télé
- Le bonbon par terre.
- Le sol brûlant.
- Je suis perdu.
- J'attends quelqu'un.
- Les chaussures neuves.
- Il y a quelque chose de curieux dans le ciel.
- Ca sent bon
- Ca sent mauvais...
- Le match de foot
- Le cours de danse
- Un objet dans ma poche se met à bouger tout seul.
- Insomnies
- J'aurai du faire pipi avant.
- Ah ! Oui le public est là.
- Les timides
- J'ai déjà vu cette tête la quelque part.
- Je rentre chez moi il n'y a plus rien.
- Peur des araignées !
- Il y a deux soleils dans le ciel.
- Je suis suivi ou est-ce dans ma tête ?
- Nous attendons un invité important.
- Isolé depuis huit jours et affamé.
- L'objet magique
- Transformation !
- Je te tiens par la barbichette
- Touche pas à mon environnement
- Es-tu triste ?
- Sous le clair de lune
- J'la vois dans ma soupe
- J'ai trop grandi
- Au pays du vent
- On frappe à la porte mais il n'y a personne.
- J'ai rendez-vous mais la personne qui arrive n'est pas la bonne, mais elle, avait réellement rendez-vous avec moi.
- Je demande l'heure pour entamer la discussion.
- Je sais, je sais tout, si j'avais su
- Dans la file d'attente à la caisse.
- Le repas du soir en famille.
- Je téléphone pour un emploi, la personne me demande de me décrire physiquement, mes compétences....
- Je téléphone à quelqu'un : qui me doit de l'argent,
- Je téléphone à quelqu'un pour me faire inviter à manger.
- Je téléphone et fais une erreur de numéro,
- En panne de voiture, je téléphone à un garagiste, il ne veut pas se déplacer.
- Le bébé à la maternité n'était pas ce qu'on croyait. (toutes les erreurs possibles).
- Discussions avant le match, après.
- Et les enfants ?
- Mes aventures vraies et moins vraies (le

- Ce que vous amène le serveur ne correspond pas à votre commande
- Je suis perdu(e) en pleine forêt et je découvre une cabine téléphonique.
- Petit déj' le matin et déjà de mauvaise humeur !
- La valise rouge
- L'usine à rêves
- Trois cheveux
- Encore des épinards à la cantine, cette fois-ci personne n'en veut !
- Le président de la république vient à l'école.
- Le professeur est trop sévère !
- Le chasseur à perdu ses lunettes.
- Le repas n'est pas bon ;
- Je suis amoureux mais je n'ose pas le dire.
- L'aveugle.
- Au menu : des escargots !
- Rencontre avec le Père Noël.
- Ma petite sœur à encore fouillé dans mes affaires !
- J'ai eu une mauvaise note et je n'ose pas l'annoncer à mes parents.
- Mes parents m'annoncent que je vais avoir un petit frère.
- En sortant de la piscine, mes affaires ont disparu !
- Le maître nageur.
- C'est mon anniversaire, j'ai 100 ans !
- Sage comme une image ou presque.
- La mariée change d'avis.
- As-tu appris ta leçon ?
- La potion d'invisibilité.
- mensonge...).
- J'ai trouvé dans la neige un rossignol vert comme du charbon.
- Si j'étais
- Les danseurs
- Dans un parc d'amusement
- Dans une caverne des hommes préhistoriques
- Dans un petit aquarium
- Au bord d'un précipice
- Sur un fil
- Discussion avec un héros de l'espace.
- Chut ! Tais-toi donc !
- Le mariage du moustique
- Au supermarché, un enfant fait un caprice devant tout le monde.
- Oups, ce n'était pas du dentifrice !
- Votez pour moi !
- Le chien est mort.
- Le combat de Pokémon.
- Sortie au fast-food.
- La crotte de chien.
- Le cauchemar.
- Le cadeau ne me plaît pas.
- Un crapaud dans mon cartable.
- Où est passé le hamster ? Il faut absolument le retrouver !
- Le pipi au lit.
- Je fume pour la première fois... et la dernière fois !
- Chez le coiffeur...
- Le cambrioleur.
- Tiens, un tube de Super Glue !
- Panique chez les lapins.
- Range ta chambre.

LES SÉANCES	Séance 1
<b>LA MISE EN ROUTE</b>	<b>Mon nom :</b> Les enfants sont assis en cercle. L'enseignant prononce son prénom et l'offre à un participant en tendant le bras dans sa direction... ainsi de suite
<b>LA COHESION DU GROUPE</b>	<b>Sauter à la corde :</b> (longue corde de 3 mètres) puis passer dessous à la fois pour s'échauffer mais aussi pour s'habituer à prendre un minimum de risque et à avoir confiance dans les partenaires de jeu
<b>LE TRAVAIL CORPOREL</b>	<p><b>Hop !</b> Les enfants courent dans l'aire de jeu et au signal de l'adulte : hop !, les enfants sautent un talus imaginaires en criant Hop !</p> <p><b>L'histoire :</b> A partir d'une histoire racontée par le maître, illustrer avec tout son corps des personnages, des actions, des objets, des animaux, des végétaux, des sensations, des sentiments etc. : par exemple : le château, le roi, le méchant sorcier, la forêt, le prince qui s'enfuit, qui a peur, des animaux, la traversée de la rivière, le réconfort etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- D'abord en grand groupe</li> <li>- Puis en 2 groupes : 1 groupe acteur, 1 groupe spectateur (et changer les rôles)</li> </ul> <p>Fabriquer avec son corps les images du livre.</p>
<b>LE TRAVAIL VERBAL</b>	<b>L'écho :</b> Par couple. Un des enfants produit un son (long, bref, fort, aigu...). L'autre doit reproduire exactement le même son. Après, on inverse les rôles. Le meneur doit inciter les enfants à produire des sons qui sortent de l'ordinaire (nasillards, gutturaux...)
<b>VIRELANGUE</b>	Cinq chiens chassent six chats.
<b>IMPROVISATION</b>	<b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b>
<b>RETOUR AU CALME</b>	<b>Le dernier sera le premier :</b> Les enfants en ligne doivent traverser l'aire de jeu le plus lentement possible. Attention : les 2 pieds ne doivent pas être au sol en même temps ...monter les genoux le plus haut possible en décomposant les mouvements...

LES SÉANCES	Séance 2
LA MISE EN ROUTE	<b>L'attrape soulier</b> : Une chaussure est placée au milieu de la pièce et un enfant doit essayer de traverser celle-ci en diagonale et attraper la chaussure les yeux bandés. (il faut visualiser la pièce ... et essayer de saisir la chaussure sans tâtonner)
LA COHESION DU GROUPE	<b>Le petit train</b> : Les enfants (les locomotives) marchent sur l'aire de jeu et au signal (tchou tchou !), ils doivent se rassembler en train, les locomotives rangées de la plus petite à la plus grande.
LE TRAVAIL CORPOREL	<p><b>Faire semblant d'accomplir une action</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- marcher dans l'eau, la boue, les buissons.</li> <li>- prendre un verre, une fleur, une épée.</li> <li>- entendre un bruit</li> <li>- pousser, tirer, porter...(on peut se servir de l'objet réel dans un premier temps : porter un sac lourd en réalité puis faire la même chose sans l'objet.)</li> </ul> <p><b>Les statues</b> : Demander d'abord aux enfants n°1 de faire une statue immobile, les enfants n°2 viendront se mettre à côté exactement dans la même position (changer les rôles)</p>
LE TRAVAIL VERBAL	<b>Ambiances sonores</b> : Les différents lieux publics : le café, le bureau, la plage, les transports collectifs, l'église, les commerçants, la salle de gym, la bibliothèque, le musée, le stade, le concert, la manif, le trottoir, la boum, la fête, ...
VIRELANGUE	Cinq chiens chassent six chats.
IMPROVISATION	<b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b>
RETOUR AU CALME	<b>Tout dur, tout mou</b> : Les enfants allongés, durcissent les muscles de leur visage puis les relâchent, idem pour les épaules, les bras, ventre, fesses, cuisses, mollets, pieds ....

LES SÉANCES	Séance 3
LA MISE EN ROUTE	<b>Occuper l'espace</b> : Les Es marchent en essayant de ne pas laisser d'espace inoccupé, (réveil du corps, prise de conscience du groupe, construction d'une image corporelle, prise d'information par le regard).
LA COHESION DU GROUPE	<b>Les ombres</b> : L'élève n° 2 fait exactement ce que fait le n°1. Il est comme son ombre. Puis changer de rôle au signal. Puis en 2 groupes (acteurs-spectateurs)
LE TRAVAIL CORPOREL	<p><b>Les animaux</b> : Demander aux enfants n°1 de se déplacer « comme un animal les n°2 doivent essayer de se déplacer exactement de la même façon.</p> <p><b>La nature</b> : Demander d'abord aux enfants n°1 de faire soit un élément (rocher, eau, vent, feu) soit un végétal : (une fleur, un arbre), les enfants n°2 viendront se mettre à côté exactement dans la même position (changer les rôles)</p>
LE TRAVAIL VERBAL	<b>Moduler sa voix</b> : Dire bonjour. Au revoir. Dire oui, dire non... Utiliser sa voix pour faire un trou dans un mur, renverser une chaise, éteindre une bougie, caresser, couper comme un ciseau, tendre le fil, la corde, puis le ou la casser.
VIRELANGUE	Cherchez ce chat chez ce cher Serge.
IMPROVISATION	<b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b>
RETOUR AU CALME	<b>Le dernier sera le premier</b> : Les enfants en ligne doivent traverser l'aire de jeu le plus lentement possible. Attention : les 2 pieds ne doivent pas être au sol en même temps ...monter les genoux le plus haut possible en décomposant les mouvements...

LES SÉANCES	Séance 4
LA MISE EN ROUTE	<b>Écouter sa respiration</b> : "Rythmez votre marche sur le rythme de votre respiration : j'inspire, je m'arrête, j'expire je marche."
LA COHESION DU GROUPE	<b>Le pendule</b> : sur un petit tapis, par 3 celui du milieu bascule le corps en bloc, ceux des cotés réceptionnent et accompagnent (appuis équilibré, flexion bras et jambes) à porter et accompagner la chute pour celui qui "accueille" le pendule.
LE TRAVAIL CORPOREL	<b>Les démarches</b> : Choisir une démarche / imiter la démarche d'un autre  <b>Les grimaces</b> : Choisir une grimace / imiter la grimace d'un autre
LE TRAVAIL VERBAL	<b>Parler en chœur</b> : Marcher dans l'espace. Regards furtifs entre les personnes, puis plus insistants. Marcher, se regrouper autour d'une personne qui dit son prénom, « <i>Je m'appelle...</i> ». Le prénom est repris par tous les autres. Le groupe porte une personne qui, quand elle est au-dessus du chœur, dit son prénom « <i>Je m'appelle...</i> ».Même chose, puis la personne qui dit son prénom ajoute un qualificatif. Le chœur vient présenter le personnage au public et « joue » le qualificatif.
VIRELANGUE	Cherchez ce chat chez ce cher Serge.
IMPROVISATION	<b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b>
RETOUR AU CALME	<b>Tout dur, tout mou</b> : Les enfants allongés, durcissent les muscles de leur visage puis les relâchent, idem pour les épaules, les bras, ventre, fesses, cuisses, mollets, pieds ....

LES SÉANCES	Séance 5
LA MISE EN ROUTE	<b>Recentrage sur soi</b> : "Mettez vous assis au sol et caressez-vous doucement le visage, puis les mains."
LA COHESION DU GROUPE	<b>La bulle</b> : 7 ou 8 enfants doivent se coller, bien serrer les uns contre les autres, comme s'ils étaient dans une bulle. Ils doivent se diriger d'un bout à l'autre de la salle sans se disperser, en restant groupés.
LE TRAVAIL CORPOREL	<b>Actions quotidiennes</b> : Mimer et faire deviner  <b>Métiers</b> : Mimer et faire deviner
LE TRAVAIL VERBAL	<b>Ma phrase</b> : Choisir une phrase. Marcher en se disant sa phrase pour soi-même. La dire à son voisin, puis au groupe, puis au monde entier. Marcher ensuite en chuchotant sa phrase.
VIRELANGUE	Je veux et j'exige ; j'exige et je veux.
IMPROVISATION	<b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b>
RETOUR AU CALME	<b>Le dernier sera le premier</b> : Les enfants en ligne doivent traverser l'aire de jeu le plus lentement possible. Attention : les 2 pieds ne doivent pas être au sol en même temps ...monter les genoux le plus haut possible en décomposant les mouvements...

LES SÉANCES	Séance 6
<b>LA MISE EN ROUTE</b>	<b>La ficelle</b> : une ficelle imaginaire nous tire par une partie du corps puis nous lâche (changer de partie)
<b>LA COHESION DU GROUPE</b>	<b>Les abeilles</b> : se déplacer en essaim et en faisant bzzz plus ou moins fort selon les indications d'un chef d'orchestre.
<b>LE TRAVAIL CORPOREL</b>	<b>Animaux</b> : Mimer et faire deviner  <b>Personnages fictifs</b> : Mimer et faire deviner (dragons, robots,...)
<b>LE TRAVAIL VERBAL</b>	<b>La météo</b> : Dire la météo de plusieurs façons différentes (styles impro)
<b>VIRELANGUE</b>	Je veux et j'exige ; j'exige et je veux.
<b>IMPROVISATION</b>	<b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b>
<b>RETOUR AU CALME</b>	<b>Tout dur, tout mou</b> : Les enfants allongés, durcissent les muscles de leur visage puis les relâchent, idem pour les épaules, les bras, ventre, fesses, cuisses, mollets, pieds ....

LES SÉANCES	Séance 7
LA MISE EN ROUTE	<b>La chute</b> : Bascule vers l'avant puis chute en avant, en arrière, à gauche...à droite (en fonction d'un signal)
LA COHESION DU GROUPE	<b>Fais comme moi</b> : Un des enfants monte sur la scène. Il doit dire une phrase, avec une expression sur le visage, et un geste très précis. Les autres enfants à tour de rôle, doivent monter sur la scène et reproduire le même geste, dire la même phrase, et avoir la même expression sur le visage.
LE TRAVAIL CORPOREL	<p><b>Actions</b> : porter à deux ou à plusieurs : le banc, l'échelle, tirer... être tiré, pousser... être poussé, saisir un objet il reste collé à mes mains, mâcher du chewing-gum...</p> <p><b>Sensations</b> : chaud, froid, mou, dur, ça pique, ça brûle, ça chatouille, douleurs diverses, fatigue ...</p>
LE TRAVAIL VERBAL	<b>La rencontre</b> : Deux personnes totalement différentes se rencontrent. Impros en faisant varier l'attitude physique sur scène ex : debout, assise, une de dos, une à l'avant scène ....
VIRELANGUE	Trois petites truites cuites ; trois petites truites crues.
IMPROVISATION	<b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b>
RETOUR AU CALME	<b>Le dernier sera le premier</b> : Les enfants en ligne doivent traverser l'aire de jeu le plus lentement possible. Attention : les 2 pieds ne doivent pas être au sol en même temps ...monter les genoux le plus haut possible en décomposant les mouvements...

LES SÉANCES	Séance 8
<b>LA MISE EN ROUTE</b>	<b>Le vent</b> : La marche avec vent arrière, vent avant, tornade.
<b>LA COHESION DU GROUPE</b>	<b>L'aveugle et son chien</b> : Pour cet exercice, il faut d'abord, tous ensemble, construire un parcours dans la salle (banc, chaise, table...). Ensuite, on se met 2 par 2. L'un est aveugle, donc, il ferme les yeux, l'autre est son chien, il va le guider. Les 2 personnes mettent leur main l'une sur l'autre sans se tenir. Le chien conduit l'aveugle dans toute la salle. Dès qu'il rencontre un obstacle, il montre à son maître qu'il faut se baisser ou se lever, en montant sa main ou en la baissant, mais sans rien dire.
<b>LE TRAVAIL CORPOREL</b>	<b>Le mur de verre</b> <b>La musique</b> : J'écoute de la musique au casque : quelle musique ?
<b>LE TRAVAIL VERBAL</b>	<b>Si j'étais...</b>
<b>VIRELANGUE</b>	Trois petites truites cuites ; trois petites truites crues.
<b>IMPROVISATION</b>	<b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b>
<b>RETOUR AU CALME</b>	<b>Tout dur, tout mou</b> : Les enfants allongés, durcissent les muscles de leur visage puis les relâchent, idem pour les épaules, les bras, ventre, fesses, cuisses, mollets, pieds ....

LES SÉANCES	Séance 9
<b>LA MISE EN ROUTE</b>	<b>La loupe</b> : Deux enfants face à face s'observent pendant quelques secondes. Au signal, les deux enfants se retournent de façon à ce qu'ils se retrouvent dos à dos. Ils modifient alors, chacun de leur côté, trois éléments sur eux (ex : enlever son collier, déboutonner sa chemise, délasser sa chaussure, défaire sa queue de cheval, etc.). Ceci étant fait, ils se retournent et s'observent de nouveau afin de découvrir ce que l'autre a modifié. Une fois qu'ils ont tous deux trouvé ce qu'ils avaient changé, il est préférable de répéter l'activité avec un autre partenaire.
<b>LA COHESION DU GROUPE</b>	<b>T'as de beaux yeux, tu sais</b> : Les enfants marchent dans toute l'aire de jeu. Quand le meneur frappe des mains, Chacun s'arrête et regarde un camarade dans les yeux. Puis ils repartent et au prochain signal du meneur, ils doivent regarder quelqu'un d'autre dans les yeux.
<b>LE TRAVAIL CORPOREL</b>	<b>Les ballons de baudruche imaginaires</b> : jouer avec seul, à plusieurs, gonfler un ballon, il grossit, il se crève,  <b>Le labyrinthe</b> : se déplacer comme si on était dedans, le spectateur observe et essaye par la suite de se promener dans le même labyrinthe. On franchit des obstacles imaginaires sur toute la scène, possibilité du même travail qu'avec le labyrinthe.
<b>LE TRAVAIL VERBAL</b>	<b>La voix et une balle</b> : je la lance plus ou moins fort, elle est plus ou moins volumineuse et plus ou moins lourde. Décrire sa trajectoire avec la voix.
<b>VIRELANGUE</b>	Un chasseur qui chassait fit sécher ses chaussettes sur une souche sèche
<b>IMPROVISATION</b>	<b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b>
<b>RETOUR AU CALME</b>	<b>Le dernier sera le premier</b> : Les enfants en ligne doivent traverser l'aire de jeu le plus lentement possible. Attention : les 2 pieds ne doivent pas être au sol en même temps ...monter les genoux le plus haut possible en décomposant les mouvements...

LES SÉANCES	Séance 10
<b>LA MISE EN ROUTE</b>	<b>Mimons les émotions :</b> Les élèves se dispersent dans l'espace. L'enseignant énonce alors un sentiment (surprise, colère, joie) que les enfants devront mimer, de façon exagérée, à l'aide de leur corps
<b>LA COHESION DU GROUPE</b>	<b>Les relations aux autres :</b> On se croise - antipathie, attirance, indifférence, le dégoût, méfiance, curiosité...
<b>LE TRAVAIL CORPOREL</b>	<p><b>L'objet mystère :</b> Je tire une corde et je ne sais pas ce qu'il y a au bout, c'est lourd, léger, gros, petit...</p> <p><b>L'escalade :</b> Travail corporel contre un mur, je pousse, le mur me pousse, il est glissant, brûlant...</p>
<b>LE TRAVAIL VERBAL</b>	<b>Dire un texte dos au public :</b> comme une lecture radiophonique, avec une émotion donnée (piocher une carte). Travailler l'intonation. Une fois la "nouvelle" lue, le groupe doit deviner l'émotion avec laquelle le lecteur devait rendre la nouvelle.
<b>VIRELANGUE</b>	Un chasseur qui chassait fit sécher ses chaussettes sur une souche sèche
<b>IMPROVISATION</b>	<b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b>
<b>RETOUR AU CALME</b>	<b>Tout dur, tout mou :</b> Les enfants allongés, durcissent les muscles de leur visage puis les relâchent, idem pour les épaules, les bras, ventre, fesses, cuisses, mollets, pieds ....

LES SÉANCES	Séance 11
LA MISE EN ROUTE	<p><b>Mimons les émotions :</b> Les élèves se dispersent dans l'espace. L'enseignant énonce alors un sentiment (ex : déception, épouvante, etc.) que les enfants devront mimer, de façon exagérée, à l'aide de leur corps</p>
LA COHESION DU GROUPE	<p><b>La pâte à modeler :</b> Par deux, 1 E 'sculpte' un autre qui doit se laisser faire</p>
LE TRAVAIL CORPOREL	<p><b>Les jumelles :</b> j'assiste à un meurtre, je vois une jolie fille ou un joli garçon, je vois un oiseau superbe, je cherche quelque chose, ce que je vois ne correspond pas à la réalité</p> <p><b>Les émotions :</b> triste, perdu, fort, timide, peur, joie, étonnement, méchanceté, gentillesse</p>
LE TRAVAIL VERBAL	<p><b>Varié les techniques :</b> parler doucement, fort, faire des pauses, dire plus vite, plus lentement, varier son attitude corporelle. dire un texte en exagérant l'articulation, puis le dire très vite avec la même consigne. Travailler sur différentes façons de dire ou de lire un texte : je ne comprends pas ce que je dis, j'y crois dur comme fer, ce que je dis m'horripile, je ne sais pas bien lire, je n'ose pas, la foule me gêne, plus je dis ce texte plus je l'aime et l'inverse...</p>
VIRELANGUE	<p>Ta tante t'attend dans ta tente.</p>
IMPROVISATION	<p><b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b></p>
RETOUR AU CALME	<p><b>Le dernier sera le premier :</b> Les enfants en ligne doivent traverser l'aire de jeu le plus lentement possible. Attention : les 2 pieds ne doivent pas être au sol en même temps ...monter les genoux le plus haut possible en décomposant les mouvements...</p>

LES SÉANCES	Séance 12
<b>LA MISE EN ROUTE</b>	<b>Sentir son corps</b> : Ils sont ensuite amenés à explorer leur espace individuel. Pour ce faire, l'enseignant varie les niveaux (couché, assis, accroupi, debout). Il demande aux enfants de se faire le plus grand possible (extension des bras et des jambes), le plus petit possible (recroquevillé, les bras près du corps) ou encore, le plus gros possible.
<b>LA COHESION DU GROUPE</b>	<b>Le pendule</b> : par 3 celui du milieu bascule le corps en bloc, ceux des cotés réceptionnent et accompagnent (appuis équilibré, flexion bras et jambes) à porter et accompagner la chute pour celui qui "accueille" le pendule.
<b>LE TRAVAIL CORPOREL</b>	<b>Les émotions de dos</b> : la nervosité, la tristesse, la peur, la curiosité, le réveil.  <b>La lettre</b> : Je rentre sur scène et dois faire sentir au public quel type de lettre je viens de recevoir. Face à face on se laisse aller aux propositions de l'autre et vice versa.
<b>LE TRAVAIL VERBAL</b>	<b>Dire des phrases à la manière d'autres</b> dire j'ai soif dans l'intention de il pleut, dire j'ai très mal dans l'intention de j'aime ce gâteau.  <b>La foule</b> : dire un texte devant 10 000 personnes, et surtout pour les dix du fond. Je dis un secret. Je répète ce que je vais dire ce soir au meeting.
<b>VIRELANGUE</b>	Ta tante t'attend dans ta tente.
<b>IMPROVISATION</b>	<b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b>
<b>RETOUR AU CALME</b>	<b>Tout dur, tout mou</b> : Les enfants allongés, durcissent les muscles de leur visage puis les relâchent, idem pour les épaules, les bras, ventre, fesses, cuisses, mollets, pieds ....

LES SÉANCES	Séance 13
LA MISE EN ROUTE	<b>Le chef d'orchestre</b> : Le groupe devient un chœur qui se doit d'agir conformément comme le chef d'orchestre (gestes, direction, vitesse). Le chef d'orchestre oriente le chœur dans l'espace.
LA COHESION DU GROUPE	<b>La bulle</b> : 7 ou 8 enfants doivent se coller, bien serrer les uns contre les autres, comme s'ils étaient dans une bulle. Ils doivent se diriger d'un bout à l'autre de la salle sans se disperser, en restant groupés.
LE TRAVAIL CORPOREL	<p><b>Découverte d'un objet</b> : comme si on ne l'avait jamais vu, un objet d'une autre planète et dont on ne connaît pas la fonction (balais, chaises, stylo, instruments de musique...) trouver une utilisation « détournée » d'un objet.</p> <p><b>Le film</b> : Caché derrière une table, juste la tête apparente, exprimé différentes intentions. Je regarde un film, faire deviner le style, les différents moments de l'histoire.</p>
LE TRAVAIL VERBAL	<b>Imiter un objet sonore</b> : Sur le sol plusieurs objets qui font du bruit. Les élèves se promènent parmi ces objets. Ils doivent en choisir, écouter et, enfin, en imiter le son. Cette phase d'exploration terminée, l'enseignant demande aux élèves de se choisir chacun un bruit d'objet. À tour de rôle, ils doivent refaire le bruit choisi. Les autres élèves devinent de quel objet il est question.
VIRELANGUE	Agathe attaque Tac, Tac attaque Agathe.
IMPROVISATION	<b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b>
RETOUR AU CALME	<b>Le dernier sera le premier</b> : Les enfants en ligne doivent traverser l'aire de jeu le plus lentement possible. Attention : les 2 pieds ne doivent pas être au sol en même temps ...monter les genoux le plus haut possible en décomposant les mouvements...

LES SÉANCES	Séance 14
<b>LA MISE EN ROUTE</b>	<b>trouver l'équilibre du corps</b> : Placer un bâton sur le bout d'un doigt, trouver l'équilibre en regardant le haut du bâton, essayer de plier les genoux, se déplacer, regarder un copain...
<b>LA COHESION DU GROUPE</b>	<b>Les abeilles</b> : se déplacer en essaim et en faisant bzz plus ou moins fort selon les indications d'un chef d'orchestre.
<b>LE TRAVAIL CORPOREL</b>	<b>Le miroir</b> : par deux reproduire en miroir les actions d'un autre  <b>Les mains qui parlent</b> : sans parler exprimer un sentiment avec ses mains : gêne, impatience, joie...
<b>LE TRAVAIL VERBAL</b>	<b>Articuler</b> : Travail avec des sons très proches que seule la consonne distingue (pain, bain, thon, rond, vent, dent). Le public a des petites cartes sur lesquelles sont dessinés les objets sus nommés. Un enfant dit un des mots de dos et très doucement, si le public montre la bonne carte c'est donc que l'enfant s'est fait entendre et comprendre.
<b>VIRELANGUE</b>	Agathe attaque Tac, Tac attaque Agathe.
<b>IMPROVISATION</b>	<b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b>
<b>RETOUR AU CALME</b>	<b>Tout dur, tout mou</b> : Les enfants allongés, durcissent les muscles de leur visage puis les relâchent, idem pour les épaules, les bras, ventre, fesses, cuisses, mollets, pieds ....

LES SÉANCES	Séance 15
<b>LA MISE EN ROUTE</b>	<b>Les traces</b> : Un carré est dessiné au sol et les joueurs entrent à l'intérieur, se déplacent en diagonale avec un rythme soutenu en ayant conscience des lignes invisibles qu'ils tracent au sol par leur marche. A tout moment ils peuvent sortir du carré et s'arrêter pour regarder les autres se déplacer et imaginer aussi les traces invisibles laissées par leurs pas.
<b>LA COHESION DU GROUPE</b>	<b>Fais comme moi</b> : Un des enfants monte sur la scène. Il doit dire une phrase, avec une expression sur le visage, et un geste très précis. Les autres enfants à tour de rôle, doivent monter sur la scène et reproduire le même geste, dire la même phrase, et avoir la même expression sur le visage.
<b>LE TRAVAIL CORPOREL</b>	<b>Le masque neutre</b> : être compris par l'autre sans utiliser l'expression du visage. Montrer la joie, la colère, la tristesse, la fatigue...  <b>L'histoire</b> : A partir d'une histoire racontée par le maître, illustrer avec tout son corps des personnages, des actions, des objets, des animaux, des végétaux, des sensations, des sentiments etc. : par exemple : le château, le roi, le méchant sorcier, la forêt, le prince qui s'enfuit, qui a peur, des animaux, la traversée de la rivière, le réconfort etc. - D'abord en grand groupe - Puis en 2 groupes : 1 groupe acteur, 1 groupe spectateur (et changer les rôles) Fabriquer avec son corps les images du livre.
<b>LE TRAVAIL VERBAL</b>	<b>Convaincre</b> : Choisir un objet, un film, un lieu, un chanteur, et persuader le public que c'est ce qu'il y a de mieux, le contraire, vous n'êtes pas très convaincus.
<b>VIRELANGUE</b>	Cinq gros rats grillent dans la grosse graisse grasse.
<b>IMPROVISATION</b>	<b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b>
<b>RETOUR AU CALME</b>	<b>Le dernier sera le premier</b> : Les enfants en ligne doivent traverser l'aire de jeu le plus lentement possible. Attention : les 2 pieds ne doivent pas être au sol en même temps ...monter les genoux le plus haut possible en décomposant les mouvements...

LES SÉANCES	Séance 16
LA MISE EN ROUTE	<b>Renforcement de l'image corporelle :</b> "Prenez cette balle et faites la rouler sur tout votre corps.", (renforcement de l'image corporelle.)
LA COHESION DU GROUPE	<b>T'as de beaux yeux, tu sais :</b> Les enfants marchent dans toute l'aire de jeu. Quand le meneur frappe des mains, Chacun s'arrête et regarde un camarade dans les yeux. Puis ils repartent et au prochain signal du meneur, ils doivent regarder quelqu'un d'autre dans les yeux.
LE TRAVAIL CORPOREL	<p><b>Faire semblant d'accomplir une action :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- marcher dans l'eau, la boue, les buissons.</li> <li>- prendre un verre, une fleur, une épée.</li> <li>- entendre un bruit</li> <li>- pousser, tirer, porter... (on peut se servir de l'objet réel dans un premier temps : porter un sac lourd en réalité puis faire la même chose sans l'objet.)</li> </ul> <p><b>Les statues :</b> Demander d'abord aux enfants n°1 de faire une statue immobile, les enfants n°2 viendront se mettre à côté exactement dans la même position (changer les rôles)</p>
LE TRAVAIL VERBAL	<b>Dire un texte dos au public :</b> comme une lecture radiophonique, avec une émotion donnée (piocher une carte). Travailler l'intonation. Une fois la "nouvelle" lue, le groupe doit deviner l'émotion avec laquelle le lecteur devait rendre la nouvelle.
VIRELANGUE	Cinq gros rats grillent dans la grosse graisse grasse.
IMPROVISATION	<b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b>
RETOUR AU CALME	<b>Tout dur, tout mou :</b> Les enfants allongés, durcissent les muscles de leur visage puis les relâchent, idem pour les épaules, les bras, ventre, fesses, cuisses, mollets, pieds ....

LES SÉANCES	Séance 17
LA MISE EN ROUTE	<b>Ouverture à l'imaginaire</b> : "Allongez-vous sur le sol, fermez les yeux, ... vous êtes tout légers, ... vous vous envolerez sur les nuages qui sont tout doux..."
LA COHESION DU GROUPE	<b>Les relations aux autres</b> : On se croise - antipathie, attirance, indifférence, le dégoût, méfiance, curiosité...
LE TRAVAIL CORPOREL	<p><b>Les animaux</b> : Demander aux enfants n°1 de se déplacer « comme un animal les n°2 doivent essayer de se déplacer exactement de la même façon.</p> <p><b>La nature</b> : Demander d'abord aux enfants n°1 de faire soit un élément (rocher, eau, vent, feu) soit un végétal : (une fleur, un arbre), les enfants n°2 viendront se mettre à côté exactement dans la même position (changer les rôles)</p>
LE TRAVAIL VERBAL	<b>Dire des phrases à la manière d'autres</b> dire j'ai soif dans l'intention de il pleut, dire j'ai très mal dans l'intention de j'aime ce gâteau.
VIRELANGUE	Sachez, mon cher Sacha, que Natacha n'attache pas son chat.
IMPROVISATION	<b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b>
RETOUR AU CALME	<b>Le dernier sera le premier</b> : Les enfants en ligne doivent traverser l'aire de jeu le plus lentement possible. Attention : les 2 pieds ne doivent pas être au sol en même temps ...monter les genoux le plus haut possible en décomposant les mouvements...

LES SÉANCES	Séance 18
LA MISE EN ROUTE	<p><b>La machine infernale</b> : Chacun à son tour, on monte sur la scène, et on fait un bruit + un geste et on le continue sans s'arrêter. Le suivant fait la même chose, mais avec un autre bruit, un autre geste, un autre rythme, et en touchant impérativement quelqu'un qui est déjà installé. Le 3ème monte et refait la même chose, et ainsi de suite. A la fin, quand tout le monde est sur scène, on augmente le rythme, et on "éclate" en se couchant par terre.</p>
LA COHESION DU GROUPE	<p><b>La pâte à modeler</b> : Par deux, 1 E 'sculpte' un autre qui doit se laisser faire</p>
LE TRAVAIL CORPOREL	<p><b>Découverte d'un objet</b> : comme si on ne l'avait jamais vu, un objet d'une autre planète et dont on ne connaît pas la fonction (balais, chaises, stylo, instruments de musique...) trouver une utilisation « détournée » d'un objet.</p> <p><b>Le miroir</b> : par deux reproduire en miroir les actions d'un autre</p>
LE TRAVAIL VERBAL	<p><b>La foule</b> : dire un texte devant 10 000 personnes, et surtout pour les dix du fond. Je dis un secret. Je répète ce que je vais dire ce soir au meeting.</p>
VIRELANGUE	<p>Sachez, mon cher Sacha, que Natacha n'attache pas son chat.</p>
IMPROVISATION	<p><b>Règles du jeu adaptées à la pratique de classe</b></p>
RETOUR AU CALME	<p><b>Tout dur, tout mou</b> : Les enfants allongés, durcissent les muscles de leur visage puis les relâchent, idem pour les épaules, les bras, ventre, fesses, cuisses, mollets, pieds ....</p>