Fondamental

- Cycle 1 -

Fiche d'exercices

Le monde des personnages

En jouant des personnages, l'enfant transforme son image corporelle pour *devenir un autre* (Cf. article « pratiquer l'expression dramatique », EPS 1 n°123, pp. 5-8). Ce module d'apprentissage vise l'exploration et la création de scénarios d'expression dramatique.

Des règles-clé structurent l'activité adaptée aux élèves de moyenne et grande section : on fait toujours semblant, on ne se fait pas mal, on ne détruit pas le territoire de l'autre, on respecte les limites d'espace et de temps (signal d'arrêt de jeu). Chaque séance comporte :

- un rituel d'entrée sollicitant à la fois le jeu de fiction et la concentration, la spontanéité et le contrôle (nous en donnons un exemple dans le descriptif de la première séance);
- des mises en situation collectives pour explorer, éprouver, montrer ;
- un temps de parole et un rituel de fin d'activité.

Chaque étape présentée dans cette fiche nécessite plusieurs séances pour que les progrès des enfants soient réels.

1. Du matériau au personnage

Objectif

Solliciter l'imagination de l'enfant.

Un rituel d'entrée dans l'activité d'expression

Il anticipe le contenu de la séance en portant, par exemple, une attention particulière aux déplacements dans l'espace : les élèves se répartissent dans la salle, debout. L'enseignant leur demande d'imaginer qu'ils aperçoivent une lanterne magique à un point fixe de la salle de jeux ; au signal, ils se dirigent jusqu'à elle, sans la quitter des yeux ; ils changent trois à quatre fois de point fixe puis s'immobilisent.

Une mise en situation collective

Matériel

Dans la phase d'exploration, on propose progressivement des éléments nouveaux : tiges souples en polystyrène, bandeaux et serre-tête élastiques, turbans, foulards carrés et tissus de multiples couleurs, etc.

Tâche

Les premières séances visent à inventer librement des personnages imaginaires, recherche nourrie par l'exploration des matériaux mis sur le corps.

Etayage de l'enseignant

Les interactions entre élèves et les interventions du maître incitent à identifier, utiliser, renforcer les caractéristiques des personnages imaginaires :

- leur forme : allure, déplacements, démarches, postures spécifiques ;
- leur univers sonore : onomatopées, rythmes ;
- leur attributs : ceintures, bandeaux, cape, queue ;
- leur habitat : maison, château, perchoir, grotte, etc.

Un rituel de fin de séance

Après avoir ouvert un temps de parole, l'enseignant demande aux élèves de s'allonger dans la salle. Par exemple, il effleure chacun d'eux avec un foulard magique pour les inviter à se lever et ranger sans bruit leurs accessoires.

2. Du personnage à la famille

Objectifs

Soutenir le jeu libre, enrichir le répertoire d'actions des enfants en définissant un cadre d'expression et d'interaction.

Une mise en situation collective

Tâche

A partir du personnage qu'ils ont identifié et des relations mises en jeu avec d'autres, les enfants constituent des groupes de personnages ayant des points communs. Ils se présentent (situations de « pose » ou de « défilé ») devant les observateurs qui tentent d'identifier les éléments caractéristiques pour dégager collectivement des « familles de personnages » : les combattants (pirates, bandits, guerriers, etc.), les animaux (dinosaures, tigres, papillons, etc.), les personnages mythiques ou féeriques (fées, licornes, monstres volants), etc.

Etayage de l'enseignant

La qualité d'expression dramatique est enrichie en orientant l'attention des élèves sur différents aspects :
- la recherche de signes de reconnaissance d'une même famille (corps, langage spécifique, formules secrètes, choix de nom ou surnoms, etc.) ;
- l'apport de musiques ou textes narratifs proposés par l'enseignant pour varier le jeu, l'allure, les postures, les évènements.

3. de la famille au territoire

Objectif
Développer le jeu en investissant un « territoire » concret sur le mode de la fiction (château, maison, grotte, grenier, arbres…).

Une mise en situation collective
Tâche
A chaque famille est attribué un territoire qui est matérialisé (tapis, bancs, tables, plinthes, cubes, etc.). Chaque groupe explore la vie commune dans cet espace en élaborant des repères concrets : lieu pour dormir, enceintes, portes secrètes, formules magiques, trésor…
Etayage de l'enseignant
L'enseignant soutient l'installation et la recherche des groupes. Il peut proposer :
- des sorties pour explorer le monde extérieur avant des retours dans le territoire ;
- des variations communes de contexte (imaginer ce qui se passe le jour, la nuit ou selon le climat).

A l'issue, un inventaire des scénarios apparus et réalisé.

4. Vers le jeu de groupe sur trame

Objectif
Jouer ensemble une histoire donnant sa place à l'expression individuelle.

Une mise en situation collective
Tâche
Deux familles de personnages jouent ensemble l'histoire racontée par l'enseignant. Les autres élèves sont spectateurs de la scène.
Etayage de l'enseignant
L'enseignant se fait conteur pour proposer le canevas d'histoires avec des rencontres (un pique-nique, un orage imprévu qui oblige la recherche d'un abri, des personnages qui se perdent et ne peuvent rentrer chez eux, l'arrivée de la nuit lors d'une promenade dans la foret, etc.). Il adapte le récit en fonction des scénarios apparus dans les séances précédentes et en fonction des réponses des élèves en intégrant leurs initiatives. Le maître aide les observateurs à distinguer les éléments originaux comme les simulacres ou les pouvoirs magiques inventés.

5. Vers la création d'une histoire scénarisée

Objectif
Réinvestir les acquis dans un projet commun d'expression scénique.

Mise en situation collective
Tâche
Les « familles de personnages » et les premières ébauches sont intégrées dans un scénario final : solliciter les élèves pour choisir des éléments déclencheurs (événements extraordinaires, inattendus, graves, comiques ou insolites) qui vont émailler le scénario ensuite consigné par écrit. Préciser les rôles de chacun, leur moment d'entrée dans l'histoire, le contenu de leur expression personnelle et collective.
Etayage de l'enseignant
Aider les élèves à déterminer les alternances ou simultanéités des interventions de chaque famille, ou au sein d'une famille, de certains personnages. Leur faire choisir les éléments structurant le récit (actions, difficulté, aides, suspens, retrouvailles, quête, etc.) et se déterminer sur la chute de l'histoire (favorable, bénéfique, différenciée selon les rôles). Les alternances de groupes et la trame peuvent être repérées par des moments musicaux et le récit de l'enseignant conteur.
Pour que le projet aboutisse dans sa dimension de création jouée devant les autres, le recours au scénario construit est indispensable. Il s'élabore en classe, en différé des moments d'expression corporelle. Dans cette négociation du sens, les élèves ont souvent du mal à se déterminer. L'enseignant doit les aider à choisir…car sans scénario, il n'y a pas d'histoire commune.

Lina Brunini, Jean-Bernard Bonange,
Illustrations : H. Musyt
Extrait de la revue EPS 1 n°123, juin-juillet-août 2005, pp. 15-16
www.revue-eps.com