

Oraliser – improviser – raconter

Objectifs : proposer, à partir de fondamentaux de jeux (regard/secret/jeu sur les intentions, les émotions/le corps dans sa dimension émotionnelle) des situations orales dont le conte sera le fil rouge. Passer du lire au dire.

Quelques mots d'introduction :

La séance va s'orienter sur la capacité de chacun à oraliser, improviser, réagir spontanément à certaines situations.

ORALISER, c'est DIRE, RACONTER, être capable de s'adresser à un auditoire et de la captiver en laissant transparaître ses émotions.

Un élève qui sait ORALISER, RACONTER, saura alors LIRE puis ECRIRE.

Certains exercices, par manque de temps, n'ont pu être abordés. Je vous les confie comme des suggestions de travail auprès de vos élèves. Tout est adaptable, mais les idées sont présentes et n'hésitez surtout pas à expérimenter. Nos élèves sont friands de ces activités et aiment se mettre en danger...

ECHAUFFEMENT :

On retrouve le groupe. Sur une pulsation chacun dit son prénom.

On dit le prénom de celui ou celle situé à sa gauche.

On fait de même avec celui ou celle situé à sa gauche.

Circulation dans l'espace/on variera les déplacements, le rythme.

Suggestion pour apprendre à mieux se connaître

En cercle, mieux se connaître/jeu des messages visuels qu'on essaiera de mémoriser.

Le premier choisit quelqu'un, celui-ci lui dit son prénom et en même temps un geste qui l'identifie. Le second choisit quelqu'un d'autre qui lui dit son prénom et qui lui donne un autre signe. A chaque fois qu'il passera devant quelqu'un qui a déjà un signe et son prénom, il le mimera et dira le prénom en même temps.

TRAVAIL COLLECTIF :

Pour faire connaissance, et avant tout apport théorique, les participants sont confrontés à une situation de jeu théâtral.

Des consignes de départ sont données :

- Proposer une saynète à jouer aux participants. Cette saynète est destinée à un public qui doit pouvoir comprendre la situation qui va être jouée.
- Proposer une lecture de la saynète qui soit la plus claire possible, la plus expressive.
- Le travail se fait par groupes de 5.

Le support est écrit en anglais, sketch faisant partie d'un répertoire de situations de jeu à vivre en langue anglaise. Dans le cas présent, il est question de pêcheurs confrontés à une prise. Ils imaginent, à mesure que le poisson résiste, ce qu'ils pourraient tirer de cette prise et du bénéfice à long terme. Ce texte s'adresse à des élèves de cycle 3 ayant déjà une pratique de l'anglais. Il n'est pas question ici de traduire mais plutôt d'interpréter le texte et de se l'approprier pour lui donner tout son sens et le rendre lisible aux yeux d'un public pas obligatoirement sensibilisé à la langue anglaise. **L'interprétation**, la **conviction** des acteurs à rendre son sens au texte sont les objectifs visés dans cette activité.

- **A fish.**
- A fish ?
- **Yes, a fish ?**
- A little fish ?
- **I don't know !**
- We can eat it.
- Yes, we can...
- **A big fish.**
- A big fish ?
- ... **yes, a big fish !**
- We can sell it
- It's not a good idea.
- Oh, yes it is !
- Why ?
- Because we need money.
- **A huge fish.**
- We can buy new hats.
- **An enormous fish.**
- We can buy an new net
- **A gigantic fish**
- We can buy a new boat - *I'am the captain of this boat.*
- **A rock !**
- A rock ?
- A rock ???
- Oh, no !...

Les participants vont mobiliser leurs connaissances et vont donc mettre en œuvre les compétences qui y sont liées (maîtrise de l'anglais, de la prononciation, etc.). D'autres compétences, pour répondre aux consignes préalables, doivent également être mobilisées : **la qualité d'expression, le timbre de voix et les paramètres de hauteur, durée et intensité, la capacité à interpréter un rôle** (engagement physique).

De ces compétences doivent découler la capacité à convaincre, la force de persuasion qui fait suite.

Cet exercice démontre que toute situation nouvelle peut générer du stress et agir sur la posture (comportement devant les autres, capacité à réagir dans l'instant). Il permet également de faire sentir que bien souvent le discours proposé peut souffrir de paramètres liés aux émotions et à l'émotion liée à la voix. Selon le psychosociologue américain **Albert Mehrabian**, la voix (son timbre, ses inflexions, intonation) influe pour 38% dans le message transmis alors que les émotions véhiculées par le visage, le langage corporel font partie pour 55% du message. La communication verbale (la signification des mots) tient dans seulement 7% du message.

Autant dire que les mots n'ont d'importance que si les émotions ciblées ont un impact sur le destinataire.

C'est ce qu'il appelle la « règle du 7 % - 38 % - 55 % », également appelée « règle des 3V » et basée sur deux études faites en 1967 sur un public de femmes uniquement, d'où son caractère très contesté.

Retour de jeu :

Les participants, à tour de rôle, viennent jouer la saynète. Chaque fois que cela est possible, on procèdera à un retour du jeu proposé par une critique, positive dans un premier temps, de ce qui a été vu. On pourra alors graduer, sur une échelle de compétences, les difficultés rencontrées ou les points de réussite.

Les participants ont-ils permis une bonne lecture du texte ? Quelle posture ont-ils adoptée ? Quelle voix ont-ils utilisée ? Ont-ils modifié leur voix ? Ont-ils captivé l'auditoire ? Ont-ils été réactifs ? Etc...

VERS LE MIROIR ET LA MISE EN VOIX IMPROVISEE :

- On écrit son prénom.
- On augmente la taille, on engage son corps.
- On écrit de plus en plus petit, avec le bout des doigts.
- On l'écrit avec son coude.
- Avec son nez.
- Son genou.

- En losange, au son d'une musique, on imite les mouvements proposés par le meneur (taïchi) – puis on scinde le groupe en deux, en quatre... pas de rupture.
- Au quart de tour, on change de meneur.
- En miroir, deux groupes se font face.
- En miroir à deux.

- ➔ Pour info, la musique était celle d'Imany et le titre Slow Down, extrait de l'album « The shape of a broken heart »
- En miroir, **on se raconte une histoire**, l'un commence, l'autre reprend les mêmes mots et l'histoire peut passer de l'un à l'autre.

EXERCICES POUR TRAVAILLER LE DIRE

En cercle : dire autre chose que ce qu'on fait

- L'un fait un geste, l'autre (situé sur la gauche) demande : « Qu'est-ce que tu fais ? ». L'un dit : « J'écrase une araignée » (alors qu'il a l'air de jouer du piano).
- Le suivant reprend la phrase du précédent en geste et donne une autre explication à celui qui va ensuite lui demander ce qu'il fait.
- On va de plus en plus vite.
- Bibliographie : « La grammaire de l'imagination » de Gianni RODARI (voir document annexe)

Inventer des mots et leur trouver un sens

- Dans l'espace, chacun circule librement.
- A chaque fois que l'on touche l'épaule de quelqu'un, ce dernier donne une syllabe. Au bout de trois syllabes, on constitue un mot qui devient chargé de sens.
- On donne une définition à ce mot.
- Chacun peut donner son avis, acquiescer ou encore aller plus loin... il faut conserver son sérieux et se montrer persuasif...
- On se déplace dans un espace de plus en plus restreint.

Conte en accumulation

- En rond, assis par terre (ou sur une chaise... ou un banc), quelqu'un propose une phrase, un autre la répète et ajoute une autre phrase.
- Utilisation de la structure narrative **(situation initiale, problème, situation finale)**.
- On ne redit pas forcément mot à mot, on est dans l'oralité, il faut simplement garder la trame : « Il était une fois une jolie princesse... »
- Contes en simultanée : tout le monde raconte la même histoire, celle inventée juste avant par accumulation, mais tous ensemble, donc on parle et on écoute en même temps.
- Même conte, mais raconté par trinômes (ou par 4), en simultanéité, s'accorder sur des points repères : certains mots choisis sur lesquels on fait une pause (chaque

trinôme va ainsi offrir à l'ensemble du groupe sa version, ses temps de pause, ses intentions).

- On procède à un Métalepse : quelqu'un rentre dans l'histoire, le récit s'interrompt, état d'écoute, on est prêts à rebondir... ici, on a surtout posé des questions, mais pour votre info et ajouter un peu de culture à ce moment de grande communion collective, voici ce que dit Wikipédia à propos du métalepse :

La métalepse est un trope (Un **trope** (substantif masculin), du grec *τρόπος*, *tropos* (« tour »), est une figure de style ou figure de rhétorique, de signification destinée à embellir un texte ou à le rendre plus vivant qui consiste à employer un mot ou une expression dans un sens détourné de son sens propre (exemple : voiles pour vaisseaux)), considéré comme une variante de la métonymie, et qui signifie littéralement permutation. Elle consiste à remplacer une chose par une autre qui la précède, la suit ou s'y rattache d'une manière ou d'une autre. La langue parlée comporte des métalepses, par exemple utiliser le verbe « entendre » au sens de « comprendre » ou le verbe « écouter » dans le sens d'« obéir ».

(J'espère vous avoir appris quelque chose...)

Suggestion

Même conte mais lui mettre une intention contraire, on est obligé d'être dans l'opposé, dans le texte ou dans le regard, être dans l'intention ou dans l'image, cela évite la surenchère.

Opposition dans le texte : tout petit bonhomme qui portait une énorme botte.

Opposition entre le texte et l'expression du visage : le fromage qui puait (en faisant un très beau sourire comme s'il sentait très bon).

Le geste facilite l'activité... (On n'est pas allé jusque-là par manque de temps).

Pause

Suggestion

On se met en rond, on redynamise le corps après ce temps de pause (échauffement corporel)

On se tapote les membres, on s'époussète.

A chaque fois qu'on tapote, on pousse un cri : « ha » (pas fait non plus...)

Décrire un lieu (pas fait mais on peut)

On installe des chaises spectateurs.

Par trois, on investit une salle qu'on va décrire (on peut partir d'une photo).

On rebondit sur les mots proposés.

On tourne en fonction des lieux choisis.

Propositions : salle d'attente, salle de classe, restaurant, hall de gare, salle de spectacle, église, toilettes...

On retrouve le groupe en position de ronde : quelqu'un choisit un objet banal, du quotidien et pose des questions à quelqu'un d'autre sur cet objet : exemple, une chaussure, à qui elle est ? Elle est où ? Elle est comment ? Odeur ?...

Pour poser le décor, créer un univers, poser une intention.

Même activité deux par deux, un des deux choisit un objet et le propose à l'autre qui le décrit, il peut lui poser des questions et on inverse les rôles (On était sur des variantes).

Lieu et objet (même constat)

Cette fois-ci, chacun raconte son histoire à partir de son lieu et de son objet sans mimer.

On parle de l'atmosphère, de l'émotion, on cherche, on invente l'histoire en direct, on est dans l'oralité.

On prend le temps de regarder les spectateurs avant de démarrer pour sentir quand ils sont prêts.

On parle pour quelqu'un qui est loin, on parle fort, on offre sa parole.

On peut changer la contrainte, raconter avec les bras dans le dos, une jambe levée.

Il n'y a pas de réponse attendue, l'important est d'inventer.

On peut enregistrer les élèves, ou passer à l'écrit dans d'autres moments mais la partie d'oralité est vivante, on peut la redire même si c'est un peu différent, travail de la confiance en soi dans l'oralité.

Exercices de réflexivité

- En rond, on lance une balle verte, celui qui reçoit dit « verte » et relance.
- On lance ensuite deux balles en même temps, verte et orange, on dit la couleur de la balle qu'on reçoit.
- Celui qui lance dit « hé », celui qui reçoit dit « ho », les deux personnes autour disent « ha » avec un geste (comme couper un arbre), et celui qui a reçu relance « hé » à quelqu'un d'autre du cercle... on va de plus en plus vite afin d'obtenir un rythme.
- Deux personnes en improvisation abécédaire. Quelqu'un du public dit une lettre qui sera la première lettre de la phrase à inventer, la première personne parle jusqu'à ce qu'un autre spectateur annonce une autre lettre, la deuxième sur scène continue alors l'histoire avec la deuxième lettre annoncée qui est la première lettre de sa phrase.

Suggestion

3 personnes pour une chaise parlante : une chaise pour trois, celui qui est assis sur la chaise peut parler, les deux autres peuvent le pousser pour prendre la chaise et continuer à inventer l'histoire à sa place.

Impro galère : 3 personnes, un début d'histoire, un milieu, une fin d'histoire, créées avant sur feuille. Au dernier moment chacune des trois personnes prend connaissance de l'écrit et invente sa partie d'histoire, il faut réussir à nouer les idées (On n'a pas eu le temps d'aborder cet exercice)...

Lecture de contes : on installe un climat de lecture (décor, ambiance, lumières)... L'objectif est de se décentrer le plus possible du texte de manière à entrer dans la narration et non pas dans la lecture. Raconter pour dire.

Voilà pour l'ensemble, ou presque de la séance. Je joins en annexe un petit texte sur la « Grammaire de l'imagination », de Gianni RODARI, de quoi vous donner l'eau à la bouche.

Bonne continuation.