



Catégorie : Jeux Dramatique **Qui ? :** G **titre :** "STATUES" DES EMOTIONS

Objectifs : Expression du masque - expression corporelle - émotion - spontanéité

Déroulement : Les participants évoluent sur l'espace scénique en se déplaçant de sorte à compléter cet espace. Au signal, ils s'arrêtent, parfaitement immobiles, dans l'État demandé, et reste ainsi environ une minute. (État = statue). à titre d'exemple : les statuts pourront être, tristes, malades, en colère... Puis, sur un nouveau signal, les enfants reprendront leur marche dans la plus parfaite neutralité.

Variante : -

Conseils : -

Catégorie : Jeux Dramatique **Qui ? :** G **titre :** ARRET SUR IMAGE

Objectifs : j

Déroulement : Le groupe de participants évolue sur l'espace scénique en marchant de sorte à occuper harmonieusement. À la proposition verbale qui leur est faite les participants s'arrêtent et se figent en statut. Ici, les propositions seront des verbes tels que : prendre, donner, ramasser, cueillir, jeter, etc.

Puis, très lentement, les statuts se mettent en mouvement et prolonge ainsi l'action amorcée et qui a été interrompue.

Tout se passe comme s'il y avait un « arrêt sur image » et que le film reprenait au ralenti.

À un nouveau signal donné, le groupe reprend sa marche neutre.

Variante : -

Conseils : -

Catégorie : Jeux Dramatique **Qui ? :** Texte **titre :** TABLEAU HUMAIN

Objectifs : Ecoute - spontanéité - travail de l'imaginaire - expression corporelle

Déroulement : Le groupe de participants est divisé en deux, G1 et G2. chacun étant situé dans une aire bien précise de l'espace scénique. Le premier groupe tourne le dos au second.

À la demande du meneur, le premier groupe se retourne et, face au deuxième groupe exécute un tableau (sans concertation des enfants entre eux) sur le thème demandé.

Dès que le tableau est terminé et figé, le second groupe commence à émettre des sons que lui inspirent l'improvisation du G1.

À titre d'exemple, les propositions faites peuvent être : le printemps, le petit train, un pique-nique, etc.

Durée approximative : une minute et demie.

Lentement, le contact établi se dissout, le tableau se défait. On intervertit alors le rôle des deux groupes.

Variante : -

Conseils : -



Catégorie : Jeux Dramatique **Qui ? :** 1,2,3 /G **titre :** **QUATRE A QUATRE**
Objectifs : Rapidité - travail sur l'imaginaire - expression corporelle
Déroulement : Tous les participants évoluent sur l'espace scénique ayant pour mission de le compléter harmonieusement. Mentalement, ils choisissent un numéro de un à quatre. Le meneur appelle un chiffre : le ou les enfants qui l'ont choisis interprètent physiquement un personnage humain ou non. Les autres s'arrêtent et regardent l'évolution des personnages entre eux. Celle-ci peut durer quelques minutes. Puis, tous les enfants reprennent une marche normale.
Variante : -
Conseils : On peut demander aux participants de se détacher le plus possible de la vie quotidienne et de trouver des aptitudes physiques pour interpréter d'autres choses comme la mer, une fleur, le vent, la pluie, etc.

Catégorie : Jeux Dramatique **Qui ? :** 1/G **titre :** **LA VALISE INCROYABLE**
Objectifs : Imaginaire - développer la capacité à raconter une histoire - expression du visage
Déroulement : matériel : un coffre ou une valise de forme peu ordinaire de préférence
 Chaque participant travaillera individuellement face au groupe. Au centre de l'espace scénique se trouve un coffre. L'enfant va l'ouvrir et décrit au spectateur ce qu'il contient (il faut donc qu'il imagine car, bien entendu, il est vide).
 Aucune barrière ne doit freiner son imagination, tout doit être accepté, le coffre peut contenir aussi bien « l'immeuble dans lequel j'habite » que « l'amour de ma maman » ou encore « ma brosse à dents »...
Variante : On peut imposer un thème
Conseils : -

Catégorie : Jeux Dramatique **Qui ? :** 1,2,3 /G **titre :** **LA MACHINE RYTHMIQUE INFERNALE**
Objectifs : Coordination - coopération - imagination
Déroulement : Tous les participants se trouvent en dehors de l'espace scénique. Le meneur explique le travail à mener : un à un, les participants vont devoir aller sur l'espace scénique et faire un mouvement accompagné d'un son ou d'un bruit répétitif, chacun devenant ainsi la pièce d'une grosse machine. Un premier enfant va donc venir proposer un son et un mouvement qu'il devra exécuter jusqu'à la fin de l'exercice sans relâche. Puis un deuxième participant proposera à son tour un son et un mouvement qui puisse entrer en harmonie avec le premier et ainsi de suite...
 Ils peuvent travailler en contact physique ou non, mais toujours en contact rythmique. Chacun doit avoir présent à l'esprit que sans lui la pièce voisine ne peut fonctionner.
 Lorsque tous les enfants sont en place, la machine est construite et le meneur peut, à l'aide de signes, demander de ralentir, d'accélérer, etc. De l'extérieur, on doit vraiment voir une machine fonctionner.
 Pour que les enfants puissent se rendre compte de l'ensemble, on peut faire arrêter, lorsque la machine est complète, le premier enfant qui est entré sur l'espace scénique et ainsi de suite pour qu'il contemple la machine en mouvement.

Catégorie : Jeux Dramatique **Qui ? :** 1/6 **titre :** LE DEFILE DES VINGT

Objectifs : Imagination - création de personnages - improvisation

Déroulement : Les participants sont tous au fond de l'espace scénique. Le meneur leur dit qu'il aimerait voir défiler devant lui 20 personnages différents. Dès qu'il appelle le numéro 1, l'un des participants vient au centre de l'air de jeu et en composant physiquement le personnage, il en donne le nom et l'âge. Puis, le meneur appelle le numéro 2, un autre participant incarne un personnage en le nommant et ainsi de suite jusqu'au 20ème.

Variante : les personnages ne sont pas forcément des personnes : un chewing-gum peut précéder un ours qui sera lui-même suivi par un bébé puis par le vent qui souffle...

Varier le rythme de travail en accélérant. Les participants peuvent interpréter plusieurs personnages chaque fois différents.

Conseils : -

Catégorie : Jeux Dramatique **Qui ? :** Texte **titre :** MAIS OU EST-CE ?

Objectifs : Observation - reproduction de gestes - confiance en soi

Déroulement : **Premier temps :** les participants sont assis hors de l'espace scénique, sauf un, qui sort ; ils vont décider entre eux de la cachette d'une pièce de monnaie, sur l'espace scénique, pour ensuite être spectateur du travail de leur camarade.

Une fois la pièce cachée, celui qui est sorti entre et se met à la chercher ; les spectateurs peuvent l'aider en lui donnant des indications comme : « *tu brûles* », « *tu refroidis* »... Il est ainsi guidé dans sa recherche de la pièce de monnaie.

Second temps : le même participant ressort, mais, avant de sortir, il va lui-même caché la pièce ; ensuite tout se passe comme dans le premier temps à savoir : « *je cherche un objet caché, je n'ai aucune idée de l'endroit où ils se trouvent.* » L'enfant va donc devoir « jouer » à chercher et donc se souvenir, pour les reproduire, des gestes et des expressions qu'il a faits quand, réellement, il ne savait pas où était cachée cette pièce.

Variante : -

Conseils : Pour le premier participant, ne pas l'informer du fait que dans la seconde partie de l'exercice il devra reproduire les gestes qu'il va faire sans savoir où est la pièce.