

ÉTAPE 1 : EXPLORATION - DÉINHIBITION

- Les exercices peuvent se faire dans n'importe quel ordre
- L'objectif est que le groupe se connaisse et ne se juge pas
- Pas nécessaire de les refaire à chaque séance
- Ceci est une boîte à outil que vous utilisez comme bon vous semble
- Une consigne à la fois ! Ne noyez pas les élèves dans trop d'informations à assimiler (principe du chef d'orchestre...)
- Une fois une notion assimilée, on peut introduire une nouvelle notion

1. Phase d'échauffement / Tous en cercle

Exercice 1

- Le groupe suit les gestes du chef (prof) sur des frictions corporelles (bras, buste, jambes).
- Varier la vitesse et les mouvements (caresses, tapotements, étirements, décontractions)

On observe :

Le groupe se fédère autour d'une activité inhabituelle. Les rires, les exclamations s'enchaînent...

On travaille sans en avoir l'air...

Mimétisme / Écoute / Lâcher-prise

Exercice 2

- Revenir au silence, concentration
- Surprendre le groupe en criant « Pan! » (tel un cow-boy en train de tirer)
- Répéter l'exercice en variant la finalité avec des rires forcés, des bourdonnements, chuchotements, murmures.

On observe :

Effet de surprise et concentration dans l'attente du prochain exercice

Le groupe attend de nouvelles surprises et est "pendu" à votre personnage

On se familiarise avec l'inattendu, l'incongru...

On travaille sans en avoir l'air...

concentration / écoute / attente / désinhibition

2. Phase de présentation / Tous en cercle

Exercice

- Chacun son tour: "bonjour, je m'appelle..., j'aime..., mais je n'aime pas...". (on peut aussi le faire avec "je viens de..., je fais du...")
- 2ème tour : répéter la même phrase mais varier les intensités de la voix (Rapide, ralenti, joyeux, triste, fort, faible, etc...)
- 3ème tour : l'élève X présente son voisin de gauche ou de droite en redisant la phrase du dit-voisin et le tour se poursuit dans le même sens
- 4ème tour : l'élève X se déplace à l'intérieur du cercle vers un élève Y et redit la phrase de l'élève Y. Le tour se poursuit sur la même logique, tous les élèves doivent passer.

On observe :

Le groupe s'amuse, s'intéresse et se considère.

Chaque enfant s'exprime et dévoile un pan de sa personnalité

On travaille sans en avoir l'air...

Écoute, mémorisation...

S'exprimer en groupe, se révéler, s'aventurer...

3. Témoin sonore / En cercle

Exercice 1 : un son

SANS INSTRUMENT

- Par un claquement de main, le chef passe un "clap" à son voisin qui le fait suivre, etc...
- Au bout d'un tour, le chef relance le "clap" dans un sens et en même temps dans l'autre
- Les claps se croisent et rendent difficile la réalisation de l'exercice
- Varier en ajoutant des onomatopées et en multipliant la fréquence des entrées

AVEC INSTRUMENT

- Au lieu de produire un clap, on produit un son (court, long, aigu, grave, fort, faible...)
- On suit les mêmes étapes qu'avec le clap

On observe :

Normalement, ça dégénère!! À vous de recadrer le groupe pour trouver une efficacité de jeu...

CLAPER des mains est assimilé à JOUER d'un instrument ou chanter. Il faut donc soigner le son.

On travaille sans en avoir l'air...

concentration, écoute, attention...

réactivité !

Exercice 2 : une cellule courte

- Proposez une cellule rythmique (à la voix, aux percussions corporelles, à l'instrument...) et demandez au groupe de la répéter telle quelle, ensemble
- Chaque élève propose à son tour une cellule répétée par le collectif
- Pensez à garder une dynamique, une forme de tempo collectif
- Variez les paramètres du son et nommez-les, vous en profiterez pour faire de la FM

On observe :

L'attention du groupe aux propositions

Des propositions parfois impossibles à reproduire (même par celui qui l'a proposé !) = réinterroger la complexité des propositions

On travaille sans en avoir l'air...

La création de cellule par les élèves

Concentration, d'écoute, apprentissage, mémorisation

Conscience d'une phrase qui se tient, qui est mémorisable

Improvisation !

À noter !

Tous ces exercices ont pour but de désinhiber le groupe et de mettre chacun en confiance. On ne peut pas se tromper puisque c'est un jeu ! Le "ridicule" ou "l'incongru" sont les bienvenus. N'oubliez pas que tous ces "jeux" pédagogiques ont pour objectif principal d'amener l'élève à improviser et donc de créer. C'est la finalité absolue. Le respect de la consigne est anecdotique si l'esprit de créativité est présent.

Selon notre connaissance du groupe (début d'année, milieu d'année...), on peut passer plus rapidement ou revenir plus régulièrement au fil des séances à ce type d'exercice.