

Stage du mercredi 14/01/15
Intervenant : Laurent Brethome

"Le plateau, c'est le lieu de la tentative et de la régression "

Conseils :

Pour éviter l'ennui et aborder des textes difficiles, faire lire la scène aux élèves PUIS jeu avec ses propres mots avant de revenir au texte (=> comment résonne le texte en eux?)

- 1) échauffement en cercle (doit être ludique) : rotation bassin, attraper une barre fictive devant soi, faire tourner le bras droit en avant puis gauche en arrière, jetée de doigts (poings fermés, et ouvrir grand les mains, le plus rapidement possible jusqu'à "briser le masque " du visage de plaintes), massage du visage en prononçant distinctement les voyelles, rotation de la tête et massage du cou
- 2) En cercle, marcher sur place puis montrer une pomme de terre qui serait au centre en s'extasiant "oh!", aller la chercher. Mais la pdt est chaude donc souffler dessus tout en tenant son ventre de l'autre main pour vérifier d'où provient le souffle, pdt grosse à manger donc déformation du visage pour la croquer, pdt toujours chaude donc sautiller sur place car elle est dans la bouche, l'avalier et déglutir bruyamment, enfin rassasié s'extasier de nouveau par plaisir de bouche. (!! Bien penser à aller voir chaque élève pour vérifier son travail sur le souffle)
- 3) Nouvel exercice de pdt : reprendre la pdt au centre, toujours chaude souffler dessus, chaque camarade doit souffler sur chaque pdt, pdt avalée chaude donc sauter partout, puis en extase partager ce plaisir de bouche en enlaçant chaque camarade

==> travail sur l'échauffement physique, la respiration, le déplacement dans l'espace, la relation avec les autres

4) objectif : remonter 24h en arrière et se remémorer ces 24 h. Chacun possède un numéro donné par le meneur, celui ci désignera chaque élève par son numéro, à ce moment là l'élève en question devra augmenter le son de ses propos. Consigne : se raconter ses dernières 24h en son mineur, puis à haute voix quand son numéro est donné. Mais, tenir compte de la parole de l'autre, donc si le précédent en est à 13h, poursuivre la journée. Le but étant d'arriver à 24 h tous ensemble , donc le meneur chronomètre (après avoir procédé à une division) et accorde le temps qu'il faut à chacun, à ce dernier de ne pas se précipiter ou être trop lent (sinon les 24h ne seront pas couvertes à la fin de l'exercice).

(!! Bien penser à parler fort en mode majeur, quand son n° est donné et à prendre la suite chronologique)

==> travail sur la mémorisation, l'expression claire et l'écoute

5) jeu de la chaise : une chaise chacun, prendre tout le plateau avec les chaises. Le meneur désigne une personne (les autres sont assis) qui tape dans sa main et le jeu commence. La personne désignée doit retourner à sa place, sans faire de pas plus grand que son pied. Pendant ce temps, les autres doivent l'en empêcher en changeant de place. !.Dès que l'on se lève de sa chaise, on doit en changer!! Ainsi, si la personne désignée a l'opportunité d'acquérir un siège laisse vacant, elle peut s'asseoir et celui qui n'a plus de siège devient la personne désignée ...etc

Pb soulevé : l'affolement du groupe permet à la personne debout de s'asseoir

Autre variante : challenge, le groupe qui embête le plus longtemps celui qui veut s'asseoir (et inversement, être la personne qui arrive le plus rapidement à s'asseoir)

==> cet exercice permet l'écoute, de ne pas rester à l'écart des autres, de prendre l'initiative à bon escient

6) en cercle : il manque un mot dans la série 1 2 3 4... jusqu'à 6 puis décompte 6 5 4...jusqu'à 1. À la place de 3 = claquement de mains, à la place de 5 = saut sur place.

Donc, l'un après l'autre commencer le compte pour vérifier si tout le monde a compris la chaîne.

!! Si un élève n'y arrive pas, tout le groupe doit l'aider, donc le faire avec lui!!

Ensuite, quand le principe est compris, le meneur est au centre et désigne une personne qui choisit un nombre (de 1 a 6) puis les autres personnes désignées doivent continuer la chaîne, celui qui se trompe a perdu.

7) en lignes : garçons face aux filles (même nombre...) : exercice sur les ruptures au théâtre

1ère consigne => passer d'un état de jeu à un autre très rapidement. De par et d'autre, deux à deux : le premier déclame un discours amoureux puis un discours haineux, en prenant appui sur des éléments concrets de l'autre en face comme les vêtements...etc afin d'éviter une " conceptualisation" donc abstraite qui empêche d'y croire. Un seul parle mais l'un et l'autre avancent, il faut donc également gérer l'espace.

!! Penser que le corps et la voix sont tous deux importants pour le spectateur (voix forte et mouvements de corps signifiants)

==> apprendre à faire de vraies ruptures de jeu (d'un état à un autre) sans laisser la voix en suspend ...etc (ex: " tes cheveux blancs sont inadmissibles à une époque où on peut faire des colorations, et ces / cheveux blancs te rendent si sensuels, ils dégagent une personnalité tellement belle...")

2ème consigne :

Les deux face à face parlent l'un après l'autre en tenant compte de sa consigne (haine ou amour) et des propos de l'autre pour rebondir (quand le meneur tape dans les mains, celui qui soit parler doit reprendre les propos de l'autre pour lui répondre), tout en tenant compte de l'espace (!!)

3ème consigne :

Parler en même temps en modifiant les intentions (le1er : amour, haine, amour/ le2e : haine, amour, haine)

4ème consigne :

Rupture non plus de soi à soi mais de l'autre à soi : 1er amour/ le 2ème haine puis 1e haine/ 2ème amour ...

5 e consigne :

4 garçons composant une seule entité pour une fille, cette dernière doit répondre aux 4, elle doit donc écouter les discours différents et construire sa réplique en prenant en compte les éléments importants de chaque discours. Elle prononce un discours amoureux, eux haineux, puis inversement...

6 e consigne :

Toutes les filles tous les garçons !!

Tout cela en respectant l'avancée dans l'espace

Ne pas vouloir absolument finir son discours, rebondir sur le dernier mot prononcé pour un sentiment et l'amener vers le nouveau sentiment à exprimer

8)Autre idée d'exercice (que vous n'avez pas effectué): battle face à une bouteille sur une table (le premier qui l'attrape). D'abord deux puis, après constitution de l'équipe, chaque membre de l'équipe et on compte les points.

==> repérer ceux qui sont à l'écart, permettre de créer un esprit d'équipe

9) jeu de l'aveugle par deux (en changeant de rôle, voyant-aveugle en cours d'exercice).

Entre voyant et aveugle, obligation de créer un nouveau code de langage (onomatopées, marques de voiture...) pour désigner les ternes importants pour se déplacer sans se faire attraper (gauche, droite, se baisser, courir, s'arrêter...). Un des aveugles sera désigné comme le meurtrier...

Varié la place des voyants qui donnent les indications (en frontal, sur les côtés...)

10) "Natacha attacha son chat Pacha qui s'échappa ce qui fâcha Sacha" !!

Consigne : arriver à prononcer cette phrase en se déplaçant de la manière suivante :
En lignes (deux à deux), faire six pas pour atteindre en même temps le centre (pour une même ligne), puis relancer sur le pied arrière pour effectuer cinq pas, puis relancer le pied arrière pour quatre pas... (et 123456/ et 12345/et 1234/ et123/ et12/et1/et1/et12/et 123...)
une ligne commence par le pied droit, celle d'en face par le pied gauche .