

Théâtre

Séquence pour le lancement d'un projet théâtre

Inspiré du livre : Le grand livre des petits spectacles : Casterman

Séance 1 :

Jouer avec le corps :

le pantin p 14 / Les cloches p 16 (respiration)

Jouer ensemble : Le cheval aveugle p 50

Jouer avec la voix : Les virelangues p 68

Improviser : Le canevas p 88 (textes imprimés)

Jouer avec la mémoire : La liste infernale p 106

Séance 2 :

Jouer avec le corps : Le ballon p 18 (respiration) / le magnétoscope p 22

Jouer ensemble : Le miroir p 52

Jouer avec la voix : La voix des bêtes p 70

Improviser : L'histoire en tranches p 90

Jouer avec la mémoire : Trouver l'erreur p 108

Séance 3 :

Jouer avec le corps : La plongée p 21/ la ronde des âges p 24

Jouer ensemble : L'hypnose p 54

Jouer avec la voix : Le bon ton p 72

Improviser : Les téléviseurs p 92

Jouer avec la mémoire : Ecoute le temps qui passe p 110

Séance 4 :

Jouer avec le corps : exercices de respiration/ L'arche de Noé p 26/ les silhouettes p 28

Jouer ensemble : Le marchand de ballons p 58

Jouer avec la voix : Le doublage p 74

Improviser : Le téléphone sonne p 94

Jouer avec le texte : Pour lire une pièce p 114

Séance 5 :

Jouer avec le corps : A l'aventure p 30

Jouer ensemble : L'ours et les bûcherons p 60

Jouer avec la voix : Un mot déplacé p 76

Improviser : Les proverbes p 96 (trouver d'autres de proverbes)

Jouer avec le texte : Je lis, je dis p 116 (trouver différentes petites scènes)

Séance 6 :

Jouer avec le corps : Les robots p 32 / le tir à la corde p 34 (?)

Jouer ensemble : Les sirènes p 64

Jouer avec la voix : Les mots starters p 78

Improviser : On frappe à la porte p 98

Jouer avec le texte : La page effacée p 118 (préparer des scènes avec des répliques en moins +stylo)

Séance 7 :

Jouer avec le corps : Le coup de main p 36 / les gestes qui parlent p 38

Jouer avec la voix : Le témoin p 80 (?)

Improviser : Le tableau p 100

Jouer avec le texte : Le logorallye (? difficile) p 114

Séance 8 :

Jouer avec le corps : La rencontre des muets p 40 (préparer des papiers ou oral)

Jouer avec la voix : Seul contre tous p 82

Improviser : Match d'impro p 102

Jouer avec le texte : Lancement du projet

Le canevas p 88

1) *Pantalone annonce à Florentine qu'il part en ville pour des affaires. Il lui recommande de ne pas ouvrir la porte à ses trois frères s'ils se présentent pendant son absence, ce sont de terribles pique-assiettes. Ils sont faciles à reconnaître, tous trois sont bossus comme l'est Pantalone. Florentine promet de faire attention et Pantalone s'en va.*

2) *On frappe à la porte. Ce sont les trois bossus. Florentine ne les laisse pas entrer, les trois bossus prétendent alors qu'ils sont à bout de force et qu'ils vont se laisser mourir devant sa porte. Florentine a pitié, elle les fait entrer pour leur donner une simple et unique assiette de soupe.*

3) *Une fois autour de la table, les trois bossus mangent et mangent et redemandent toujours plus. Ils boivent beaucoup aussi et finissent par rouler sous la table*

4) *Florentine essaie de les tirer de dessous la table pour les jeter dehors, mais elle n'y parvient pas, elle appelle un passant, Trappola, et lui promet une récompense s'il la débarrasse d'un gêneur. Elle lui montre la table d'où dépassent deux pieds. Trappola tire le premier bossu sans apercevoir les deux autres. Il annonce qu'il va le jeter à la rivière et l'emporte.*

5) *Trappola revient, il aperçoit les jambes du deuxième bossu et croit que c'est toujours le même. Il l'emporte à nouveau.*

6) *Encore une fois, c'est le même manège avec le troisième bossu.*

7) *Trappola revient, il regarde sous la table : personne. Trappola est ravi, il croit en avoir fini mais Pantalons arrive et Trappola le prend pour ce maudit bossu qu'il a déjà jeté trois fois à la rivière.*

8) *Pantalone et Trappola en viennent aux mains. À ce moment-là les trois bossus reviennent. La bataille redouble et Florentine les encourage à se rosser de plus belle.*

Théâtre

Séquence pour le lancement d'un projet théâtre (en amont)

Inspiré du livre : Entraînement à l'improvisation théâtrale. RETZ

Séance 1 :

Exercices de dynamisation :

Les vampires : p 17

Exercices d'expression corporelle :

Objets en forme : p 29

L'espace :

Point fixe : p 34

Contact et écoute :

Transformations : p 56

Massages et automassage :

Les jambes tremblent : p 76

Séance 2 :

Les vampires : p 17

L'espace :

Les vides sculptés : p 36

Contact et écoute :

Marche sensitive : p 57

Les jeux dramatiques :

1.2.3 Sentiments : p 86

Massages et automassage :

Les tapotis : p 78

Séance 3 :

Voix et respiration :

Le son de l'action : p 43

Exercices d'expression corporelle :

Objets en forme : p 29

L'espace :

La patinoire : p 39

Contact et écoute :

L'orchestre : p 60

Les jeux dramatiques :

Du rire aux larmes : p 90

Massages et automassage :

Les éminences frontales : p 80

Séance 4 :

Voix et respiration :

Du cri au silence : p 44

Exercices d'entraînement physique :

Le chapeau : p 21 (sur 3 séances) = 1 chapeau par participant

Les jeux dramatiques :

La femme à barbe : p 92

Séance 5 :

Exercices d'entraînement physique :

Le chapeau : p 21 (sur 3 séances) = 1 chapeau par participant

Les jeux dramatiques :

Bébé, parapluie, chewing gum : p 95

Séance 6 :

Exercices d'entraînement physique :

Le chapeau : p 21 (sur 3 séances) = 1 chapeau par participant

Les jeux dramatiques :

L'ami invisible : p 96

Le feu rouge : p 107