

**ATELIER THEATRE 6ème**

Molière fait nous rire !

2015-2016

[Tapez le nom de l'auteur]

## **Atelier théâtre 6<sup>ème</sup>    THEME Molière**

### **Déroulement d'une séance de 55 minutes**

**1'** 1. cercle (former la troupe en cercle, se tenir la main, puis se lâcher et faire n°2)

**1'** 2. Training (étirements, assouplissement tête, épaules, bras, bassin, jambes...)

**3'** 3. un exercice de concentration.

**2'** 4. Un exercice de respiration.

**5'** 5. Un exercice de travail sur le corps ou l'espace.

**8'** 6. Un exercice de travail sur la voix /articulation / vire langue

**10'** 7. Un exercice de travail du jeu dramatique

**20'** 8. Travail sur les textes étudiés et/ou la représentation de fin d'année.

**5'** 9. Fin de séance : retour au cercle en se tenant la main, lâcher, un pas en arrière.  
Applaudissements.

**TEXTES D'ETUDE ENVISAGES**

❖ L'avare

- Acte I, sc.3 (la flèche)
- Acte V, sc.3 (quiproquo)

❖ Le bourgeois gentilhomme

- Acte II, sc.2 (le maître d'armes)
- Acte II, sc.4 (le maître de philosophie)
- Acte III, sc.2 (Nicole)
- Acte V, sc.1

❖ Le malade imaginaire

- Acte I, sc.2
- Acte I, sc.
- Acte II, sc.8
- Acte III, sc.10

❖ L'école des femmes

- Acte I, sc.2

❖ Les fourberies de Scapin

- Acte II, sc.3
- Acte II, sc.7

❖ Les femmes savantes

- Acte II, sc.6

❖ Le médecin volant

- Acte I, sc.4

❖ Dom Juan

- Acte IV, sc.3

## Atelier théâtre 6<sup>ème</sup>    THEME Molière

### EXERCICES DE CONCENTRATION / RELAXATION

**Les ballons de couleur** : Assis, en cercle, le meneur fait mine de tenir un ballon et le lance à l'un des participants en disant : « rouge ! » ; dès la réception, en faisant bien comprendre qu'il est en possession du ballon, le participant répète la couleur et l'envoie à qqn d'autre. On peut introduire plusieurs ballons.(3t1)

**Le miroir collectif** : Assis, en cercle, l'un des participants effectue une série de gestes en utilisant au maximum les possibilités expressives de ses mains, bras, torse et de son visage. Le reste du groupe, en miroir, reproduit dans le même temps ses gestes. Un observateur étranger ne devrait pas se rendre compte de qui dirige l'exercice. (8t1)

**Les haies** : Courir sur place et sauter des haies imaginaires au signal du meneur (1t1)

**Allô maman** : Groupe en mvt dans l'espace. Le meneur associe :

au chiffre 1, l'action « allo, maman ! »+action de téléphoner.

Au chiffre 2, « bonjour Madame » + salut

Au chiffre 3 « aie, aie, aie » + douleur abdominale

Au chiffre 4 « hep taxi » + bras en l'air

Au chiffre 5 « c'est une blague ? »+ main sur les hanches.

Une fois les rapports enregistrés, le meneur propose des combinaisons (1-2-5...)

Tous les participants travaillent en même temps.(2t1)

**La chaussure** : Placer une chaussure au milieu de l'aire de jeu. Le participant doit traverser l'aire de jeu en diagonale, les yeux fermés sans aucune hésitation, prendre la chaussure sans tâtonnements et la remettre dans la main du meneur se trouvant à l'autre extrémité de la diagonale. Laisser un temps de mémorisation avant le début de l'exercice.(10t1)

**La chaise** : les participants doivent, les yeux fermés, sans hésitation, aller à la chaise, en faire le tour par la gauche pour finalement s'y asseoir. Attention, rester à proximité de la chaise pour retenir celui qui s'assiérait à côté ! (11t1)

**Planètes en folie** : Groupe en mvt dans l'espace. Le meneur : « vous êtes des planètes, observez mes mains, lorsqu'elles se rapprochent, vous vous rapprochez, lorsqu'elles s'éloignent vous faites de même, sans jamais vous toucher.(14t1)

**Marche inhabituelle** : Groupe en mvt dans l'espace. Consigne : « ne pas créer une habitude et ne pas entrer dans l'automatisme. Pour cela, vous devez investir tous les rythmes de marche (lent, rapide, saccadé...) toutes formes de marche (en canard, pieds ouverts, sur la pointe des pieds, comme un vieillard...), tous les sens (en avançant, reculant, sur le côté...) (2t2)

**A l'écoute du monde** : Assis, coudes posés sur les cuisses, torse en avant, mains souples. Les participants doivent porter leur attention sur les bruits extérieurs à la pièce.(54 t2)

**Bruits et bruissements** : Allongés, les participants portent leur attention sur les bruits extérieurs à la pièce, puis sur les bruits de la pièce dans laquelle ils se trouvent. Enfin, ils s'intéressent à leurs propres bruits (passage de l'air dans les narines, bruits du ventre, les bruits du cœur...). Se travail doit se faire dans la lenteur.(26t2)

## Atelier théâtre 6<sup>ème</sup>    THEME Molière

### EXERCICES DE RESPIRATION/ ECOUTE / RYTHME

**Respiration abdominale** : allongés sur le sol, main posée sur l'abdomen. En inspirant par le nez on fait gonfler l'abdomen et par conséquent la main se soulève. Astuce : demander aux participants d'imaginer une fleur posée entre les sourcils et essayer de sentir son parfum. (15t1)

**Respiration chronométrée** : respiration abdominale avec : 1/ inspiration 5 temps, 2/ rétention souffle 7 temps / expulsion 15 temps. (ou 6/8/15) (17t1)

**Respiration / son** : allongés sur le sol, installer une respiration abdominale collective type chronométrée puis sur le temps de l'expulsion, laisser sortir le son « a », objectif : harmonie. (18t1)

**Gruyère râpé** : séparer le groupe en 4 parties égales. G1 dira « gruyère râpé », G2 : « le fromage est fondu » , G3 : « reblochon, polochon », G4 : « camembert c'est amer ». L'ensemble des groupes circule en frappant des pieds pour marquer les 6 temps, tandis que chacun dit la phrase correspondant à son groupe. Obj : travailler rythme et voix.(36 t2)

**Coupure de sons** : Assis, en cercle. Le meneur propose le poème suivant :

Coi/ffé/ d'un/ pa/na/ma/ et/ aux /lèvres/ un /dah/lia,/ me/ssi/re /le/ bo/a/ se/ pointe/ à /l'o/pé/ra.

Bien répéter le poème pour le maîtriser, le texte est dit par tout le troupe en respectant le rythme des alexandrins et en l'exagérant un peu, enfin coupure de son. 1/ tout ; 2/ sans « ra »3/ sans « péra ». Au début les syllabes non dites peuvent être frappées des mains puis on les supprime.

**EXERCICES DE TRAVAIL SUR LE CORPS OU L'ESPACE    1/2**

**La file indienne** : (34t1) obj : se connaître en début d'année. Tous les participants évoluent en marchant à rythme normal. Au signal du meneur, les participants vont devoir se ranger les uns derrière les autres, *du plus petit au plus grand* ou par *ordre alphabétique* des prénoms (faire redire les prénoms avant de commencer) sans hésitation. A faire plusieurs fois de suite.

**Ne me quitte pas** : (24t1) obj : oser se toucher. 2 par 2, chacun doit s'appuyer sur l'autre tout en le touchant le moins possible et évoluer sur la scène. Rechercher les points de contact les moins évidents (hanches, oreilles, orteils, cou...)

**L'aveugle** : (25t1) 2 par 2, l'un est aveugle, l'autre le guide. L'aveugle ferme les yeux et attend que le guide mette en place des objets éparpillés sur le sol symbolisant des montagnes, lacs, villes, vallées... Au signal du meneur, les aveugles avancent en étant conduits par la seule voix de leur guide leur indiquant à voix basse, la route à prendre, les obstacles à éviter

**L'hypnose** : (26t1) 2 par 2, debout, face à face. L'un met sa main à qq centimètres du visage de son partenaire qui est alors hypnotisé et doit garder le visage toujours à la même distance de la main. L'hypnotiseur fait des mouvements dans tous les sens.

**Culbuto** : (27t1) 2 par 2, l'un tournant le dos à l'autre. Celui qui est devant va se laisser tomber en arrière, bras légèrement écartés du corps et être rattrapé sous les aisselles par son partenaire. Personne ne doit bouger les pieds.

**Jeux de regards** : (29t1) Groupe en mvmt dans l'espace. Au signal, tout le monde s'arrête et va plonger son regard dans celui d'un partenaire, les deux se regardant, droit dans les yeux, sans aucune expression. Durée 2 minutes. Faire l'exercice au moins deux fois .

**La bulle** : (30t1) le groupe se réunit dans un coin de la salle, chacun est serré contre l'autre, en contact mais sans se tenir la main. Le meneur désigne un autre endroit de la salle et le groupe doit s'y diriger les yeux fixés sur ce point imaginaire. Démarche : faire comme si tout le monde se trouvait dans la même bulle.

## Atelier théâtre 6<sup>ème</sup>    THEME Molière

### EXERCICES DE TRAVAIL SUR LE CORPS OU L'ESPACE  2/2

**Miroir** : (31t1) Groupe réparti dans l'espace. Chacun se trouve à environ 1 mètre d'un autre, les yeux dans les yeux. Après 1 min. de concentration (arrêt des rires), au signal l'un des 2 effectue lentement une série de mvt que l'autre reproduit comme s'il était son miroir. Attention tout le corps doit être mobilisé.

**Mous/durs** : (32t1) 2 par 2, ceux qui agissent sont les durs, se qui se laissent manipuler sont les mous. Les durs utilisent le corps des mous comme de la pâte à modeler. Attention : ne jamais faire souffrir le mou.

**Papillon sur l'épaule** : (33t1) 2 groupes égaux, l'un se dissémine sur l'aire de travail dos tourné au centre de la pièce pour ne pas voir l'autre groupe. En silence, les élèves du 2<sup>ème</sup> groupe choisissent un partenaire, se place derrière lui en posant la main droite sur son épaule gauche avec douceur, tel un papillon se posant sur une fleur. Le premier doit deviner qui est-ce.

**La bougie** : (8t2) Groupe réparti. « chacun est une bougie et va se placer dans un bougeoir. Chaque bougie a sa forme propre et sa couleur. Puis on allume les bougies et elles commencent à fondre, jusqu'à se répandre en dehors du bougeoir.

**Pas de clairière** : (12t2) Groupe réparti dans l'espace. Ils sont des arbres qui, au signal du meneur, vont se planter dans la terre, bien répartis sur toute la surface du plateau qui devient alors une forêt. Cette forêt doit être régulière, la répartition doit être équilibrée. Plus un participant se déplace, rompant l'équilibre, alors un deuxième se déplace pour la rééquilibrer et a ainsi de suite...

**De un à neuf** : (13t2) 2 par 2, le groupe part d'un point de la salle et se dirigent vers un autre point en énonçant à voix haute à chaque pas « un, deux, trois... » jusqu'à neuf ; puis ils font demi-tour même travail jusqu'à 8 ; demi-tour même travail jusqu'à 7... jusqu'à l'arrêt total. Travailler le plus possible en miroir.

**Rencontres** : (26t2) Groupe en mvt dans l'espace, au signal les participants s'immobilisent et essaient d'attraper ou de toucher un partenaire sans décoller les pieds du sol. Après 3 ou 4 essais même travail en essayant d'attraper 2 partenaires.

**C'est toi** : (28t2) Groupe en mvt dans l'espace, après avoir pris conscience de l'espace, lorsqu'ils s'en sentent capables ils ferment les yeux et poursuivent leur marche. Ils doivent être à l'écoute sensitive des autres et provoquer les rencontres (toucher, pressions de la main, mots murmurés...) au lieu de les éviter.

## Atelier théâtre 6<sup>ème</sup>    THEME Molière

### EXERCICES DE TRAVAIL SUR LA VOIX / ARTICULATION / VIRE LANGUE

**Mur sonore** : (20t1)le groupe sauf un forme un mur humain sur une ligne droite serrée. Le participant par en marchant vers ce mur, il va en commençant, émettre un son faible( a) par ex. et l'amplifier au fur et à mesure qu'il avance pour arriver à un paroxysme sonore en s'arrêtant devant le mur.

**Articulation** : (21t1)Faire faire toutes sortes de grimaces afin de faire travailler les zygomatiques et les mâchoires (ouvrir la bouche, la fermer en avançant les lèvres, tirer la langue, mouvements de mastication dans tous les sens...) Le participant doit être vraiment « défiguré », les muscles doivent chauffer. Puis faire dire une série de syllabes et de phrases parfaitement articulées, plusieurs fois en variant l'intonation.

BRA-BRE-BRI-BRO-BRU

CRA / DRA/ CRIC CRAC

CROQUE DU MANIOC

JE VEUX ET J'EXIGE

LES CHAUSSETTES .....

**Virelangues** : cf les cartes 139 virelangues



## Atelier théâtre 6<sup>ème</sup>    THEME Molière

### EXERCICES DE TRAVAIL DU JEU DRAMATIQUE ¼

**Le défilé** : (40t1) Le meneur détermine une séquence rythmée de 5 temps. Les participants se placent sur une ligne en se serrant et le groupe avance en énonçant les temps à voix haute. On dit : 1-2-3-4-5 en marchant, puis 1-2-3-4 en marchant le on se fige sur le 5<sup>ème</sup> temps, puis 1-2-3 en marchant et figé sur 4-5 ...et on reprend la série. Il faut montrer l'exercice avant.

**Les statues** : (41t2) Groupe en mvt dans l'espace, au signal tout le monde s'arrête en statue. Le signal étant l'état de la statue (gaie, triste, énervée, amoureuse, malade etc.)

**Du jour à la nuit** : (43t2) installer un panneau occultant au centre de l'aire de jeu. L'élève part de cour avec un état qu'il montre clairement, arrivé au panneau placé parallèlement au groupe, il disparaît derrière et réapparaît avec un état différent. Le participant doit s'investir dans chacun des états de la même manière, on ne doit pas sentir de passage d'un état à l'autre, celui-ci doit être brusque. Travailler sur des états antagonistes : la beauté/la laideur ; la vie/la mort ; la joie/la souffrance...) Pas de texte, seulement des sons ou des onomatopées.

**Etre ou ne pas être une chaussure** : (46t2) le groupe, en cercle, le meneur impose un objet, une chaussure par exemple. Contrainte : improviser une scène en utilisant l'objet détourné de sa fonction.

**Le mentir vrai** : (51t1) travail de la sincérité. Faire une improvisation de 2 ou 3 min. à partir d'un nom ou d'un verbe imposé sans temps de réflexion.

**Contrôle individuel et contrôle collectif**: (55 et 56 t1) Afin d'assurer le participant de la parfaite mémorisation de son texte. Donner au hasard, un mot ou un morceau de réplique et il doit être capable de continuer le texte sans réfléchir ; pour le collectif, préparer des petits morceaux de papier, assis en cercle chacun en tire un et celui à qui appartient ce morceau de réplique doit le continuer.

**EXERCICES DE TRAVAIL DU JEU DRAMATIQUE 2/4**

**Comique par le ton** (p75-76)

- **Dire chaque phrase sur les tons indiqués ci-dessous :**

**Menaçant/ Curieux** : Regarde ces hommes qu'on voyait au loin sur la route.

**Calme/ En colère** : oh ! taisez-vous ! assez ! partez !

**Mourant / Hurlant** : alerte ! alerte ! l'immeuble est en feu, nous allons tous mourir !

**Sérieux / Moqueur** : Maître Corbeau, que vous avez un beau plumage !

**Gentiment / Avec reproche** : Range ta chambre, s'il te plaît !

**Vaniteux / simple** : Je suis la plus belle du Royaume !

**En chantant / En pleurant** : Moi, j'aime les spaghettis ! j'aime les raviolis ! j'aime les pissenlits !

- **Dire chaque phrase comme si on était ....**

**un malade** : Donne-moi vite mes médicaments, ils sont dans le premier tiroir du bureau.

**Un ogre** : je sens que nous allons bien manger ce soir.

**Un capitaine autoritaire** : Vous oubliez à qui vous parlez, Monsieur .

**Un mendiant** : Donnez-moi un peu d'argent s'il vous plaît.

**Un amoureux** : J'aime ton regard, tes yeux tendres et ton sourire amoureux. Tu me remplis de bonheur et d'amour.

**Une snob** : Certains spectacles sont consternants !

**Un avare** : Oui, tout ce qui est ici est à MOI . Vous tenez à cet objet ? Je le garde, il est à MOI .

**Un anglais (avec l'accent anglais)** : J'ai perdu mon parapluie à Manchester.

**Un paysan** : Ben ! Qu'est que j'y peux bien, hein, s'il a bouffé toute l'herbe !

**Une sorcière** : Eh ! qui grignote ma maison ? Mais ce sont mes petits enfants charmants...

**Rire sur scène** (p76)

- Tous marchent, soudain l'un d'entre eux pointe du doigt un endroit lointain et dit aux autres : « Regardez comme c'est drôle ! », Tous rient.
- Les enfants sont en cercle. Le 1<sup>er</sup> lance un « haahahaha », le 2<sup>ème</sup> enchaîne avec « hehehehe », le 3<sup>ème</sup> « hihihihhi », le suivant « hohohoho », et ainsi de suite en déclinant toutes les voyelles.

**EXERCICES DE TRAVAIL DU JEU DRAMATIQUE 3/4**

**Comique de geste** (p86) Obj : travailler la gestuelle comique.

- **Dire sa phrase normalement, sans intonation particulière avec le geste que nous inspire la phrase.**

- Monsieur le marquis, si vous voulez bien vous tourner un peu de mon côté.
- C'est ici madame qu'il y a un petit malade ?
- Je suis fils unique d'une famille de sept garçon.
- Je n'y comprends rien, je vous le dis. Il était très bien hier soir et il trottait à travers l'appartement.
- On dirait un arbre avec une tête d'homme.
- C'est étrange, cela. Quel âge a-t-il ?
- Pourquoi faites-vous tant de manières ?
- L'ogre trancha la gorge de la fille.
- Je suis très franc et je dis toujours ce que je pense.
- Reposez-vous encore. Dormez un peu mon ami. Cela vous fera du bien.
- Essayez encore de me regarder.
- Mais aujourd'hui n'est pas demain.
- Il me semble entendre un son, un chant... une sorte de musique.
- Paris n'est pas tout proche. Dépêchons-nous, il faut que j'arrive avant la nuit.
- Au revoir.
- Le temps est plutôt frais aujourd'hui, faites-moi le plaisir de fermer cette fenêtre.
- Je ne comprends pas ce problème, Monsieur.
- Peux-tu me rendre mon gilet, s'il te plait ?
- Le radiateur était coupé, Alphonse.
- Madame Demez, c'est votre fils au téléphone.
- Tu ne le dis à personne !
- Pourquoi trembles-tu ainsi ?
- Mais que fais-tu ?
- Pourquoi t'es-tu coupé les cheveux ?
- Je vais me fâcher, c'est insupportable !

**EXERCICES DE TRAVAIL DU JEU DRAMATIQUE 4/4**

**Chutes comiques** (p88)

**Savoir tomber** : 1. S'accroupir et poser un genou par terre, 2. S'incliner sur le côté et s'asseoir sur le sol, 3. Se soutenir de la main, 4. se reposer sur l'avant-bras, 5. Etendre le bras vers l'extérieur sur le sol, 6. S'allonger sur le côté et poser la tête sur l'épaule.

**Disputes et coups de bâton ou gifles au théâtre** (p91-92)

**Poursuites** : elles sont structurées et organisées : courir en rond, sur place, dans un circuit organisé, faire des jeux de cache-cache. Positions corporelles : celui qui poursuit est penché vers l'avant, le poursuivi vers l'arrière.

**Coups** : on ne porte pas véritablement les coups !! tout est dans l'illusion. Pour que cela soit comique il faut exagérer tous les mouvements et faire des grimaces très expressives, se frotter le derrière par ex., Chaque coup porté doit produire un son (comédien ou bruiteur dans les coulisses). S'exercer en faisant les gestes au ralenti d'abord.

**La gifle** : celui qui donne fait un geste rapide et l'arrête juste avant la joue, celui qui la reçoit fait un vif mouvement de côté, un bruiteur tape dans ses mains au même moment.

**La gifle manquée (à trois)** : même exercice mais cette fois en y intégrant un jeu de scène dans lequel celui qui devrait recevoir la gifle se baisse et c'est un autre qui la reçoit.

**Tirer quelqu'un par l'oreille** : « le fâché » pose sa main sur l'oreille de la « victime », fait semblant de serrer l'oreille et de le tirer vers soi, et l'entraîne à droite à gauche. La « victime » serre des deux mains le poignet du « fâché » comme s'il voulait le repousser. Il prend un air souffrant.

**Bibliographie** :

Recueil d'exercices rédigé à partir de ces trois ouvrages.

- Tomes 1 et 2 de « 60 exercices d'entraînement au théâtre, A. Héril et D. Mégrier », Retz : les chiffres correspondent aux numéros et aux tomes des exercices.
- « Animer des ateliers théâtre », S. de Moustier et J. Faure, Retz .