



Lire et Jouer avec Mip et Lo



niveau 2

Un drôle de plongeon

Guide Pédagogique



Un drôle de plongeon

Pièce écrite par
Jean-Paul Alègre

Guide Pédagogique

Partie
lecture -compréhension et fiches élève :
Virginie Coussemacq

Partie
mise en scène :
L'avant-scène théâtre

Sommaire

Introduction générale	4
Partie 1 - Lecture-compréhension	7
4 séances d'enseignement pour une exploitation globale de l'œuvre	8
Activités de rédaction et de mises en réseau	15
Fiches élève	17
Fiche-outil : Enseignement moral et civique	17
5 fiches de lecture suivie	18
Partie 2 - Mise en scène	23
Introduction	23
1 ^{re} étape : le travail de préparation	25
2 ^e étape : le travail de répétition	32
Mise en pratique d'un projet théâtral autour d' <i>Un drôle de plongeur</i> en 15 séances	37
Annexes : 15 propositions de jeux d'échauffements	39

Introduction

La collection

« Lire et Jouer avec Mip et Lo »

« Lire et Jouer avec Mip et Lo » est une collection d'histoires dialoguées qui peuvent accompagner l'apprentissage de la lecture aux cycles 2 et 3.

Conçues par des auteurs en liens étroits avec l'écriture dramatique, ces histoires invitent aussi les enfants à découvrir le jeu théâtral comme à se découvrir eux-mêmes.

► Des histoires à lire et à jouer à l'école

Les histoires de la collection « Lire et Jouer avec Mip et Lo » constituent **une entrée originale et innovante dans le genre théâtral**. Elles en ont toutes les caractéristiques – dialogues et didascalies – sans en revêtir la difficulté. Ainsi, le mode narratif adopté est tel que même un lecteur débutant ne se demandera pas sans cesse qui parle : le choix de « sortir » les didascalies du texte et de les mettre en amont des répliques des personnages allège de fait son travail de compréhension et lui permet d'accéder plus facilement au sens du texte et à son interprétation. Ces didascalies prennent encore l'aspect d'une voix narrative qui pourra être exploitée doublement : à la fois dans **la mise en voix des textes en classe** et lors de **leur mise en scène**.

Ces histoires peuvent être exploitées en classe dans le cadre de l'enseignement de la lecture et de la compréhension. Ainsi, les compétences de lecture orale et de mise en voix des textes par le travail de la lecture dialoguée (lecture fluide et vivante), de compréhension et d'interprétation pourront être travaillées. Les séances proposées dans le guide pédagogique et les fiches de lecture suivie photocopiables vont dans ce sens.

Le lexique employé dans les textes – riche et varié – sera également objet d'étude. Les personnages qui entourent les enfants utilisent un langage qui leur est propre et qui est différent du leur ; les différents registres de langue – familier, courant et même soutenu – se côtoient. Leur identification permettra **un accroissement du capital lexical des élèves** par un travail sur la sémantique des mots nouveaux en contexte comme par la constitution de champs lexicaux.

Les histoires peuvent également être utilisées en théâtre, dans le cadre d'ateliers faits à l'école ou en dehors, ou même en prolongement de l'étude du texte par une mise en scène faite en classe par l'enseignant(e) et ses élèves.

À cet effet, une grande liberté est laissée à l'enseignant(e), qui pourra choisir quelle exploitation lui convient en fonction de ses projets et des besoins de ses élèves.

► Des histoires à destination des élèves de cycle 3

« Lire et Jouer avec Mip et Lo » nous plonge **dans l'univers de référence de jeunes enfants**. Ces derniers s'identifieront facilement aux deux héros – Mip et Lo – qui ont leur âge ou à peu près.

Les personnages récurrents d'un texte à l'autre – les deux enfants, leurs animaux et leurs parents – sont une aide à la compréhension des textes. Leur mode de pensée, leurs idées, leurs échanges s'inscrivent dans un univers réaliste et proche d'eux. En s'identifiant aux personnages de Mip et Lo, les jeunes lecteurs éprouveront du **plaisir à la lecture** et les aventures des personnages susciteront d'autant plus d'émotions chez eux qu'ils les comprendront davantage et partageront leur mode de pensée.

En outre, chaque histoire rapportant **une bêtise enfantine** est porteuse d'un enseignement induit par les situations et les réactions des personnages. Par le procédé d'identification, les jeunes lecteurs pourront réagir, exercer petit à petit **leur sens critique** et entrer dans l'interprétation du texte. À cet effet, **les répliques du chat**, en position de spectateur des situations, des problèmes posés et de leur résolution, les aideront à se distancier de l'histoire et de ses protagonistes.

Enfin, les émotions suscitées tout au long de la lecture, la morale tirée du dénouement, les sujets de réflexion sous-jacents sont riches et nourriront **les débats d'enseignement moral et civique** et **la découverte du vocabulaire des sensations et des émotions**, conformément aux exigences des programmes de l'école.

De même, **les nombreuses références culturelles** permettront à l'élève, guidé par l'enseignant(e), de s'initier au repérage des liens intertextuels et d'amorcer la constitution d'une culture commune.

► Des histoires en conformité avec l'esprit des programmes de l'école

Au regard des programmes de l'école 2016, les textes de la collection « Lire et Jouer avec Mip et Lo » ouvrent un large éventail des possibles quant à leur utilisation en classe.

Outre une exploitation artistique et théâtrale (→ p. 23-47), ils permettent d'aborder trois domaines fondamentaux du socle commun de connaissances et de compétences.

Premier domaine : l'étude des « langages pour penser et communiquer »

Français - domaine 1 du socle commun

« Les activités langagières (s'exprimer à l'oral, lire, écrire) sont prépondérantes dans l'enseignement du français, en lien avec l'étude des textes qui permet l'entrée dans une culture littéraire commune. »

Les fiches destinées aux élèves s'articuleront ainsi autour du travail de lecture et de compréhension de l'œuvre (compréhension globale, compréhension fine puis interprétation).

Des activités d'écriture pourront être proposées, à la fois dans la rédaction d'écrits permettant le travail de la compréhension (les questions de lecture suivie) et dans des activités spécifiques (écrire à partir du texte).

Le langage oral sera prépondérant dans la mise en voix des textes mais aussi dans les débats qui seront proposés (débats d'interprétation et débats d'opinion).

Deuxième domaine : « la formation de la personne et du citoyen »

EMC - domaine 3 du socle commun

« L'enseignement moral et civique assure principalement la compréhension de la règle et du droit. »

Le thème commun des « bêtises » implique l'énonciation d'une morale qui permet d'aborder aisément les notions de règle et de droit. L'étude des situations, les répliques de certains des personnages permettront en ce sens de mettre en place des débats réglés et d'amorcer des séquences d'enseignement moral et civique sur différents thèmes des programmes.

Troisième domaine : l'identification et la compréhension des « représentations du monde » et de « l'activité humaine »

Histoire - domaine 5 du socle commun

« Les entrées du programme de culture littéraire permettent des croisements privilégiés avec les programmes d'histoire. »

C'est dans cet esprit que chaque texte donnera lieu à un travail sur les liens à tisser entre l'œuvre étudiée et l'histoire.

► **Présentation du guide pédagogique**

Le guide pédagogique propose **une introduction générale, une introduction à l'œuvre choisie et des séances d'enseignement** qui recouvrent une exploitation globale de celle-ci. **Ces séances correspondent au nombre de scènes du texte étudié.** Elles mêlent :

- la découverte du texte ;
- l'étude et la construction du sens du texte ;
- l'interprétation du texte ;
- l'étude de la langue ;
- des ouvertures dans les autres domaines d'enseignement comme l'EMC ou l'histoire.

Les objectifs des séances sont énoncés de même que les compétences spécifiques travaillées dans chaque séance ; celles-ci renvoient aux compétences et attendus de fin de cycle du programme du cycle 3.

En prolongement des séances d'enseignement, **des activités de rédaction et de mises en réseau** sont proposées, conçues en fonction des thématiques abordées dans le texte étudié.

Les séances d'enseignement sont complétées par six fiches photocopiables destinées à l'élève.

La fiche-outil indique le lexique adapté pour préparer un débat et énoncer ses arguments.

Cinq fiches de lecture suivie photocopiables permettent un travail écrit et individuel pensé dans le même esprit que les séances d'enseignement. Elles peuvent être travaillées de façon indépendante, comme un dossier de lecture suivie exploitable en classe, ou intégrées aux séances d'enseignement, permettant un travail écrit préalable de l'élève.

L'enseignant(e) pourra ainsi choisir la modalité de travail qui convient le mieux à son niveau de classe et au profil de ses élèves.

Partie 1



Lecture-compréhension

Jean-Paul Alègre, *Un drôle de plongeon*

Le ressort dramatique de ce texte repose sur l'expression « se plonger dans un livre », que le jeune personnage, Lo, interprète au sens propre plutôt qu'au sens figuré. Cette erreur d'interprétation fait glisser progressivement l'histoire du réel à l'imaginaire et dans le genre littéraire du fantastique.

Mais surtout, prendre au pied de la lettre l'expression « se plonger dans un livre » va conduire Mip et Lo, consciemment ou non, à faire une bêtise ; à savoir découper *Le Grand Livre des inventions* pour y « plonger ». « *Si on ne fait que ce qui est permis, la vie est triste, et ce n'est pas drôle* », affirme Mip avec aplomb, posant par là même les termes d'un premier débat.

L'histoire se double d'un deuxième débat qui oppose le chien Balzac, très « terre à terre », et le chat Gustave qui, en se distanciant et en adoptant une position de « philosophe », apporte tout à la fin la clé de lecture de la pièce : faut-il prendre du recul sur nos actes comme il le fait ou n'avoir que des préoccupations matérielles comme Balzac ? Cette confrontation entre chien et chat apporte légèreté et ironie et participe au comique du texte, tout en aidant le lecteur à distinguer la part de réel et celle de l'imaginaire.

Jean-Paul Alègre est l'un des auteurs dramatiques les plus joués en France. Ses pièces sont représentées dans quarante pays et traduites dans vingt-cinq langues.

Il est notamment l'auteur de *Ballade des Planches*, *Deux tickets pour le paradis* ou encore *Agnès Belladone*.

Ne se contentant pas de l'écriture, il est également très impliqué dans la vie théâtrale. D'abord président du Centre des bords de Marne (scène conventionnée), il a été élu en 2012 à la présidence de la commission théâtre de la SACD.

4 séances d'enseignement pour une exploitation globale de l'œuvre

Séance 1 - Découverte de l'œuvre et lecture-compréhension de la scène 1

Objectifs

- Se familiariser avec l'œuvre théâtrale étudiée et ses spécificités.
- Découvrir les personnages.
- Mettre en voix une pièce de théâtre.

Compétences travaillées

› Français

- Comprendre un texte littéraire et l'interpréter. Mettre en voix un texte en respectant la ponctuation et le sens. Identifier les personnages d'un texte.
- Étude de la langue : raisonner pour analyser le sens des mots en contexte.
- Écrire : recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre.
- S'exprimer à l'oral : participer à des échanges dans des situations de communication variées.

› EMC

- Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les appliquer.
- Prendre part à un débat, à une discussion et à un dialogue.

Déroulement de la séance 1 en 5 phases (1 h 15 minutes)

Phase 1 : découverte de l'objet livre (5 minutes)

Mode de travail : oral, collectif

- Laisser un temps aux élèves pour observer et feuilleter l'ouvrage.
- Poser des questions orales qui permettent l'observation.

- › Qui est l'auteur de la pièce ? *Jean-Paul Alègre.*
- › Quel est le titre du texte ? *Un drôle de plongeon.*
- › De quel type de texte s'agit-il ? *Il s'agit d'une pièce de théâtre.*
- › Comment le savez-vous ? *Grâce aux textes en italique qui disent ce que font les personnages et grâce à la présentation des personnages qui parlent, précédée des « : ».*

› Comment est découpé le texte ? En combien de parties ? *Il y a 4 parties. On les appelle des scènes au théâtre. Il y a 4 scènes.*

- Introduire les mots du théâtre : didascalies, répliques des personnages, scènes.

Phase 2 en 3 étapes : lecture de la scène 1, compréhension du texte et mise en voix (40 minutes)

Il s'agit d'aborder la spécificité du genre théâtral par la mise en recherche du nombre de personnages. À cet égard, les élèves vont être confrontés à la difficulté de l'identification des didascalies. Faut-il les lire ? Pourquoi ? On pourra, à cette occasion, parler de « voix narrative » et faire la distinction entre le texte mis en voix (on doit lire les didascalies et c'est le narrateur, lecteur à part entière, qui les prend en charge) et le texte joué (on ne lit pas les didascalies car celles-ci se jouent physiquement).

Étape 1 : lecture silencieuse individuelle du texte et identification des personnages.

Modes de travail : individuel puis collectif

– Demander à l'élève de lire individuellement la scène et de compter le nombre de lecteurs nécessaires. Il doit noter sa réponse sur l'ardoise.

– Engager un débat collectif : de combien de lecteurs a-t-on besoin pour lire la scène 1 ?

La confrontation des réponses entre les élèves permettra de résoudre le problème de la voix narrative.

Il faut 5 lecteurs : Mip, Lo, Gustave, Balzac et le narrateur.

– Travailler à la compréhension globale du texte : demander aux élèves ce qu'ils ont compris de la scène. Qui peut la raconter en quelques mots ? Qu'est-ce qui est drôle dans cette scène ?

– Travailler à la compréhension des mots du texte. Quels mots les élèves n'ont-ils pas compris ? Que signifient « mièvre » ? (= *agréable mais un peu fade, sans vigueur*) ; « méticuleusement » ? (= *avec soin et minutie*) ; « rustre » ? (= *grossier*) ; « de notoriété publique » ? (= *connu par un grand nombre de personnes*) ; « en se toisant ? » (= *en se dévisageant*).

Étape 2 : préparation de la mise en voix du texte par groupes de 5.

Mode de travail : en groupes

– Faire des groupes de 5 élèves. Pour les groupes de moins de 5 élèves, donner la consigne spécifique qu'un élève peut lire plusieurs voix.

– Préparer la lecture à voix haute du texte de manière à ce que celle-ci soit vivante et fluide. Laisser les groupes trouver une organisation. Les laisser s'entraîner. Un tel exercice engendrera forcément un peu de bruit dans la classe puisqu'il s'agit de mettre en voix un texte.

Étape 3 : mises en voix des élèves. Comparaison des productions.

Mode de travail : oral, collectif

– Laisser les groupes proposer leurs mises en voix.

– Faire un retour sur ces mises en voix : si des lectures proposées sont complètement différentes des autres (par exemple, si le texte est découpé selon les lignes et non selon les voix), les analyser et essayer de voir avec les autres groupes pourquoi il n'est pas possible de lire ce texte de cette façon.

– Voir ce qui a été bien réussi. Définir les critères de réussite pour qu'une mise en voix d'un texte de théâtre soit réussie : répartition correcte des rôles ; respect du nombre de personnages et distinction de la voix narrative ; fluidité dans la répartition des rôles (savoir quand c'est à nous de lire) ; respect de la ponctuation ; respect de l'intonation des différents types de phrases ; fluidité de la lecture (une lecture préparée signifie s'entraîner à lire sans buter sur les mots).

Phase 3 : découverte de la suite de l'histoire : propositions d'hypothèses de lecture

(10 minutes)

Mode de travail : écrit, individuel

– Demander à l'élève d'écrire en quelques phrases ce qui est selon lui l'idée géniale de Lo sur son cahier d'entraînement ou sur son cahier de littérature.

Il s'agit de travailler la prise d'indices (le fait que Lo porte des lunettes de plongée et qu'il tienne un livre, de même que le titre de la pièce). Chaque élève anticipe la suite de l'histoire en émettant des hypothèses de lecture. Ceux qui le souhaitent peuvent les lire à voix haute. Ils pourront les confronter avec la suite du texte.

Phase 4 : approfondissement du sens du texte (5 minutes)

Mode de travail : oral, collectif

– Demander aux élèves de relire la fin de la scène et les échanges entre le chien et le chat.

– Voir ce que signifie « être philosophe » (= *réfléchir, agir avec sagesse, se poser beaucoup de questions*) et « être terre à terre » (= *ne s'occuper que de ce qui concerne les choses matérielles, du quotidien*).

– Poser des questions aux élèves : pourquoi Gustave dit-il à Balzac qu'il est trop « terre à terre » ? Pourquoi Balzac lui répond-il qu'il est « philosophe » ? Pourquoi Mip dit-elle aux animaux qu'elle ne veut pas « repartir dans ces discussions » ? Quel rapport peut être fait avec l'expression « être chien et chat » ?

Phase 5 : EMC - Débat sur la politesse

(15 minutes)

Mode de travail : collectif

– Demander à l'élève s'il est d'accord avec Mip quand elle dit que l'expression « se casser la gueule » est malpolie. Pourquoi ?

« Qu'est-ce que, pour toi, la politesse ? »

◆► **Questions des fiches de lecture suivie p. 18-19**

Séance 2 - Lecture-compréhension de la scène 2

Objectifs

- Lire et comprendre un texte de théâtre.
- Commencer à entrer dans l'implicite d'un texte, l'interpréter en utilisant ses connaissances lexicales sur le sens propre et le sens figuré.

Compétences travaillées

» Français

- Comprendre un texte littéraire et l'interpréter. Mettre en voix un texte en respectant sa ponctuation et son sens. Identifier les personnages d'un texte.
- Étude de la langue : raisonner pour analyser le sens des mots en contexte, spécifiquement, les expressions au sens figuré.
- Écrire : recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre.
- S'exprimer à l'oral : participer à des échanges dans des situations de communication variées.

» EMC

- Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les appliquer.
- Prendre part à un débat, à une discussion et à un dialogue.

Déroulement de la séance 2 en 3 phases (1 h 15 minutes)

Phase 1 : rappel de ce qui a déjà été lu puis découverte de la scène 2 (20 minutes)

Modes de travail : collectif et individuel

- Rappeler à l'oral ce qui a été découvert dans la séance 1 (« racontage » : qu'est-ce qui s'est passé ?)
- Organiser une lecture silencieuse individuelle de la scène 2 puis une lecture collective orale par quelques élèves. Au préalable, réinvestir ce qui a été vu en séance 1 sur le nombre de voix : de combien de lecteurs a-t-on besoin ? Vérifier que la notion de voix narrative est comprise.
- Travailler plus spécifiquement sur l'intervention du chœur des silhouettes : qu'est-ce qu'un chœur ? Introduire la notion de chœur au théâtre. *Le chœur jouait un rôle important dans le théâtre de la Grèce antique. Il était composé d'hommes costumés et masqués. Le chœur danse, chante et parle parfois. Il a pour rôle de guider le public en présentant le contexte de la pièce, en résumant ce qui vient de se passer, il fait des commentaires sur les thèmes de la pièce, les réactions des personnages... On est*

vraiment dans cette configuration dans cette pièce. Que peuvent représenter ces silhouettes ? Que disent-elles ? Qui va lire ? Sur scène, que pourrait-on imaginer ? (Question à poser surtout si la scène est étudiée en parallèle au théâtre.) Ici, le nombre de lecteurs est indéterminé puisque l'on ne peut pas savoir de combien de personnes est constitué le chœur. L'enseignant(e) pourra choisir de faire lire tous les élèves n'ayant pas de rôle déterminé pour le chœur.

– Travailler à la compréhension globale du texte : demander aux élèves ce qu'ils ont compris de la scène. Qui peut la raconter en quelques mots ? Si le « racontage » pose difficulté, l'enseignant(e) pourra choisir de poser à l'oral quelques questions guides. Quels personnages figurent dans cette scène ? *Lo, Mip, Balzac et Gustave*. Où sont-ils ? *Dans la chambre*. Quelle est l'idée de Lo ? *Il veut plonger dans le livre*. Y parvient-il ? *Oui*.

– Travailler à la compréhension des mots du texte : quels mots les élèves n'ont-ils pas compris ? Que signifie : « Lo grommèle » ? (= *bougner, grogner*) ; « esquisse une moue dubitative » ? (= *commencer à faire une grimace qui exprime un doute*).

**Phase 2 en 4 étapes :
construction du sens du texte à partir
de l'analyse des expressions (30 minutes)**

Modes de travail : par deux, collectif

Il s'agit de comprendre sur quoi repose l'histoire de la pièce, à savoir l'interprétation de l'expression « se plonger dans un livre » au sens propre plutôt qu'au sens figuré.

Étape 1 : échange de quelques minutes par binômes. Mip dit : « *Se plonger dans un livre, c'est une expression !* » Lo lui répond : « *Pas d'accord ! Je suis sûr que quand Maman dit ça, c'est qu'elle réussit vraiment à plonger dans les pages du livre.* »

– Demander à chaque élève avec qui il est d'accord. Pourquoi ? L'inviter à argumenter dans le cas d'un désaccord en introduisant au préalable, et si nécessaire, la terminologie sens propre / sens figuré.

Étape 2 : recherche avec son binôme de deux autres expressions de ce type dans le texte : « avoir la tête dans les nuages » ; « être dans la lune ».

Étape 3 : mise en commun et recherche collective d'autres expressions connues.

– Écrire au tableau les différentes expressions et expliquer leur sens. Les laisser au tableau pour la phase de prolongement en rédaction.

Étape 4 : approfondissement du sens du texte pour entrer dans son interprétation.

– Poser des questions orales collectives pour guider l'élève dans l'interprétation du texte : peut-il expliquer maintenant pourquoi Lo porte des lunettes de plongée à la scène 1 ? Pourquoi Mip et Lo ne sont-ils pas d'accord entre eux au début de cette scène ?

Finalement, Mip se résout à l'idée de Lo. La fin de l'histoire semble-t-elle réaliste (= *possible*) ? Pourquoi ?

– Permettre à l'élève d'échanger sur le sens de cette scène avec ses camarades : d'après eux, pourquoi cette scène est-elle drôle ?

**Phase 3 : EMC - Débat sur les règles
et les droits (25 minutes)**

Mode de travail : écrit, individuel

Mip dit : « *Si on ne fait que ce qui est permis, la vie est triste, et ce n'est pas drôle !* »

– Demander aux élèves s'ils sont d'accord avec elle.

– Leur demander d'écrire deux arguments pour défendre leur point de vue devant leurs camarades. À l'occasion de ce débat, un travail pourra être fait sur la construction de phrases permettant de donner son avis en le justifiant, sur la construction de phrases pour réfuter l'argument d'un camarade ou pour abonder dans le sens d'autrui tout en apportant des arguments / exemples supplémentaires pour étayer la thèse défendue (→ *fiche-outil destinée à l'élève p. 17*).

– Proposer un autre débat réglé d'EMC venant compléter le premier : dans la vie, ne doit-on faire que ce qui est permis ? Faire ce qui n'est pas permis apporte-t-il le bonheur ?

NB : le fait que l'expression « se plonger dans un livre » soit prise au sens propre et que les enfants plongent effectivement dans le livre permet encore un débat sur la distinction entre le réel et l'imaginaire, la réalité et la fiction (conformément aux programmes de 2016).

◆► **Questions de la fiche de lecture suivie p. 20**



Je lis et je comprends la scène 1

→ album *Un drôle de plongeur*, p. 4-9

1 Je comprends le texte

a. Quels personnages figurent dans cette scène ?

.....

b. Où se trouvent-ils ?

.....

c. Pourquoi Lo interpelle-t-il Mip ?

.....

.....

d. Pourquoi Mip se moque-t-elle de lui ?

.....

e. Quel évènement interrompt la discussion entre Mip et Lo ?

.....

2 Je comprends le sens des mots

a. Propose une définition du mot **mièvre** en t'aidant du texte.

.....

b. Recherche, dans le texte, les mots ou les expressions correspondant à ces mots ou à ces définitions.

• grossier :

.....

• avec soin et minutie :

.....

• connu par un grand nombre de personnes :

.....

• en se dévisageant :

.....

3 J'approfondis ma lecture

a. Qu'est-ce que Lo qualifie de **malpoli** ?

.....

b. Est-ce vraiment malpoli ? Pourquoi ?

.....

c. La scène se finit sur une dispute entre Balzac et Gustave. Comment se qualifient-ils ?

• Gustave dit à Balzac qu'il est trop

.....

• Balzac qualifie Gustave de

.....

d. Quelle expression signifie **être très distrait, être perdu dans ses pensées** ?

.....

e. Connais-tu l'expression **être comme chien et chat** ? Que signifie-t-elle ?

.....

f. Pourquoi Mip dit-elle, à la fin de la scène, « **On ne va pas repartir dans ces discussions** » ?

.....

Partie 2



Mise en scène

Introduction

« L'École est le plus beau théâtre du monde [...]. Car l'École est un théâtre libre, exempt des contraintes de toute production, et surtout de tout accord avec l'opinion courante. »

« Ainsi, un groupe d'élèves [...] peut devenir une usine de rêves au sens technologique où l'entendait Maïakovski, c'est-à-dire un lieu où l'on invente, où l'on produit, et où l'on contrôle ce qu'on produit. »

Antoine Vitez

L'étude et la mise en jeu du texte théâtral ont aujourd'hui conquis une place reconnue dans la pédagogie. L'étude du texte encourage la lecture, favorise l'enrichissement du vocabulaire, l'expression orale et le travail de mémorisation quand le jeu invite au perfectionnement de soi, au développement empathique et à la créativité de l'élève, initiateur et inventeur de ses actes.

En effet, le jeu théâtral ne peut se résumer à une activité frivole et récréative s'opposant au sérieux de la vie. Il apprend à dépasser la peur du ridicule et encourage la confiance en soi, l'esprit d'initiative, l'imagination et la force de proposition. Il participe à la construction de soi par l'imaginaire, renforçant la capacité de l'élève à se projeter et à se développer.

Il développe l'écoute d'où découlent l'observation et le décryptage des émotions, et par là même l'empathie.

Il permet l'apprentissage de la ligne de conduite, de la responsabilisation et du vivre ensemble.

Il favorise la motricité, le positionnement face à un interlocuteur et à un auditoire, la gestuelle et la présence. Il permet à l'élève d'appréhender son corps comme moyen d'expression.

Il permet aussi de se faire entendre, de travailler l'élocution et de favoriser la communication émotionnelle au moyen du texte, de la parole et de l'écoute. Il invite l'élève à s'ouvrir au monde et à intégrer la culture dans laquelle il est né.

Tout en rassemblant et en procurant le plaisir de jouer, il est aussi et avant tout « *une activité sérieuse, éducative, pédagogique, qui contribue au développement affectif, sensoriel, moteur, cognitif, moral, intellectuel et social de l'enfant*¹ ». C'est en ce sens qu'il peut si bien s'intégrer aux activités périscolaires et extrascolaires. Et qu'il peut encore trouver toute sa place au sein du cours de français.

► Une collection pour lire et jouer

La collection « Lire et Jouer avec Mip et Lo » rassemble plusieurs auteurs et confronte les élèves à un véritable texte littéraire.

Elle propose des textes dialogués courts, ludiques, éducatifs, adaptés à la lecture et à l'âge des élèves de cycles 2 et 3, d'autant plus facilement portés à l'oral qu'ils vont retrouver d'album en album des personnages auxquels l'identification est naturelle, des héros qui leur ressemblent.

1. Gaussoit Ludovic, « Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité », *Spirale*, 2002/4 (n° 24), p. 39-51. URL : <http://www.cairn.info/revue-spirale-2002-4-page-39.htm>

Dans ce sens, la rencontre avec le jeu se fait naturellement, l'identification facilite l'attention de l'élève qui part de son propre vécu, organiquement, pour construire son personnage. Les histoires s'inscrivent avec simplicité dans une pratique engageant des mises en scène qui ne nécessitent aucun moyen spécifique : elles peuvent être montées dans une salle de classe ou en atelier, sans matériel qui ne puisse se trouver facilement ou se bricoler rapidement avec les moyens du bord².

Mais, comme le dit Vitez, « *le théâtre n'est pas naturel. Il faut apprendre à faire de l'art et de l'artifice, à jouir de ce jeu de leurres perpétuel* ».

En quoi va consister cet apprentissage ? Comment l'élève va-t-il passer d'une histoire à lire à la construction d'**un projet théâtral** dont l'issue sera le spectacle tant attendu ? Et tout d'abord, qu'est-ce qu'un projet théâtral ?

► Qu'est-ce qu'un projet théâtral ?

Il s'agit d'une succession de plusieurs moments qui vont conduire à l'élaboration et à la construction d'un spectacle.

Il se compose de deux grandes étapes. La première étape constitue le **travail de préparation**.

Il inclut :

- | | |
|-----------------------------|---|
| 1- la découverte du texte | 4- les jeux dramatiques |
| 2- le rituel | 5- la distribution des rôles |
| 3- les jeux d'échauffements | 6- le travail manuel autour des costumes, accessoires et décor. |

La deuxième étape forme le **travail de répétition**. Il intègre :

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| 1- la construction des personnages | 5- les répétitions des scènes |
| 2- la mise en espace | 6- le filage |
| 3- les improvisations | 7- la répétition générale |
| 4- l'apprentissage du texte | 8- le spectacle. |

► Présentation du guide de mise en scène

Le guide de mise en scène est composé d'un accompagnement à la réalisation du projet théâtral choisi en deux étapes, travail de préparation et travail de répétition, et d'une annexe proposant de nombreux exercices d'échauffements.

La partie consacrée au travail de préparation décrit les étapes préliminaires à la création du spectacle, qui constituent en elles-mêmes une véritable initiation à l'art dramatique : découverte du texte et des rôles, compréhension de la situation et des motivations des personnages, rituel pour favoriser la concentration, jeux d'échauffements pour préparer son corps et son imaginaire, jeux dramatiques pour entrer dans les situations des scènes. Elle donne aussi quelques pistes pour construire décors, accessoires et costumes nécessaires au spectacle.

La partie travail de répétition accompagne dans la construction des personnages, la mise en espace, les improvisations et l'apprentissage du texte. Elle explique les étapes indispensables à l'élaboration du spectacle : répétitions italiennes, filages, répétition générale et représentation. Enfin, elle propose une répartition du travail en quinze séances, à adapter selon le temps dont on dispose.

2. Les livres de la collection « Lire et Jouer avec Mip et Lo » permettent la prolongation de l'activité à la maison, où l'enfant peut jouer seul, avec ses parents ou ses amis, réinitiant le jeu dramatique avec les parties « Jouer à deux » et « Jouer à plusieurs ». L'enseignement ainsi déscolarisé peut devenir une activité-plaisir et un moment partagé non moins profitables.

En annexe, une quinzaine de propositions d'échauffements permettent de choisir et d'alterner les exercices pour se mettre en condition au début de chaque séance.

1^{re} ÉTAPE : le travail de préparation

► 1. La découverte du texte

L'enseignant(e) pourra tout d'abord aborder les personnages du livre. On fera ensuite un bref résumé du début de la pièce de théâtre pour situer l'action et on fera sa lecture. Cette étape est déjà une entrée dans la mise en pratique du jeu théâtral, elle place le cadre en indiquant la nature de la pièce et en présentant ses personnages.

Voici les étapes détaillées.

La présentation des personnages de la collection

L'enseignant(e) établit une brève présentation de la famille. Elle devrait susciter l'envie des élèves car l'identification avec les deux jeunes héros est facile, l'intérêt des enfants pour les animaux est naturel, enfin le cadre familial est une thématique simple et connue par eux. Mip, Lo, Balzac, Gustave, Darwin et Isaure forment le noyau familial. Mip et Lo, la grande sœur et le petit frère, sont les deux héros de l'histoire.

Mip a toujours beaucoup d'idées pour ne pas s'ennuyer et n'aime rien tant que partir à la découverte du monde. Mais elle ne distingue pas toujours bien ce qui est permis de ce qui ne l'est pas...

Lo est un rêveur doué d'une imagination débordante. Il aime par dessus tout les livres, les déguisements et sa grande sœur. Il n'est jamais en reste quand il s'agit d'avoir des idées ou d'inventer de nouvelles bêtises.

Balzac est le compagnon de jeux de Mip et Lo. Affectueux et maladroit, ce chien est toujours partant pour les suivre dans leurs aventures. Il sait aussi tirer parti de toutes les situations pour satisfaire son insatiable gourmandise.

Gustave est un chat philosophe, placide et paresseux. Il a pris le parti de la raison et du détachement mais peine à y convertir ses amis Mip et Lo et ne peut s'empêcher de taquiner sans cesse son ami Balzac.

Isaure, la maman de Mip et Lo, est vétérinaire. Elle soigne les lapins, les cochons d'Inde, les tortues, Gustave et Balzac bien sûr, et surtout les oiseaux qu'elle aime beaucoup, au point que ses enfants la soupçonnent de savoir parler leur langue...

Darwin, le papa de Mip et Lo, est anglais et enseigne la langue de Shakespeare dans un collège. Il aime lire le journal et faire la cuisine. Quoique flegmatique, il s'avoue parfois un peu déconcerté par l'inépuisable imagination de ses enfants.

D'autres personnages entrent en jeu dans la pièce.

Le chœur des silhouettes chante et danse en rythme.

Les silhouettes sont comme le chœur antique dans la tragédie grecque : elles forment toutes ensemble un seul personnage qui commente les actions des héros.

L'inventeur de la roue est anonyme. On ne connaît ni la date ni le lieu de cette invention mais elle remonte probablement à plusieurs millénaires avant J.-C.

Thomas Alva Edison (1847-1931) est un autodidacte américain qui a notamment inventé le phonographe et l'ampoule électrique à incandescence.

Johannes Gensfleisch, dit Gutenberg (1397-1468), est un imprimeur allemand qui a inventé la presse à imprimer et une encre spéciale permettant d'imprimer les deux faces du papier. Il remplaça les caractères en bois par des caractères en métal.

Alexander Graham Bell (1847-1922) cherchait à faire entendre les sourds ; c'est ainsi que ce physicien américain a inventé le téléphone.

Louis Pasteur (1822-1895), chimiste et biologiste français, a entre autres inventé le vaccin contre la rage.

Konstantin Edouardovitch Tsiolkovski (1857-1935) était un savant russe passionné par l'espace. Il imagina les fusées, les vaisseaux spatiaux, les stations orbitales et les voyages interplanétaires.

La situation originelle de la pièce

Avant de passer à la première lecture de la pièce, l'enseignant(e) peut situer l'histoire en racontant son évènement originel, c'est-à-dire la situation dans laquelle les personnages se trouvent au début. Il capte ainsi l'attention des élèves, suscite des interrogations de leur part et les aide à comprendre le texte.

Dans *Un drôle de plongeon*, les enfants sont dans leur chambre, affairés chacun de leur côté. Quand Lo tente de proposer un nouveau jeu à sa sœur, il est interrompu par Balzac qui vient de tomber dans l'escalier.

La lecture

La première lecture du texte peut être faite par l'enseignant(e) ou directement par les élèves s'ils ont tous un bon niveau de lecture. On peut alors attribuer des lecteurs à chacun des rôles en changeant à chaque scène pour que tous ceux qui le souhaitent puissent participer à la lecture. L'un d'entre eux prend le rôle du narrateur en lisant les didascalies.

La compréhension du texte

À cette étape du projet théâtral, une compréhension basique suffit : il s'agit de savoir identifier chacun des personnages, intégrer la situation globale et les évènements de la pièce.

Pour jouer, il est important que les élèves aient non seulement compris l'histoire mais aient bien en tête son déroulement et ses étapes. L'enseignant(e) peut ainsi leur demander un résumé scène après scène. Cela leur permet de s'appropriier l'histoire et de l'appréhender avec leurs mots. Mais il faut aussi qu'ils aient compris les motivations des personnages. Pour ce faire, l'enseignant(e) ne doit pas hésiter à leur poser des questions : que veut Mip ? Que veut Lo ? Que veulent le chat et le chien ?

L'enseignant(e) peut aussi demander aux élèves de relire le texte en relevant les mots ou les expressions qu'ils ne comprendraient pas et les leur expliquer.

Situation globale d'*Un drôle de plongeon* : entraînés par l'imagination débordante de Lo, les enfants vont plonger, au sens propre, dans *Le Grand Livre des inventions*...

Situation de la scène 1 : Lo aimerait exposer son idée mais il est interrompu par sa sœur qui trouve matière à le corriger sur son vocabulaire et par l'arrivée de Balzac qui vient de tomber dans l'escalier.

Situation de la scène 2 : Lo réussit enfin à proposer son jeu : « *J'ai surpris Maman en train de dire à Papa qu'elle prenait toujours un plaisir fou à se plonger dans un livre ! Si on faisait ça nous aussi ?* » Chacun dit ce qu'il en pense. Mip, Lo et Balzac sont partants pour tenter l'expérience.

Situation de la scène 3 : les trois complices voyagent à l'intérieur du livre et rencontrent des inventeurs.

Situation de la scène 4 : ils sont rappelés au réel par leurs parents qui frappent à la porte de la chambre.

Les motivations des personnages

À chaque scène, il faut se demander ce qui motive chacun et se poser la bonne question : pourquoi tel ou tel personnage réagit-il comme cela ?

Voici plusieurs exemples se référant à la scène 1.

Mip : quel est le comportement de Mip envers Lo ? Il est intéressant de constater que Mip imite le comportement de sa mère ou d'une maîtresse dans sa façon de reprendre son frère sur son vocabulaire. C'est une indication de jeu, très active.

Lo : dès les premières didascalies, il est écrit que Lo porte des lunettes de plongée, ce qui montre qu'il a déjà son idée en tête, qu'il aimerait mettre à l'œuvre. C'est aussi une bonne indication de jeu pour l'acteur.

Balzac : on apprend que Balzac est tombé dans l'escalier. Pourquoi ? Où allait-il ? D'ordinaire, les chiens sont agiles : qu'est-ce qui a pu le déconcentrer ? C'est ce genre de questions qu'il faut se poser pour jouer un rôle, interroger la motivation en s'appuyant sur ce qui est écrit et sur ce que l'on sait du personnage.

Lorsque Mip exhorte Balzac à ne plus aller dans l'escalier, celui-ci répond : « *Si on ne peut plus faire ce qu'on veut...* » Mais que voulait-il faire ? Par exemple, on sait qu'il est toujours partant pour s'amuser et suivre ses jeunes maîtres dans leurs aventures, alors peut-être voulait-il les rejoindre dans leur chambre. On sait aussi que c'est un bon mangeur – « *Chouette, on va bientôt manger !* » – alors peut-être voulait-il rejoindre la cuisine ? L'élève est libre d'inventer la motivation de Balzac, encadrée par le texte.

Maintenant que la rencontre avec le texte et ses personnages est faite, l'enseignant(e) va laisser de côté la pièce de théâtre et explorer le jeu en passant par plusieurs étapes que nous allons détailler une par une.

À ce stade, les élèves se sont présentés en disant simplement leur prénom ; pour la plupart, en classe, ils se connaissent déjà. Ce travail introductif n'a pas modifié leurs habitudes scolaires : ils ont retrouvé leurs repères dans une classe face à un ou une enseignant(e). La suite va bousculer un peu leurs habitudes. C'est pour cela qu'il faut créer un rituel qui les encadrera et les rassurera.

2. Le rituel

Faire du théâtre à l'école n'est pas une activité ordinaire. Elle demande une implication à la fois physique, cérébrale et émotionnelle. Aussi, pour entrer dans ce moment et le distinguer des autres activités, il est fondamental de créer un nouvel espace dans lequel les élèves vont pouvoir évoluer. Pour cela, et dans la mesure du possible, on repousse les meubles et on range les objets qui traînent.

Le rituel ne doit pas s'éterniser, il doit durer quelques minutes : il sert à installer le nouveau cadre de travail.

Le cercle est une proposition de rituel simple et théâtral. Il permet de se retrouver dans un espace tous ensemble et d'offrir un cadre à la fois dynamique et rassurant pour un enfant. « *Le cercle de l'attention* » disait Vitez, c'est créer dans un espace connu de tous, ensemble, un nouvel espace, vide, où l'écoute et l'attention sont nouvelles. C'est un espace de jeu où tous les regards sont dirigés vers le centre du cercle, où l'acteur joue.

Debout, en cercle, les élèves se donnent la main et écartent le plus possible les bras. L'un d'eux, désigné par l'enseignant(e), émet une petite pression de sa main gauche dans celle de son voisin ; après avoir reçu cette pression, celui-ci reproduit le geste dans la main de son

partenaire de gauche et ainsi de suite jusqu'à faire le tour du cercle. L'enseignant(e) peut demander à deux élèves de refaire une pression dans des directions opposées, main gauche et main droite, pour compliquer un peu l'exercice. Cela implique d'être très à l'écoute de ses sensations, en étant attentif et spontané. Ce rituel plante le cadre de jeu et impose ou détermine le temps présent, le *ici et maintenant* du théâtre.

► 3. Les jeux d'échauffements

(→ Annexes, p. 39-47)

Ils recouvrent plusieurs objectifs :

- rassembler
- découvrir l'espace et rencontrer les autres partenaires
- apporter aisance et concentration
- développer l'imaginaire
- accroître la liberté d'expression de l'élève.

Ces jeux sont une préparation physique qui développe autant la concentration que l'imaginaire. L'enseignant(e) peut consacrer du temps à un seul échauffement, pousser et développer l'exercice et découvrir son évolution et ce qu'il peut apporter à chaque séance ou, au contraire, changer d'exercice pour diversifier l'imaginaire. Les jeux sont à pratiquer dans le calme, avec rigueur, précision et sensibilité.

Les échauffements peuvent faire l'objet d'une ou de plusieurs séances entières mais demeurent essentiels même au-delà de la phase de préparation. On peut commencer chaque séance par un échauffement, même en phase de répétition. Ils permettent de se reconnecter avec son corps, ses sensations, et avec les autres comédiens. Ils mettent en condition le comédien avant une répétition ou une représentation.

► 4. Les jeux dramatiques

Les jeux dramatiques doivent être encadrés par l'enseignant(e). Tous découlent de l'histoire travaillée, en développent les thèmes, les personnages et les situations, ce qui permet de ne pas perdre de vue le texte et de préparer ainsi en amont le travail des répétitions.

L'enseignant(e) commence par des exercices d'improvisation corporelle. Ils permettent de lancer la dynamique théâtrale et de mettre les élèves à l'aise dans le mouvement tout en les invitant à être attentifs à leur corps et à leurs sensations. Ils apprennent ainsi à traduire physiquement des émotions. Il s'agit pour eux d'occuper l'espace, d'éveiller leur attention aux autres et de travailler quelques situations et réactions qui caractérisent un personnage et une relation. C'est une première approche pour entrer dans la vie des personnages.

Les jeux dramatiques développent aussi l'expression, l'écoute et l'humour. L'expression orale cristallise souvent la timidité des élèves. C'est pourquoi il ne s'agit pas forcément de faire de grands discours mais simplement de s'adresser à l'enseignant(e) et aux autres élèves pour un mot ou plusieurs, d'apprendre à écouter, à se concentrer, et parfois à mémoriser. L'humour et la fantaisie des élèves ont tout loisir de s'exprimer.

Jeu n° 1 : la vie de Mip et Lo, ma vie d'enfant (10 min)

Dans la pièce, Mip et Lo sont seuls dans leur chambre, un lieu propice à l'imaginaire. La chambre d'enfant est un formidable cadre d'invention pour le théâtre.

Demander à chaque élève d'imaginer un moment de vie dans sa chambre pendant lequel il se sent à son aise et de le jouer. Dans sa chambre, on se sent protégé du regard de l'autre, on fait ce qui nous plait. De nombreuses actions sont envisageables : jouer, lire un livre ou écouter de

la musique, chanter ou danser. Comment faire évoluer ces actions ? Chaque proposition peut faire intervenir un ou plusieurs élèves.

Jeu n° 2 : le jeu de symétrie (10 min)

Gustave et Balzac sont deux compères qui aiment s'opposer et se titiller. Mip s'amuse aussi à taquiner son frère. Mais ces quatre personnages adorent être ensemble. Voici un exercice qui apprend à cohabiter avec l'autre et à agir en harmonie.

Les élèves se placent deux par deux, face à face. L'enseignant(e) choisit un meneur dans chaque couple. Celui-ci effectuera des mouvements reproduits en simultané et à l'identique par l'élève en face de lui. Il faut partir de la position debout, ne jamais perdre son partenaire du regard et faire, au début, des mouvements simples qui peuvent évoluer rythmiquement et corporellement. Ensuite, on peut inverser les rôles en changeant de meneur. Avec l'expérience de cet exercice, les élèves sauront créer des duos de jeu.

Jeu n° 3 : jouer les expressions (15 min)

Dans la pièce, il est question du sens des mots et des expressions prises au sens propre et au sens figuré. En prenant l'expression « plonger dans un livre » au sens propre, Lo donne l'occasion de jouer, de faire du théâtre.

L'enseignant(e) demande aux élèves de jouer selon leur sens propre différentes expressions, en expliquant au préalable leur sens figuré.

« Avoir la tête dans les nuages » (action au sens propre : flotter dans des nuages)

« Être dans la lune » (marcher comme en apesanteur)

« Plonger dans un livre » (essayer différentes postures de plongeon, échauffement, saut en avant, en arrière)

« Au ras des pâquerettes » (s'allonger et avancer sur le sol)

« Les chiens aboient et la caravane passe » (un groupe d'enfants figure une caravane qui passe tandis qu'un autre groupe joue les chiens qui aboient en les regardant)

« Passer l'éponge » (frotter une table avec une éponge)

« En deux temps trois mouvements » (réaliser deux ou trois mouvements différents)

« Tourner autour du pot » (positionner un pot au centre du plateau et tourner autour)

« Se jeter dans la gueule du loup » (entrer dans un espace sombre et effrayant)

« Les bras m'en tombent » (jouer le mouvement)

Écrire les expressions sur des papiers que les élèves tireront au sort. Leur demander de présenter seul, à deux ou à plusieurs, une expression qui devra être jouée et que les autres devront deviner.

Jeu n° 4 : le plongeon (20 min)

Comment réaliser un plongeon au théâtre ? Il est important de préserver la part de rêve et de magie, signifiant au public que Mip, Lo et Balzac entrent vraiment dans un livre en proposant aux élèves de créer ce nouveau monde.

Mais comment plonger ? Les élèves peuvent partir du cercle du rituel. Ils sont debout en se donnant la main, puis se détachent les uns des autres. L'intérieur du cercle est l'espace de jeu, le lieu où tout est possible. À partir du moment où le pied est posé à l'intérieur du cercle, les élèves ont plongé. Il n'est pas obligatoire de mimer le saut ; on entre, simplement.

Ce jeu peut être effectué en groupe. Il faut que les enfants soient en cercle quand un petit groupe plonge à l'intérieur.

L'enseignant(e) guide les élèves oralement et leur demande de plonger dans le livre. Leur démarche est ralentie, ils ont la sensation de nager. Puis l'enseignant(e) évoque plusieurs éléments dans lesquels ils vont nager.

- De l’eau, tiède, chaude, puis au contraire glacée.
- Il y a du courant, des vagues : c’est la tempête !
- Les enfants nagent dans de la boue.
- Les enfants nagent dans un duvet de plumes.
- Les enfants nagent dans du chocolat.
- La tempête les a emportés sur une plage. Ils sont allongés et dorment. Quand ils ouvrent les yeux, ils sont entourés de différents décors :
 - des fleurs immenses et enchanteresses, aux senteurs aromatiques ;
 - une ville hyperactive avec des véhicules qui roulent à toute allure et dans tous les sens ;
 - leur livre préféré : expliquer quel est ce livre et pourquoi.

Jeu n° 5 : la marche des inventeurs (15 min)

Dans la pièce, l’auteur a intégré des personnages célèbres. Comment les représenter ?

En marchant, les élèves vont trouver et inventer avec leur propre corps une démarche, des postures, un rythme qui traduisent l’idée qu’ils se font des personnages. Il ne s’agit pas ici d’incarner ces personnalités mais plutôt d’inventer des personnages qui font partie de la pièce. L’enseignant(e) guide oralement les élèves, en les laissant imaginer. Par exemple, ils évoluent dans l’espace et à partir d’une démarche, ils développent leur gestuelle : où sont placés leurs bras, sont-ils droits ou pliés, fixes ou mobiles ?, etc. Quand le personnage est trouvé, le faire se rencontrer avec les élèves et se saluer.

Jeu n° 6 : le chœur des silhouettes (20 min)

Le chœur dans une pièce apporte une belle théâtralité, il fait référence subtilement au chœur antique. Former un chœur est très ludique. Pour ce jeu, l’enseignant(e) peut se référer à l’échauffement n° 7, « Les vagues ».

L’enseignant(e) installe les élèves en quinconce. Celui d’entre eux situé devant est le meneur de jeu. Chacun doit regarder devant lui tout en prenant conscience que son champ de vision lui permet aussi de voir les autres devant et de chaque côté de lui. Le meneur fait des gestes qui sont reproduits simultanément par tous les autres élèves. Il peut être amené à se déplacer en avant ou sur les côtés. On peut reprendre l’exercice en y adjoignant quelques répliques de la pièce que le meneur de jeu dit simultanément à des gestes et dont la seconde partie est scandée par les autres élèves.

« Et clic... ils découpent ! »

« Et clac... ils cisailent ! »

« Et frac... ils arrachent ! »

« Frac ! Clic ! Clac ! »

Jeu n° 7 : Le Grand Livre des inventions (20 min)

Mip et Lo emmènent leurs amis dans *Le Grand Livre des inventions* ; ils leur présentent les inventions qu’on voit dans la pièce.

L’enseignant(e) forme de petites équipes. Deux élèves jouent Mip et Lo et les autres sont les invités. Dans *L’Effet de Serge* de Philippe Quesne (création 2007, Ménagerie de verre, 75011 Paris), Serge invite des amis chez lui pour leur présenter ses inventions. Il les montre et les invités racontent chacun à leur tour ce qu’ils voient sans jamais juger.

C’est dans cette intention qu’il faut aborder l’exercice. Avant d’entamer le jeu, l’enseignant(e) récapitule et explique les différentes inventions pour que les élèves soient à l’aise au moment de les décrire. L’un d’eux présente, un autre décrit. Les inventions sont invisibles, il faut donc bien les nommer pour mieux les décrire. Par exemple, un élève présente : « Voici la roue ! Comme vous pouvez le voir, elle est grande et roule. » L’invité commente : « Oui, c’est bien une roue parce que... elle est faite comme ça..., etc. »

Ce n'est pas grave si les élèves reprennent quelquefois les mots de l'autre. Ici, ce qui est intéressant c'est d'être à l'écoute, de détailler avec précision, de laisser advenir l'imaginaire. Les élèves spectateurs pourront à leur tour raconter ce qu'ils ont vu, quelle histoire s'est déroulée devant leurs yeux.

► 5. La distribution des rôles

Les élèves se sont familiarisés avec l'histoire et les personnages. À ce stade, ils sont déjà plus à l'aise physiquement et avec leur voix, ouverts à leurs sensations et attentifs les uns aux autres. L'enseignant(e) a aussi pu détecter au cours des jeux quels élèves seraient plus à l'aise avec quel personnage. On peut ainsi procéder à la distribution des rôles. On peut relire la pièce et parler de l'emploi des personnages. Il s'agit à ce moment sensible de bien faire valoir l'importance de chaque rôle dans la pièce. Si chacun prend le sien à cœur, le spectacle sera réussi ! Lorsque le choix est fait, les élèves peuvent agrémenter leur rôle d'un costume ou d'un accessoire. C'est une façon agréable d'entrer dans l'habit du personnage et inversement de faire en sorte que le personnage entre dans sa peau.

► 6. Le travail manuel autour des costumes, accessoires et décors

Les histoires de la collection « Lire et Jouer avec Mip et Lo » ne nécessitent pas de décors importants mais quelques accessoires sont utiles. Un peu d'imagination et de bricolage permettront de réaliser le nécessaire avec les moyens ordinairement présents dans une salle de classe. Quant aux costumes, ils pourront se trouver dans la garde-robe des élèves.

Il arrive quelquefois que certains d'entre eux se sentent plus à l'aise avec tel ou tel atelier. Si un élève se sent l'envie de fabriquer les costumes mais qu'il n'a pas le désir de monter sur scène, le laisser faire. Ce doit être un plaisir avant tout, et peut-être se trouvera-t-il une vocation de costumier ! Et surtout, on apprend énormément en regardant. Être spectateur, c'est aussi faire du théâtre.

On peut faire répéter les élèves en costumes dès lors qu'ils sont prêts et leur faire utiliser les accessoires bricolés. Cela les aide généralement à se concentrer, à trouver le personnage et à mieux apprécier leur rôle.

Installer son environnement de jeu permet de mieux concrétiser la situation théâtrale. Où sommes-nous ? Que fait-on ? Il faut marquer la distance entre la vie réelle et la fiction. C'est pourquoi le décor et les costumes permettent de plonger plus aisément dans cet univers théâtral.

Les costumes

Les élèves peuvent trouver des costumes pour les rôles des adultes et ceux des enfants dans leur garde-rob.

Pour les animaux, quelques détails peuvent être bricolés. Par exemple, on peut découper des oreilles de chat en triangle dans du papier et les coller sur un serre-tête ou sur un masque pour les yeux (« un loup »). Pour celles du chien, on peut fixer deux chaussettes à un bandeau ou à un serre-tête. On peut aussi dessiner des moustaches de chien et de chat avec un crayon de maquillage. Faire bien attention que le costume n'entrave pas le jeu mais soit au contraire un allié.

Le chœur des silhouettes étant inspiré du chœur du théâtre grec antique, celles-ci peuvent porter un costume composé d'une longue toge et d'un masque réalisé avec des assiettes en carton. Plus simplement, les acteurs peuvent tous porter un T-shirt blanc.

Les inventeurs peuvent porter des blouses de travail ou bien des T-shirts de couleurs variées pour se différencier des silhouettes blanches. On peut imaginer d'autres inventeurs, figurants, autour de ceux qui sont nommés. Les élèves peuvent alors bricoler et apporter une invention

de leur choix, pourquoi pas quelque chose de futuriste, en carton, en aluminium, ou avec des bracelets fluorescents !

Les accessoires

L'enseignant(e) peut sortir du texte tous les accessoires utiles et nécessaires à la pièce et aux personnages et les rassembler. On peut trouver ces accessoires chez soi ou les confectionner lors d'une séance de travail avec des matériaux simples.

Pour les accessoires du groupe « famille », une corde à sauter, des lunettes de piscine, un gros livre et des ciseaux doivent être réunis.

Pour les accessoires du groupe « inventeurs », un peu de bricolage est nécessaire.

- Un grand carré de carton pour la roue avec un rond prédécoupé au milieu. Celui-ci pourra se détacher très facilement en scène et l'action sera rapide.
- Des ficelles pour représenter les fils électriques.
- Quelques lettres découpées dans du papier. Il faut qu'elles soient suffisamment grandes pour que les spectateurs puissent les voir de loin.
- Deux pots de yaourt fixés par un fil pour figurer le téléphone.
- Pour la seringue, un jouet d'enfant sera sans doute trop petit, vu du public. On peut prendre un rouleau de Sopalin et fixer une baguette à l'intérieur qui dépasse d'un côté, puis peindre le tout en blanc.

Le décor

L'enseignant(e) doit désigner l'endroit par lequel les élèves vont passer de l'espace réel de la chambre à l'espace imaginaire du livre. Ce peut être un grand livre tracé à la craie sur le sol ou délimité avec du scotch de couleur ; deux chaises laissant entre elles un petit espace où se glisser ; deux grands panneaux debout figurant les pages du livre ouvert... Les coulisses peuvent représenter l'espace extérieur de la chambre où se trouvent Balzac au début de la pièce ainsi que les parents.

2^e ÉTAPE : **le travail de répétition**

► 1. La construction des personnages

Les élèves savent à ce stade quel rôle ils vont interpréter. Il est important de s'appuyer sur la pièce pour travailler son personnage et être en phase avec les autres. Une pièce de théâtre est une sorte de « bible » qu'il ne faut pas cesser de consulter. Lorsque le jeu entraîne vers une imagination débordante, le texte est là pour éviter que l'on se perde, pour replacer le cadre.

Une relecture de la pièce est toujours bienvenue ainsi qu'une relecture de la présentation des six personnages récurrents, Mip, Lo, Balzac, Gustave, Isaure et Darwin, de même qu'une identification des autres personnages qui prennent part à la situation.

Maintenant, c'est aux élèves, aux futurs comédiens, de plonger dans la vie de ces personnages en s'appuyant sur les diverses situations et péripéties écrites par les auteurs. C'est à eux encore de trouver leur personnage en s'aidant d'un costume, d'un accessoire, d'une démarche, d'un rythme de parole, qu'ils auront cherchés avec les jeux d'échauffements et les jeux dramatiques et qu'ils composeront par eux-mêmes au fur et à mesure des séances de répétition. Le théâtre n'est pas un art figuratif mais un art du ressenti, des sensations, du sentiment. Ainsi, un personnage a son enveloppe décrite par l'auteur mais c'est au comédien de l'incarner, de trouver son personnage.

Remerciements à Louise Roch

Direction éditoriale : Laurence Michaux
Coordination éditoriale : Élisabeth Moinard
Coordination artistique : Geoffroy Lindenmeyer
Création de la maquette : Dominique Grelier
Mise en page : Frédérique Buisson

achever d'imprimer



Un drôle de plongeon

Lire et jouer avec Mip et Lo est une collection qui invite les enfants à lire et à découvrir le théâtre. En suivant les aventures de leurs héros et de leurs animaux, ils peuvent prolonger le plaisir de la lecture en jouant les histoires en classe, en atelier ou à la maison pour créer de vrais spectacles.

Chaque histoire permet aussi d'aborder des notions d'enseignement moral et civique.



Les albums Lire et Jouer

• Niveau 1 (cycle 2, CE1/CE2) :

Olivier Celik, *Un monstre dans la cheminée*
Daphné Tesson, *Demandez le menu !*
Violaine Falletti, *La Fable du renardeau*

• Niveau 2 (cycle 3, CM1/CM2) :

Jean-Paul Alègre, *Un drôle de plongeon*
Sylvain Tesson, *Balzac en liberté*
Stéphanie Tesson, *La Loi du nez rouge*



Guides pédagogiques

Pour chaque album, un guide pédagogique propose :

- la démarche en lecture-compréhension,
- une fiche-outil en EMC et 5 fiches de lecture suivie, à photocopier pour les élèves,
- des conseils pour la mise en scène.

ISBN 978-2-09-124205-7



L'avant-scène théâtre

lire-et-jouer.nathan.fr

Nathan