



La Loi du nez rouge

Guide Pédagogique





La Loi du nez rouge

Pièce de théâtre écrite par
Stéphanie Tesson

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	16
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 de <i>La Loi du nez rouge</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 élèves 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 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.

► 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 à d'autres domaines d'enseignement comme l'EMC.

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 destinée à l'élève 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

Stéphanie Tesson, *La Loi du nez rouge*

Le point de départ de ce texte est une actualité fictive mais néanmoins très réaliste : la journée de manifestations contre une nouvelle loi (la loi Sanson). Celle-ci est annoncée à la radio, au cours du repas du soir chez Mip et Lo. Cette annonce donne lieu à de nombreuses interrogations de leur part sur la loi, les manifestations et leur motivation. Chacun peut l'avoir vécu dans sa propre famille, et l'identification aux personnages et à leurs interrogations est naturelle. En écoutant les explications de leurs parents sur le droit de manifester et d'exprimer sa colère contre une nouvelle loi, les enfants s'interrogent sur leur propre univers de référence et transposent les revendications des manifestants à leurs propres revendications : « Pourquoi c'est toujours aux enfants d'obéir ? » À partir de là, le ressort dramatique de la pièce est mis en place : les enfants vont à leur tour manifester contre l'autorité en place, à savoir leurs parents. La famille devient alors le reflet de la société, les parents représentant à l'échelle des enfants le gouvernement en place, les règles (comme celle du coucher à 21 h) constituent les lois familiales et les enfants se transforment en manifestants.

Pour les enfants de 7 à 11 ans se posent fréquemment des questions sur la légitimité de l'autorité parentale et des règles instituées au sein de la famille. Le texte va ainsi permettre de s'interroger sur des sujets tels que l'obéissance aux parents et le respect des règles. Par transposition, ils pourront réfléchir sur la loi, la liberté d'expression et le droit à manifester, tout cela par le biais de l'organisation d'une manifestation par les enfants, qui provoque sourires et attendrissement de la part du lecteur.

Stéphanie Tesson est metteuse en scène, comédienne et auteure de pièces de théâtre pour enfants. Elle crée avec sa troupe Phénomène et Cie des spectacles-promenades à travers les jardins. Elle codirige le Théâtre de Poche-Montparnasse.

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. Mettre en réseau des mots (établir des groupements par champ lexical).
 - 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. Reconnaître les traits constitutifs de la République française : la notion de loi ; fondement de la loi ; les institutions (le gouvernement) ; les grandes déclarations de droit.
 - Prendre part à un débat, à une discussion et à un dialogue.

Déroulement de la séance 1 en 6 phases

(2 heures)

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 du texte ? *Stéphanie Tesson.*

» Quel en est le titre ? *La Loi du nez rouge.*

» 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 7 lecteurs : Mip, Lo, Isaure, Darwin, Balzac, la radio et le narrateur.

– Travailler 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 la compréhension des mots du texte. Quels mots les élèves n’ont-ils pas compris ? Que signifient « clore » ? (*terminer, conclure*) ; « maugrée » ? (*montrer son désaccord, sa mauvaise humeur en râlant*) ; « tonitruants » ? (*qui fait un grand bruit, retentissant*).

Étape 2 : préparation de la mise en voix du texte par groupes de 7.

Mode de travail : en groupes

– Faire des groupes de 7 élèves. Pour les groupes de moins de 7 élèves, donner la consigne spécifique qu’un élève peut lire plusieurs voix.

– Préparer la lecture à voix haute 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 phrase ; 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 qu’il imagine comme suite : « D’après toi, que va-t-il se passer dans la suite du texte ? Penses-tu qu’Isaure a raison quand elle dit : “Je pense que Mip est prête à changer toutes les lois.” ? »

Il s’agit de travailler la prise d’indices (le fait que Mip remette en cause, par ses questionnements, plusieurs des règles instituées, comme l’obligation qu’ont les enfants d’obéir à leurs parents). Chaque élève se met en projet pour la suite de sa lecture. Ceux qui le souhaitent peuvent lire leur hypothèse de lecture. Ils pourront la confronter avec la suite du texte.

Phase 4 : lexique : travail autour des champs lexicaux du bruit et de la manifestation

(5 minutes)

Mode de travail : collectif et individuel

– Faire relever tous les mots qui signifient du bruit. Les noter au tableau. Introduire ou réinvestir la notion de champ lexical : on a relevé les mots du champ lexical du bruit. Faire expliciter les nuances entre les mots, notamment en ce qui concerne l’ampleur du bruit. Montrer la gradation qu’il y a dans la réplique de la radio : « rassemblements bruyants, grognements éclatants, hurlements tonitruants et aboiements retentissants ».

– Demander aux élèves de relever de la même façon tous les mots du champ lexical de la manifestation. Ce relevé pourra se poursuivre à chaque scène et un tableau du type de celui de la page 12 pourra être construit et renseigné au fil de la lecture des scènes.

Phase 5 : approfondissement du sens du texte (10 minutes)

Mode de travail : oral, collectif

– Poser plusieurs questions aux élèves afin d’approfondir le sens du texte.

« Quelle loi est refusée par les manifestants selon les informations transmises par la radio? Explique ce que dit cette loi.

Pourquoi la réplique de Balzac “Eh bien, puisqu’il en est ainsi, je file dans ma niche. À pas de loup évidemment!” est-elle drôle?

Les évènements commentés à la radio donnent envie à Mip de se rebeller. Relève les phrases qui montrent que la fillette remet en cause l’autorité de ses parents. À quoi les parents sont-ils comparés à la fin de la scène? Pourquoi? »

L’enseignant(e) pourra choisir de travailler ces questions préalablement par écrit, individuellement ou en binômes.

Phase 6: EMC (30 minutes)

Mode de travail: en 5 groupes

– Poser plusieurs questions aux élèves afin d’approfondir le sens du texte.

1. Travail autour de la loi, le gouvernement et la Déclaration des droits de l’enfant.

Par groupes: chaque groupe va faire une recherche et partager ses découvertes avec ses camarades afin d’aider à la compréhension du texte.

Groupe 1: rechercher quelles définitions Darwin donne de la loi dans le texte. Les compléter avec celle du dictionnaire.

◆► *Questions de la fiche de lecture suivie p. 18*

Groupe 2: rechercher quelle définition Darwin donne du gouvernement. La compléter avec celles du dictionnaire.

Groupe 3: qu’est-ce qu’Isaure appelle un ordre dans le texte? Faire chercher la définition du mot « ordre » dans le dictionnaire.

Groupe 4: Darwin évoque une loi: « L’école est obligatoire ». Faire chercher sur Internet ou dans une encyclopédie depuis quand cette loi existe et par qui elle a été mise en place.

Groupe 5: « Les enfants aussi ont leur mot à dire » affirme Mip. Faire rechercher avec tes camarades si dans la Déclaration des droits de l’enfant figure le droit à la parole et à l’expression.

Puis mettre en commun les recherches effectuées.

EMC – Je prépare le débat

Mip: « Pourquoi c’est toujours aux enfants d’obéir? »
Isaure: « Tu voudrais que les adultes obéissent aux enfants? »

« Es-tu d’accord avec Mip? Trouves-tu toi aussi que ce n’est pas juste que ce soit aux enfants de toujours obéir? »

Cherche des arguments pour défendre l’idée de Mip et des arguments pour défendre l’idée qu’il est important d’obéir aux parents et que ce sont eux qui savent et décident. Note-les puis débats avec tes camarades. »

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 péri 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 : <https://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 un 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 jouer 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

Après une présentation rapide de chacun des élèves du groupe et de l'enseignant(e), on pourra aborder les personnages du livre. On fera ensuite un bref résumé du début de la pièce 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 familière pour chaque enfant.

Mip, Lo, Balzac, Gustave, Darwin et Isaure forment le noyau familial. Mip et Lo sont les deux héros de l'histoire, la grande sœur et le petit frère.

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. Mais il sait aussi tirer partie 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.

Nola, Hector, Julie, Simon et les autres enfants sont les amis de Mip et Lo. Ils font probablement autant de bêtises qu'eux et aiment aussi peu être grondés par les adultes. Mais ils savent également réfléchir et tous ont le sens de la justice.

Le vieux monsieur en a vu d'autres et ne se laisse pas impressionner par le petit groupe de jeunes rebelles. Il n'est pas contre la protestation mais il faut protester dans les règles!

La radio: Isaure et Darwin aiment bien l'écouter pour savoir ce qui se passe dans le pays et dans le monde. Et cela peut donner de drôles d'idées à Mip et Lo! C'est en quelque sorte un personnage puisqu'elle déclenche l'action de la pièce. On peut l'humaniser par la présence d'un élève déguisé ou bien enregistrer la voix d'un enfant.

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 à son début. On capte ainsi l'attention des élèves, on suscite des interrogations de leur part et on les aide à comprendre le texte.

Pour *La Loi du nez rouge*, c'est le soir; la famille dine en écoutant les informations à la radio qui parlent d'une manifestation. Les parents aimeraient que les enfants finissent leur repas pour aller se coucher mais ceux-ci les interrogent au sujet de cet évènement et leurs questions provoquent un débat.

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 les élèves qui le souhaitent puissent participer à la lecture. L'un d'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, d'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?

On peut aussi demander aux élèves de relire le texte en relevant les mots ou expressions qu'ils ne comprendraient pas, et les leur expliquer.

Situation globale de *La Loi du nez rouge*: pourquoi seuls les adultes devraient-ils défendre leurs droits? Pourquoi devraient-ils décider à la place des enfants? Mip et Lo soulèvent la question de la condition des enfants en entraînant avec eux leurs amis et leur chien Balzac, et manifestent dans la rue à la façon des adultes.

La situation de la scène 1: les informations ont lancé le débat, les enfants questionnent leurs parents mais ceux-ci aimeraient qu'ils aillent se coucher. Mip et Lo se révoltent.

La situation de la scène 2: déterminée à prendre le pouvoir, Mip réalise les préparatifs de la future manifestation, entraînant avec elle son frère et son chien.

La situation de la scène 3: les enfants reproduisent une manifestation dans les rues à la manière des adultes et finissent par se confronter aux difficultés d'une véritable manifestation: les débordements...

La situation de la scène 4: les parents de Mip et Lo retrouvent leurs enfants qu'ils cherchaient. Le débat sur l'obéissance est lancé, et pour mettre tout le monde d'accord, Darwin invente une nouvelle loi.

Les motivations des personnages

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

Voici un exemple se référant à la scène 1.

Darwin : pourquoi insiste-t-il pour que les enfants aillent se coucher ? Le texte dit : « *Assez discuté pour ce soir ! Time to sleep now !* » Mais quelle est sa véritable motivation ? Darwin aimerait-il rester tranquille avec sa femme ? Peut-être estime-t-il que le sujet des informations n'est pas approprié pour des enfants ? On doit se poser ces questions. Cela fait partie de la vie du personnage et du sous-texte de l'acteur. En revanche, on ne doit pas inventer quelque chose qui sorte du contexte, qui n'a pas de sens avec la composition globale.

Isaure : pourquoi s'agace-t-elle des questions incessantes des enfants ? Même si l'heure du coucher approche effectivement, elle interrompt une discussion soulevant des questions importantes sur les droits des citoyens et le fonctionnement politique du pays, qui interviennent dans la formation des futurs citoyens que sont Mip et Lo. Connait-elle trop bien ses enfants pour ne pas deviner que cela est le prélude à une révolte ? Ou bien représente-t-elle un versant plus autoritaire du pouvoir parental, avec une volonté de censure ?

Mip : pourquoi est-elle si curieuse au sujet de la manifestation contre la loi Sanson ? Éprouve-t-elle l'oppression d'un pouvoir parental autoritaire ? La manifestation lui enseigne peut-être une manière d'exprimer son propre mécontentement en lui proposant un moyen d'user de la liberté d'expression et des divers moyens de s'opposer aux figures d'autorité.

Lo : il est globalement passif durant la conversation. Il ne s'y intéresse vraiment que lorsqu'il est question de la loi et qu'Isaure lui ordonne de finir son assiette. C'est peut-être davantage son esprit de rébellion qui s'exprime qu'une conscience politique. Il ne s'implique que lorsqu'il est directement concerné. Il représente peut-être une autre manière d'aborder le combat politique, moins universelle que celle de sa sœur.

Balzac : il fait le choix de s'éclipser ; il n'a aucune envie de s'impliquer dans ces histoires d'humains dont il ne comprend pas les simagrées, soulignant leur absurdité par une pointe d'ironie. Se contentant de maugréer à l'annonce de la loi qui limite sa liberté d'expression, il adopte une position de retrait passive.

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, ils se connaissent déjà, peut-être même qu'ils sont tous dans la même classe. Ce travail introductif n'a pas remué leurs habitudes scolaires : ils ont retrouvé leurs repères dans une classe face à leur 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. Celle-ci 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 l'élève. « *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 les mains et écartent le plus possible les bras. L'un d'eux, désigné, émet une petite pression de sa main gauche dans celle de son voisin; celui-ci va recevoir cette pression et à son tour 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. Ils 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 théâtre et de mettre les élèves à l'aise dans le mouvement tout en les invitant à être attentifs à leurs 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 enfants pour dire 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 (15 min)

Dans la pièce, les enfants expriment leur désagrément d'être soumis aux ordres : « *Pourquoi c'est toujours aux enfants d'obéir? [...] Les enfants aussi ont leur mot à dire.* »

L'enseignant(e) demande aux élèves d'imaginer un moment de la vie de Mip et Lo où ils se sentent contraints par un ordre. Ils improviseront à partir de ce canevas, avec l'intention de faire évoluer la situation. Il faut bien encadrer l'exercice avant que les élèves se lancent, en posant les questions : comment réagissent Mip et Lo ? Acceptent-ils cette contrainte ? Par exemple : Mip et Lo doivent faire leurs devoirs mais n'en ont pas envie. Ils sont assis l'un à côté de l'autre à une table et s'ennuient sur leurs cahiers. À partir de là, développer la situation : Mip et Lo commencent à se jeter des petits regards furtifs, à se titiller, à se passer des petits messages au contenu mystérieux auxquels ils réagissent. Puis ils se mettent à vraiment jouer ensemble en laissant de côté leurs devoirs.

Jeu n° 2 : la marche des clowns (15 min)

Dans la pièce, Darwin invente la loi du nez rouge : « *Parent ou enfant, le premier qui n'écoute pas ce que l'autre lui dit doit porter un nez rouge!* » Lorsqu'on porte un nez de clown, quelque chose se modifie pour l'autre mais aussi pour soi-même. Quand l'enfant est clown, il est lui-même, sans l'être tout à fait. En portant ce nez rouge, toute métamorphose devient possible. C'est une belle entrée en matière dans le théâtre.

Demander aux élèves de marcher simplement et calmement. La transformation en clown est guidée oralement par l'enseignant(e). Tout d'un coup, ils imaginent qu'ils ont un nez rouge. Quelle sensation ont-ils ? Est-ce que leur nez est chaud ? Est-ce qu'il est imposant ? Les élèves continuent de marcher avec ce nez rouge mais cela influence leur démarche et leur regard. Quand ils se croisent les uns les autres, quelle est leur réaction ? Des rires ? Puis ils portent des chaussures de clown, trop grandes pour eux. Cela devient plus difficile de marcher. Ensuite, ils portent des vêtements trop grands qui les gênent et dans lesquels ils sont empêtrés. Enfin, un chapeau trop grand avec lequel ils ne voient plus rien. Ils ferment les yeux et mettent les mains devant eux pour ne pas bousculer les autres.

Jeu n° 3 : les objets des clowns (20 min)

Une fois que l'on sait bouger comme un clown, on peut essayer de parler comme un clown.

Les élèves constituent des duos de clowns qui vont intervenir tour à tour. Ils ont chacun un nez rouge en plastique, en mousse ou dessiné avec du maquillage. Le premier choisit dans sa tête un objet qu'il essaie de faire deviner à l'autre par sa gestuelle et sans parler. Le second essaie de deviner de quel objet il s'agit, et en le présentant à son tour, explique oralement son utilisation aux autres élèves. Par exemple, le premier clown peut se coiffer les cheveux avec une brosse imaginaire. Ou bien conduire une voiture, chevaucher une moto, un vélo, enfiler une chemise, cuisiner dans une casserole, etc.

Jeu n° 4 : le chœur (15 min)

Dans la pièce, les enfants forment un cortège. Au théâtre, tout rassemblement est intéressant et ludique à travailler, par exemple sous forme de chœur.

Le chœur joue un rôle important au théâtre dans les tragédies antiques. Il représente souvent le peuple et est mené par le coryphée. Positionné en quinconce, leader en tête, un groupe

d'élèves apprend à évoluer ensemble, à s'écouter. La gestuelle, le rythme, la parole peuvent se développer à l'infini.

Installer les élèves en quinconce. L'un d'eux, situé devant, est le meneur de jeu. Chacun doit regarder un point devant lui tout en prenant conscience que son champ de vision lui permet aussi de voir les autres élèves devant et de chaque côté. 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. (Pour plus de détails sur cet exercice, se référer à l'exercice Les vagues, dans le jeu d'échauffements, p. 42.)

Jeu n° 5 : la confrontation des chœurs (10 min)

Dans la pièce, les enfants manifestent contre le pouvoir des adultes. Ils forment un groupe homogène déterminé à se confronter au pouvoir de leurs parents.

Former deux chœurs, en quinconce, l'un en face de l'autre. Il y a le chœur des enfants et celui des adultes. Les deux quinconces se trouvent face à face avec chacune un meneur. Quand l'un avance, l'autre recule. Quand l'un se déplace de côté, l'autre se déplace en face pour l'empêcher de passer. Les actions de chaque chœur se font d'abord l'une après l'autre, puis simultanément. Si les élèves sont suffisamment attentifs, on peut même se faire croiser les chœurs sans que personne ne se rentre dedans. Cela commence à ressembler à une petite chorégraphie que l'on peut répéter et que l'on pourra éventuellement utiliser dans le spectacle.

Jeu n° 6 : le bulletin d'information (15 min)

Dans la pièce, un poste de radio diffuse des informations. Comment reproduire ce type de discours, à la fonction informative ?

Les élèves sont en cercle, en train de préparer le dîner. Ils épluchent et coupent des pommes de terre, des carottes, et préparent une soupe. L'un est au centre. Il est le poste de radio et invente un bulletin d'informations; d'abord ordinaire, puis de plus en plus extraordinaire. Cela peut passer par la météo (de la neige au mois de juin !), la circulation (un embouteillage monstre à cause d'un dinosaure)... Bref, l'élève laisse libre cours à son imagination et peut céder sa place à un autre en cours de jeu. Les autres élèves réagissent à ces informations. D'abord indifférents, ils interrompent peu à peu leur activité pour réagir au bulletin : écouter, se regarder entre eux, s'étonner, avoir peur, rire ou pleurer, et même partir en courant !

Jeu n° 7 : l'assemblée (15 min)

La pièce part d'un mouvement politique. Il est important que les enfants se sentent à l'aise avec ce type de référence. Pourquoi ne pas jouer à incarner des personnages politiques ? C'est l'occasion de mêler l'école et le théâtre.

Les élèves sont réunis dans une assemblée dont ils sont les députés. Chacun a écrit sur une feuille quelque chose qu'il désapprouve et une solution pour y remédier. L'un est le président et se situe sur l'estrade. Il anime les débats et invite les députés qui lèvent le doigt à venir l'un après l'autre s'exprimer à la tribune pour protester et proposer une nouvelle loi. Les autres réagissent, approbateurs ou réfractaires. Ils votent pour ou contre en levant le doigt. Ils peuvent intervenir à leur tour (en levant le doigt) pour proposer des amendements, c'est-à-dire des modifications apportées au texte de loi qui ne l'invalident pas pour autant.

► 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 cependant utiles. Un peu d'imagination et de bricolage permettront avec les moyens ordinairement présents dans une salle de classe de réaliser le nécessaire. Quant aux costumes, ils pourront se trouver dans la garde-robe des élèves car les personnages sont contemporains.

Il arrive quelquefois que certains élèves se sentent plus à l'aise avec tel ou tel atelier. Si l'un d'entre eux 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 qu'il se trouvera 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 son 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 leurs garde-robes.

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 le 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.

La radio peut apparaître sur scène ou non. Pour le spectacle, on peut enregistrer en amont la voix d'un enfant annonçant les informations, mais on peut aussi représenter physiquement ce poste de radio, joué par un présentateur de télévision, un être humain. Il convient alors d'imaginer un costume qui différencie l'acteur des autres élèves.

Pour le vieil homme, on peut donner à l'élève une canne, une fausse moustache blanche et un chapeau, qui sont autant d'éléments de déguisement très communs, mais l'âge du passant peut-être aussi tout simplement signifié par le jeu de l'acteur (courbé) et son élocution (une voix éraillée).

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 *La Loi du nez rouge*, il s'agit de rassembler quelques accessoires nécessaires à la pièce : une radio, un enregistreur vocal de type mp3 (mais un élève peut aussi parler sur scène ou en coulisses), un service de table, une gamelle pour Balzac, une banderole en tissu blanc, des écriteaux fabriqués à partir d'un morceau de carton, un rouleau de papier toilette, des cartables avec des trousse et des cahiers, une canne, une moustache postiche blanche et un chapeau pour le vieux passant.

Le décor

La Loi du nez rouge compte trois espaces de jeu : la cuisine, le salon et la rue. Pour le premier espace, la cuisine, décider de l'emplacement de la table et des chaises, de la radio, de la porte. Pour le salon, inutile de s'encombrer d'un canapé et de fauteuils, Mip travaillant à même le sol. Mais ces deux espaces peuvent aussi ne faire qu'un. Pour la rue, délimiter le trottoir et la chaussée avec une craie ou du scotch de couleur. On peut ajouter quelques décors peints sur du carton comme une poubelle verte, un vélo cadenas, une bouche d'incendie, un arbre, un buisson, un lampadaire... L'ellipse temporelle permet aussi de différencier les espaces par un noir, un changement de lumière ou encore de la musique. Il est important de bien travailler les changements de décor afin que ceux-ci soient fluides le jour de la représentation. Chaque élève se voit attribuer un rôle précis : débarrasser les assiettes, enlever la table (à deux), une chaise, la radio, apporter la banderole, les feutres, disposer les cartons peints pour la rue, etc. Les changements de décor sont souvent vus comme une corvée pour les acteurs alors qu'ils peuvent devenir un merveilleux moment de théâtre s'ils sont bien chorégraphiés, comme le fait prodigieusement la metteuse en scène Ariane Mnouchkine.

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

► 1. La construction des personnages

À ce stade, les élèves savent 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 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.

Ainsi, une relecture de la pièce est toujours bienvenue. Une relecture de la présentation des six personnages récurrents Mip, Lo, Balzac, Gustave, Isaure et Darwin aussi, 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 aux élèves encore de trouver leur personnage en s'aidant d'un costume, un accessoire, une démarche, 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.

« Je crois qu'il faut jouer comme des enfants. Qu'est-ce que ça veut dire ? Ça veut dire, d'abord, y croire, aussi simplement que cela : jouer vraiment au roi, jouer vraiment à la reine. Une des données du jeu, du théâtre, c'est le plaisir, la joie d'être là, la joie de se transformer, de

Remerciements à Louise Roch

Direction de collection : Anne-Claire Boumendil

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



La Loi du nez rouge

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 978-2-09-124203-3



L'avant-scène théâtre

lire-et-jouer.nathan.fr

