

POUR ALLER PLUS LOIN : 1. JEU THÉÂTRAL, EXERCICES À PLUSIEURS

Voici quelques exercices de théâtre pour te faire une idée du travail de préparation de l'acteur.

Les monstres

Se joue à plusieurs.

Qualité travaillée : Le contrôle de soi.

Un premier acteur est désigné pour faire « le monstre », tous les autres se répartissent sur la scène, immobiles.

Le monstre devra essayer de déconcentrer les acteurs en faisant tout ce qu'il peut (grimaces, bruits bizarres, rires, etc.). Les acteurs doivent bien sûr tenter de résister et rester immobiles. Si l'un d'entre eux se met à rire il se transforme alors automatiquement en monstre et essaye avec tous les autres monstres de déconcentrer les acteurs restants.

Le jeu continue jusqu'à ce que tous les acteurs se soient transformés en monstres.

L'Objet magique

Se joue à deux personnes ou plus.

Qualités travaillées : L'improvisation, l'imagination, la réactivité.

Les joueurs se font passer un objet et doivent jouer avec celui-ci en imaginant une utilisation différente à chaque fois.

Exemple : La bouteille d'eau qui devient un micro, puis une longue vue, une grenade, une bouteille de shampoing...

Le miroir

Se joue à deux personnes.

Qualités travaillées : L'attention à l'autre, l'esprit d'équipe.

Deux personnes se tiennent face à face. Une sera le guide et l'autre sera son reflet. Le reflet doit avoir la même posture et faire les mêmes mouvements que le guide. Le but du guide n'est pas de semer son reflet mais de réussir à faire les mouvements ensemble. Les deux personnes ne sont pas en compétition mais en équipe.

Histoire imaginaire

Se joue à deux personnes.

Qualités travaillées : Faire passer une émotion (pour le conteur), improvisation (pour le traducteur).

La première personne raconte une histoire dans une langue inconnue qu'elle aura inventée en articulant des syllabes au hasard. Vu qu'elle ne peut pas se faire comprendre par les mots, elle va s'appuyer sur les intonations, les expressions du visage et les gestes. La deuxième personne inventera une traduction qui respecte les intonations du conteur. Le conteur devra donc être énergique et transmettre des émotions pour une histoire réussie. Le traducteur devra faire preuve d'imagination pour rebondir sur le récit en langue imaginaire.

mon parcours de spectateur

POUR ALLER PLUS LOIN : 1. JEU THÉÂTRAL, EXERCICES À PLUSIEURS

Voici quelques exercices de théâtre pour te faire une idée du travail de préparation de l'acteur.

Les monstres

Se joue à plusieurs.

Qualité travaillée : Le contrôle de soi.

Un premier acteur est désigné pour faire « le monstre », tous les autres se répartissent sur la scène, immobiles.

Le monstre devra essayer de déconcentrer les acteurs en faisant tout ce qu'il peut (grimaces, bruits bizarres, rires, etc.). Les acteurs doivent bien sûr tenter de résister et rester immobiles. Si l'un d'entre eux se met à rire il se transforme alors automatiquement en monstre et essaye avec tous les autres monstres de déconcentrer les acteurs restants.

Le jeu continue jusqu'à ce que tous les acteurs se soient transformés en monstres.

L'Objet magique

Se joue à deux personnes ou plus.

Qualités travaillées : L'improvisation, l'imagination, la réactivité.

Les joueurs se font passer un objet et doivent jouer avec celui-ci en imaginant une utilisation différente à chaque fois.

Exemple : La bouteille d'eau qui devient un micro, puis une longue vue, une grenade, une bouteille de shampoing...

Le miroir

Se joue à deux personnes.

Qualités travaillées : L'attention à l'autre, l'esprit d'équipe.

Deux personnes se tiennent face à face. Une sera le guide et l'autre sera son reflet. Le reflet doit avoir la même posture et faire les mêmes mouvements que le guide. Le but du guide n'est pas de semer son reflet mais de réussir à faire les mouvements ensemble. Les deux personnes ne sont pas en compétition mais en équipe.

Histoire imaginaire

Se joue à deux personnes.

Qualités travaillées : Faire passer une émotion (pour le conteur), improvisation (pour le traducteur).

La première personne raconte une histoire dans une langue inconnue qu'elle aura inventée en articulant des syllabes au hasard. Vu qu'elle ne peut pas se faire comprendre par les mots, elle va s'appuyer sur les intonations, les expressions du visage et les gestes. La deuxième personne inventera une traduction qui respecte les intonations du conteur. Le conteur devra donc être énergique et transmettre des émotions pour une histoire réussie. Le traducteur devra faire preuve d'imagination pour rebondir sur le récit en langue imaginaire.

mon parcours de spectateur