

FORMATION TROP CLASSE – 6 et 7 NOVEMBRE 2024

Espace des Arts – Colin Rey

Enseignants Trop classe + Ecole Cortot + Lycée Hilaire

Colin Rey : Comédien Metteur en scène, Compagnie *la Nouvelle Fabrique* et formateur de ces deux journées.

Pauline Tvauden (EDA)

Enseignants : Marie Dauphin (Cortot), Myrtille Jacquel (Cortot), Loïc Godard (Pablo Neruda), Stéphanie Futin (Cortot), Eric Gombard (St Loup Geanges), Aline Sallaz (Cortot), Hélène Mas (Cortot), Marion Beuzon (Cortot), Laura Behart (Cortot), Sophie Ledey (Cortot), Corinne Surgot (Cortot), Sixtine Hélié (Cortot), Cécile Cadoux (Lycée Hilaire), Emeline Seghetto (Lycée Hilaire).

Séverine Paget (CPC Chalon 1), Bertrand Thomas (CPC Chalon 2)

MERCREDI 6 NOVEMBRE

1 – Présentation de Colin Rey

Comédien de St Etienne
Formation de comédien à l'ENSATT à Lyon
Création de la compagnie Nouvelle Fabrique.
Cf site : <https://lanouvellefabrique.fr/la-compagnie>



2 – Tour de table : présentation des enseignantes, niveau de classe, école et niveau de pratique théâtrale (perso ou avec les élèves).

3 – Les outils et les ressources

- Les formations entre collègues, Théâ
- Ouvrages
- Besoins sur des déroulés de séances, besoin de coordination et de projet.
- Adapter un texte à tous les niveaux de classe.

4- Textes de Catherine Verlaguet

- « L'étoile au fond du puits » :
- Tour de table : donner un mot qu'évoque le texte.
Les mots peuvent être le point de départ du jeu ensuite avec les élèves.

5- Exercices au plateau

Echauffement :

- En cercle, chacun son tour, on propose un mouvement que le groupe reproduit. Cela peut être un geste + un son
- Changement de place en 5 s
- Se mettre en jeu, se mettre au diapason et travailler le premier moment d'écoute : le samouraï (cf fiche de jeu dans Netboard)
- 3 sons associés à 3 gestes : le groupe doit rester en lien et rester en cohésion et être rapide.
- Ne pas se démobiler et le groupe doit être dans un rythme commun.

Finale : Finale des mots : thème donné et sur le claquement des doigts, un mot donné



Jeu du samouraï

La place de l'enseignant, faire et faire/avec. Horizontalité.

« Tim/Tom/Quoi »

Donner une intention : Une émotion, un lieu, un contexte qui peut se ressentir dans le ton

On est en interaction, si Tim fait une proposition, on répond à cette intention.

Tim/Tom/Quoi (les parents)

Tim/Tom/Quoi : variations vocales, intentions et variations d'émotions et de rythmes

Accélération continue comme contrainte créatrice.

Exercice de classement par la taille en ligne sans parole

Travail vocal sur la vocale de la grand-mère : Tim/Tom

Deux lignes de grand-mère avec propositions différentes.

Alzheimer se rajoute au personnage, circulation, démarche et toujours la vocalisation de la réplique :

Tim,Tom...Tim,Tom...

Importance des rituels : Permet la concentration au départ de la séance.

Danger : ne plus savoir pourquoi on le fait.

Représentation (ce qu'on donne à voir) et situation (ce qu'on met en jeu).

Après-midi

Jeu du « Qu'est-ce que tu fais ? » : A fait une action, B, son voisin, lui demande « Qu'est-ce que tu fais ? », A répond par une autre action qui n'a rien à voir avec ce qu'il fait, et B reprend cette action, C lui demande ce qu'il fait etc...

Jeu du bâton : faire une action avec un bâton imaginaire que l'on se passe dans le cercle. Inventer une nouvelle action à chaque fois.

En cercle :

- Demander aux autres ce que l'on veut (en tant que grand-mère)
- Je voudrais de la neige/un lit/mes lunettes de soleil/ de la semoule/ des merguez/ un choco/ mojito/chapeau violet/canne/une petite coccinelle/une chanson/des chaussures rouge/une bouillotte/ avoir 20 ans/un miroir/
- Second temps : insister dans la demande avec le même mot
- Cela devient de plus en plus important, pressant, le cercle se resserre, espace de plus en plus petit



Une ligne au fond : de l'objet le plus important au moins important
Le corps doit justifier la motivation

Par deux,

Comment cela peut être encore plus visible en s'aidant de l'autre.

Comment l'interaction peut créer quelque chose de nouveau

- J'aimerais avoir un lit, retrouver mes 20 ans

-J'ai besoin d'une canne, je veux des chaussures rouges

Une coccinelle, une merguez, bouillotte, chanson

Miroir et chapeau

L'autre est appui de jeu,

Plus le corps est investi, plus le message passe.



Jeu : Action/réaction

En binôme dispersé dans l'espace. Côte à côte.

A et B désignés.

A fait une action, se fige, B répond à cette action puis A puis B

Action : brève ou déplacement

A chaque clap, action, puis contact physique qui ne doit jamais être rompu.



Lecture :

Attention à ralentir le rythme de lecture et prendre en compte l'info graphique du texte



« Tous les chemins mènent à la banane ! »

- Tim, Tom
- J'ai envie d'une banane,
- Une banane
- Supermarché
- Vélo ?
- Crevé
- Courses
- A pied ?
- Baskets ?
- Mal au pieds
- Skate ?
- Yes !



Par deux,
Proposition d'une situation
Avec début et fin
Principe d'action/réaction.

3 groupes : TIM/TOM/GD MERE

Equilibre du plateau.

Occupation de l'espace

- Travail sur la vitesse

Marcher à une vitesse de 5.

Avoir en visuel les autres membres de son groupe.

Changer de direction et de partenaire en visuel toutes des 3s, objectif de toujours occuper le plateau.

- Changer de vitesse selon les groupes, ex
- GM2, Tim7, Tom 9
- A chaque fois que Colin frappe dans les mains, il arrive quelque chose à une grand-mère, un Tim ou un Tom doit trouver une solution.

Pour le lendemain, apporter un accessoire ou un objet que grand-mère veut.

JEUDI 7 NOVEMBRE 2024

Matin : Notes de Bertrand Thomas

1 - Bilan de la première journée :

Les jeux sont faciles à mettre en pratique. C'est toutefois difficile de mener les improvisations en classe, de relancer à partir des propositions.

Eric : partir d'une pièce de théâtre et contextualiser les phases d'échauffement par rapport à la pièce travaillée. Le choix du texte demande réflexion. Tisser un lien entre les situations d'échauffement et le texte. Dans l'organisation de la séquence Colin, fonctionne avec les adultes comme il fonctionnerait avec les élèves. Le travail de relevé a été fait en amont pour préparer le travail d'émergence des images, des personnages.

Moins vous avez de pratique et plus vous devez préparer.

Eric va travailler sur l'univers des cartoons. Possible de faire recherche en parallèle.

La question du « je peux pas faire » doit être évacuée. Comment je fais, qu'est-ce que je mets en place pour chercher.

Les pistes de travail peuvent être dégagées par rapport aux enjeux de la classe (exemple : les relations fille-garçon dans la classe de Nina).

L'objectif en soi n'est pas de monter la pièce.



Sophie : quand ça ne marche pas et qu'il faut rajouter des variables, je ne sais pas quoi faire. Il y a une nécessité de savoir choper le présent.

Travail au plateau

Echauffement avec réveil musculaire en partant du sol.

Se relever lentement pour se mettre en cercle avec le groupe.

Exprimer une sensation physique. Stéphan : « Je suis raide », Laura « je me sens coincée ». Loïc « je suis froid », Aline « fatiguée », Hélène « je sens bien le sol sous mes pieds. Là », Marie « gênée », Sixtine « mieux », Marion « détente », Corinne « molle », Eric « tendu », Sophie « épuisée », Myrtille « furtive »,

Déplacements en se présentant avec la sensation, en occupant le plateau, à différentes vitesses (1 – 7 – 8)

Sortez les mains des poches, équilibrez le plateau. Arrêt.

Rappel des objectifs : mémoriser les noms, équilibrer le plateau, suivre la vitesse

Nouvelle consigne : un clap, saut, deux claps aller lentement en dégoulinant, rester deux secondes au sol puis se relever rapidement. Trois claps, changer avancer/reculer.

Reformulation de la consigne.

En 10 secondes, se classer dans l'ordre alphabétique des sensations choisies.

Déplacement dans l'espace, avec les mêmes consignes. A 0, donner le nom de celui qui était à sa droite.

Jeu du wizz : rappel des règles, faire circuler l'énergie, fluidité dans la vitesse.

Se passer le **wizz** de l'un à l'autre. **Block** pour changer de sens. **Pan** permet de transmettre n'importe où mais est forcément suivi d'un wizz.

Même jeu sauf que les mots sont remplacés par des objets ou des répliques de la pièce *Une étoile au fond du puits*.

Wizz = un objet (une chaussure, une bougie, etc...)

Block = qui êtes-vous, Sortez de ma chambre

Pan = Tim (changement d'objet)

Tom correspond à j'ai peur : il renvoie l'objet à celui qui a lancé le Tim.

Ce dernier doit choisir une autre personne pour envoyer le Tim.

Exercice des statues :

Chaque participant(e) a emmené un objet en rapport avec la pièce.

Equilibrer le plateau.

Possibilité de faire une statue seul(e) (la grand-mère), une statue à deux (Tim et Tom) ou une statue collective.

Lecture de la page 61 à 63 :

Interprétation de la narration :

Tim et Tom descendent pas à pas, tranquillement, l'escalier en bois de la maison, sans le faire craquer.

Ne pas réveiller les parents !

Ils savent exactement où poser leurs pieds pour que les planches ne craquent pas.

Ils sortent dans le jardin.

Un premier binôme passe et prépare un escalier avec les accessoires (cerceaux, objets) pour le suivant.

Image peut s'enrichir avec des variables (ramasser tous les objets du plateau).



Après-midi

Jeu du Lucky Luke (cf. fiche jeu)

Duel de mots pour les deux finalistes. Un thème donné, trouver des mots chacun son tour : ne pas répéter le même mot/ne pas sortir du thème. Se fait en trois manches. Le meneur claque des doigts pour rythmer les réponses.

Retour sur les exercices du matin.

Ne pas laisser de temps de préparation permet à toutes les réponses d'émerger.

L'espace :

Par deux,

Texte p 61

La nuit, dans le jardin,

Plateau avec puits (cerceaux)

Mission : aller chercher une étoile

Peur

Celle qui est censée rassurer l'autre est en fait la personne qui a peur et se cache derrière l'autre.

Si les deux ont peur c'est fini.

Comment on se débrouille pour vaincre sa peur et y aller quand même.

Tout est potentiellement effrayant sur le plateau.

La nuit,

Peur panique de la nuit

L'autre : peur panique des cris

Travail sur le corps : les vrais/faux jumeaux.

Travail de miroir

Jumeaux/jumelles

Vrai

Quand on claque dans les mains : Les vrais jumeaux deviennent des faux jumeaux, subtiles différences dans l'intention, l'émotion par exemple...

Les binômes se regroupent.

Le passage dans le cerceau

Les images poétiques

Voler les flaques

Le soleil qui les boit

La tête qui s'envole

Le cœur gonflé de tristesse

Bilan

Ouverture du champ des possibles

Comprendre ce qu'est le théâtre à l'école

Expérimentation dans la classe

Stimulation de l'imaginaire.

