

(Glané dans *Chantiers pédagogiques de l'Est*)

1 PRINCIPE

Le jeu dramatique se différencie du théâtre par le fait qu'il se construit sur un canevas librement inventé ou adapté par les élèves. Aucune contrainte de textes. Le mime peut être utilisé occasionnellement mais l'imposer ou le proposer au départ serait une erreur ; le démarrage se fait plus facilement par l'usage de la parole que par le geste bien raide au départ.

2 MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Peu de choses au départ (et c'est ce qui convient au dénuement du second degré) ; il est important de bien se mettre dans la tête qu'on peut démarrer quelque chose sans autres richesses que celles qui sont dans la tête des enfants.

3 COMMENT PROCÉDER :

Au démarrage répartir, si possible, par affinités, la classe en x groupes de quatre ou cinq élèves. Ces groupes conviennent d'un canevas dont ils peuvent noter les grandes lignes, mais il est encore préférable d'éviter le stade de l'écrit pour écarter les blocages qui existeraient à ce niveau.

Aux groupes qui auraient des difficultés d'invention (ce cas ne s'est produit qu'une fois), suggérer au choix, mais selon le groupe et en fonction de sa composition, des thèmes simples et riches à la fois « le petit déjeuner, le matin... », « une salle de classe... »

Si vous disposez d'un réduit attenant, d'une annexe, envoyez-y quelques groupes pour les préparatifs, répétitions...

Après le démarrage, après une ou deux séances de jeu dramatique, les enfants préparent les saynètes en récréation, à la maison... et arrivent le jour fixé avec un canevas prêt à être joué.

La salle a été dégagée de ses meubles placés sur le pourtour. La classe s'assied à terre en demi-cercle ; on laisse une « scène » pour le spectacle (travaillez en pantoufles ou sans godillots !)

4 VARIANTES :

Deux démarches sont possibles.
1. Après chaque « pièce » on suscite les critiques et observations du groupe-classe ; on provoque améliorations, reprises, pour développer le jeu de telle situa-

tion, de tels gestes (sans tomber dans le style « conservatoire », loin de là).

Avantages : on travaille et on approfondit chaque jeu dramatique.

Inconvénients majeurs : en une heure il n'y a guère que deux ou trois groupes qui jouent ; les autres restent sur leur faim.
2. Au début de l'heure on note un planning au tableau qui fixe le tour de rôle des différents groupes.

Un responsable s'est chargé de l'établissement de ce planning et a donc pris contact avec chaque groupe avant le début de la séance.

Les saynètes se succèdent, suivies de brèves critiques de la classe.

Puis les saynètes se jouent à nouveau.

Une critique d'ensemble clôt la séance ; souvent les enfants programment alors déjà la séance d'après.

Avantages et inconvénients : inversez les avantages et les inconvénients signalés ci-dessus.

Remarques :

Le canevas part en général :

- d'une situation vécue fortement ressentie (le plus souvent le jeu dramatique est donc avant tout observation critique),
- d'une lecture qu'il prolonge (par exemple « Les trois messes basses »),
- d'un spot publicitaire qu'il ridiculise,
- d'un texte libre,
- d'une lecture faite, d'un film vu...

5 MISE EN VALEUR

- par les enfants eux-mêmes qui apportent vite costumes et accessoires divers (les mamans sont fortement mises à contribution ; les vieilles malles de grenier aussi),

- par le maître, par enregistrement magnétique ou par prise de vues pour les correspondants,

- rencontre de deux classes (à l'intérieur ou à l'extérieur d'un même établissement) pour présentation réciproque de leurs pièces,

- présentation des jeux dramatiques, les meilleurs d'une période, aux fêtes ou aux visites des parents.

En principe succès assuré : expérience faite sur six classes... aucun échec.

Mireille et Daniel Morgen