

JEU D'ACTEUR :

« JE M'APPELLE CÉCILE ET JE SUIS CURIEUSE »

Jeu de présentation de soi à l'aide de mots et de gestes

Ecoute, mémorisation, communication, présence, engagement, initiative, attention, respect de l'autre, spontanéité

Compétences visées

Assumer son identité devant un public. S'exprimer oralement et physiquement devant le groupe.

Ecouter l'autre, mémoriser et reproduire en chaîne les phrases et propositions des membres du groupe.

Dispositif

Groupe de 8 à 10 élèves.

Le groupe est disposé en cercle dans un espace défini, un coin pour lui...

Le travail est lancé par l'enseignant ou un élève volontaire.

But

Ecouter et observer, puis mémoriser et reproduire une série de phrases verbales et gestuelles construites sur le canevas :

Je m'appelle (prénom).... et je suis (adjectif qui commence par l'initiale du prénom). Ces deux affirmations sont associées à un geste personnel réalisé pendant l'adjectif.

Reprendre l'ensemble des propositions énoncées avant soi et poursuivre la série en se présentant de manière équivalente.

Opérations à réaliser

Chaque élève prend successivement la parole devant le groupe pour répéter les identités des intervenants précédents en chaîne et déclarer à son tour son nom « je m'appelle..... » puis se décrire avec un adjectif qui commence par l'initiale de son prénom, son personnage « et je suis..... », tout en faisant un geste personnel et illustratif.

Comportements observés

Gestes trop complexes ou trop brefs.

Imprécisions dans les reproductions des phrases et des gestuelles.

Difficultés à mémoriser : oubli de gestes, d'adjectifs.

Imprécision des mouvements, réalisés vite, dans des formes, énergies, espaces, approximatifs.

Plaisanteries au passage de quelques uns.

Difficultés à trouver l'adjectif qualificatif qui convient (notamment quand l'initiale du prénom est moins usuelle : « X », « Y », « Z »... Détournement opportun de la consigne : l'élève associe un nom à la place du qualificatif demandé ex : je m'appelle Zoé et suis un « zouave ».

Critères de réussite

Chaque élève peut mémoriser la chaîne qui devient de plus en plus longue.

Les phrases sont reproduites exactement (pas de dilution ou d'approximation du geste notamment).

L'élève parle fort et lentement, il s'engage par exemple en faisant un pas vers le centre du cercle.

Les gestes sont précis, amples, lents.

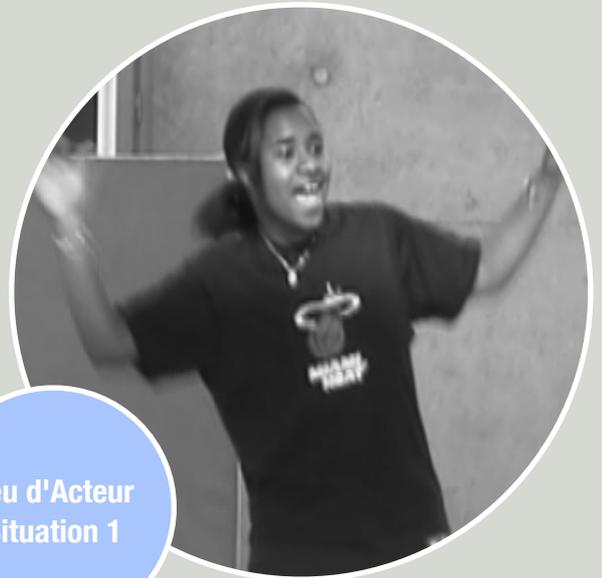


Simplifications

Le groupe est restreint et composé d'amis, progressivement le groupe s'étoffe (1/2 classe).

L'adjectif commence bien par l'initiale du prénom (aide à la mémorisation).

L'adjectif ne commence pas par l'initiale du prénom (aide à l'expression de soi).



Jeu d'Acteur
Situation 1

L'enseignant est présent pour réguler, rire et préciser les caractéristiques de chaque gestuelle comme repères pour les suivants (quelle main, quelle énergie, quel espace....).

L'enseignant s'engage lui aussi au sein du groupe.

Au lieu de dire qui il est, l'élève dit ce qu'il n'est pas : « je m'appelle Cécile et je ne suis pas Casse-pied ».

Complexifications

- Prise de risque/Remise en cause de l'équilibre.

Choisir un adjectif adapté à sa personnalité donc se livrer un peu sous le regard des autres.

- Variables du mouvement

La reproduction est strictement identique ou au contraire inversée, transposée, amplifiée, accélérée...

- Communication

L'élève dit ce qu'il est puis ce qu'il n'est pas.

L'élève dit ce qu'il aimerait être.

Sécurité

Rester prudent avec cette situation de prime abord anodine. En réalité, les élèves se livrent beaucoup plus qu'il n'y paraît.