

Jeux dramatiques et improvisations

un extrait

Par Michelle Lavoie
et Louise Bonenfant



alliage
É D I T E U R 

JOUER LA VILLE DES CHATS

Matériel

Des albums, des livres, des illustrations et/ou des bandes dessinées sur les chats.



Activités préparatoires

Présenter au choix quelques livres sur les chats. Faire observer les postures des chats, leur expression, les différentes espèces, les chats de luxe, les chats sauvages, les chats de race, etc.

Souligner les qualités des chats: affectueux, solitaires, agressifs, paresseux, joueurs, nerveux, etc.

Discuter des attitudes et des comportements des chats: le jeu des chatons, la relation entre la mère et ses petits, la défense du territoire, la communication, etc.

Signaler les styles de vie différents des chats de gouttière et des chats de luxe, leurs lieux de résidence, leurs qualités et leurs défauts.

Déroulement du jeu préparatoire

De dos, l'animateur annonce: «Je veux voir des chats affectueux. Au signal sonore, je veux que les chats se figent en statue.» L'animateur se retourne et regarde les chats.

Signal sonore proposé: tambourin, battement des mains, claquement des doigts, clochette magique.

Autres consignes

«Je veux voir des chats debout qui guettent leur proie, des chats agressifs qui veulent chasser un chat ennemi de leur territoire, des chats qui miaulent pour sortir de la maison, qui jouent avec une balle, qui ont faim, des chats paresseux qui n'en finissent plus de s'étirer, etc.»

Jeu 1. La parade des chats

Matériel

Demander à chaque enfant de choisir un élément qui caractérise son chat (de luxe ou de gouttière) et d'apporter aussi un accessoire amusant pour le personnifier : chapeau, lunettes, gants, foulard, cravate, bijoux, etc.

Facultatifs

Demi-masque à porter ou à utiliser comme masque à main. Photocopier le demi-masque de l'annexe en quantité suffisante. Prévoir des attaches, élastiques ou rubans, pour le fixer. En classe ou en atelier d'arts plastiques, décorer le demi-masque selon qu'il s'agit d'un chat de luxe ou de gouttière.

Maquillage : avec un crayon à maquillage (Caran d'Ache ou autre), dessiner des moustaches.

Déroulement

À tour de rôle, portant accessoires, masque ou maquillage, chacun parade devant le groupe. Inviter les enfants à mettre en évidence par une démarche, une mimique ou une voix appropriée la caractéristique de leur personnage.

Jeu 2. Les chats se rencontrent (avec ou sans accessoires)

Diviser le groupe en deux : A (chats de luxe) et B (chats de gouttière).

Les enfants circulent librement en affichant par leur démarche la caractéristique de leur personnage. Ils suivent la consigne de l'animateur, puis prennent une pose fixe en regardant le partenaire le plus proche. Au signal convenu, la marche reprend.

Consignes d'animation

Les chats se rencontrent en souriant, calmement, tristement, affectueusement, en ricanant, en se pointant du doigt, en grognant, en se dévisageant, en se traînant les pieds nonchalamment, en étant gênés, peureux, fâchés, en toute confiance, sûr d'eux, le dos bien droit, en levant le nez, snobs, indifférents, sournoisement, en cachant quelque chose, en offrant quelque chose, etc.

Jeu 3. Les chats échangent leur territoire

Séparer le groupe en deux : 12 joueurs et 12 spectateurs.

Diviser les 12 joueurs en deux rangées de six ; éloigner les rangées d'au moins deux mètres l'une de l'autre, puis désigner les territoires : le lieu de la rangée A devient le territoire des chats de luxe et le lieu de la rangée B, celui des chats de gouttière. Chaque joueur se retrouve devant un partenaire.

Au signal de l'animateur, chacun des joueurs mime son personnage, en avançant vers son vis-à-vis. Ils se rencontrent en appliquant la consigne et prennent la place du partenaire dans la rangée d'en face.

Consignes

Se croiser en s'ignorant,
se rencontrer en se regardant de la tête aux pieds,
se rencontrer en affirmant son territoire,
se rencontrer en se souriant,
se rencontrer en dansant,
se saluer de la main (patte).

Ensuite, les 12 spectateurs prennent la place des 12 joueurs

Jeu 4. La grande rencontre

Choisir son personnage (chat de luxe ou de gouttière).

Marcher en ignorant les autres chats, explorer les démarches et attitudes propres à son personnage.

Consignes

Les chats s'observent en marchant,
ils se regardent du coin de l'oeil, «stop!»

ils se regardent de loin, contact des yeux, «stop!»
ils se rapprochent, «stop!»
ils choisissent un partenaire,
ils se rapprochent en se regardant, «stop!»
ils se tournent autour, «stop!»
ils se saluent «Bonjour!» ou s'ignorent, «stop!».

Jeu 5. Chez le photographe

Les chats se rendent chez le photographe: tous les chats prennent place pour la grande photo (imaginaire ou réelle) de groupe.

Jeu 6. La chorale des chats

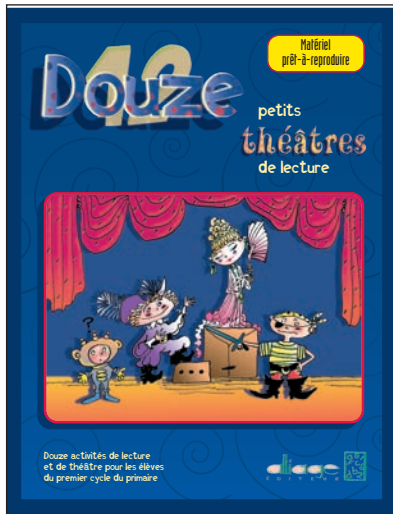
Les chats composent une chanson sur un air connu ou original et la chantent. Ils peuvent aussi choisir une chanson ayant pour thème: le chat, par exemple: «C'est la mère Michel.»

Jeu 7. La fin du jeu

Les chats poursuivent leur marche; chacun trouve un endroit pour se coucher, s'y installe en adoptant sa position de repos préférée.

Note: On peut présenter les jeux 5, 6 et 7, séparément ou en enchaînement, comme numéro dans un spectacle à l'école.

Autres titres en théâtre (cliquer sur chacun pour obtenir l'information)



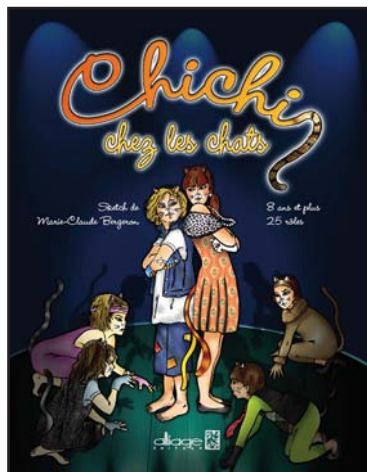
DOUZE PETITS THÉÂTRES DE LECTURE



JEUX DRAMATIQUES ET IMPROVISATIONS



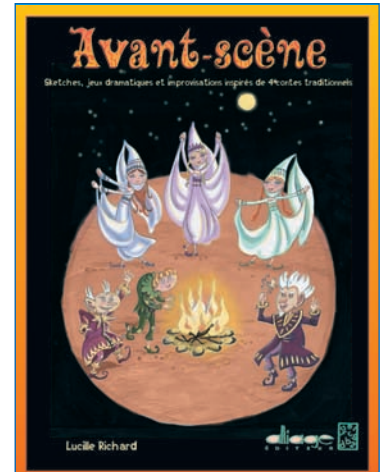
LES CLOWNS ET LE DOCTEUR FROTTE FROTTE
COLL. SAYNÈTES



CHICHI CHEZ LES CHATS



SKETCHES DE NOËL



AVANT-SCÈNE