

Agenda 2030

Semaine du 21 mars au 25 mars

Objectifs globaux : Se familiariser avec le théâtre, développer la confiance en soi et les compétences communicationnelles.

Lundi 21 : Objectif : Présenter son pays de façon créative et originale

- 9h-9h45 : Ateliers échauffements divers. *ANNEXES PAGES 2 et 3.*
- 9h45 -11h00 : Déconnexion : chaque groupe prépare une création qui a pour objectif de présenter son pays de manière originale et créative (exemple : personnifier son pays « Je suis la Belgique, choisir l'œuvre d'un peintre de son pays et mettre en scène un tableau vivant pour représenter son pays...).
- 11h00-12h00 : Présentations.

Mardi 22 : Objectif : Faire deviner une phrase en la mimant

- 9h-9h45 : Ateliers d'expression corporelle avec un professeur de sport.
- 9h45-12h00 : Ateliers qui visent à faire émerger des idées à partir de musiques et ateliers mimes. Voir consignes en annexes. *ANNEXES PAGES 4 et 5.*

Mercredi 23 : Objectif : Présenter une création collective liée aux thèmes « Agenda 2030 »

- 9h-9h30 : Ateliers échauffements divers. *ANNEXES PAGES 6 et 7*
- 9h30-9h45 : Présentation des créations collectives de l'équipe belge (1^{er} jet).
- 9h45-11h00 : Déconnexion : chaque groupe prépare un 1^{er} jet (imaginer une création collective sur les thèmes suivants : les changements climatiques, la pollution, la protection de l'environnement et le développement durable/consignes en annexes). L'équipe belge perfectionne son 1^{er} jet. *ANNEXES PAGES 8 et 9*
- 11h00-12h00 : Présentations des 1^{ers} jets et formulation de conseils.

Jeudi 24 : Objectif : Présenter une création collective liée aux thèmes « Agenda 2030 »

- 9h00-9h30 : Dernières mise au point des groupes.
- 9h30-12h00 : Présentation des productions et débriefing (Par pays, relever 1 point positif et 1 point à améliorer).

Jour 1 :

Ateliers échauffements divers :

1. *La cueillette*

En cercle : On marche sur place, on arrive à un grand arbre, on y décroche des fruits avec un bras et on les dépose par terre, on les décroche et dépose avec l'autre bras, puis avec les deux, puis sur la pointe des pieds, puis en sautant. Ensuite on ramasse les fruits par terre, tout autour de soi et on les rajoute au tas devant soi. Puis on piétine le tas en sautant dessus, pied joint, un pied, l'autre pied, en tournant,... pour faire de la compote. Quand c'est bien liquide on recouvre son corps de la compote, on se masse toute les parties de son corps avec les mains et la compote imaginaire. Pour finir il faut raffermir en tapotant sur tout son corps.

2. *Je m'appelle... Tu t'appelles...*

En cercle, chacun à son tour donne son nom « Je m'appelle... » et l'associe à un geste ou une humeur. Tous les autres disent « Tu t'appelles... » et reproduisent le geste ou l'humeur.

On peut faire d'abord un tour avec les gestes, un second tour avec l'humeur et un dernier tour avec un loisir/hobby.

3. *La « clap »*

En cercle :

1^{er} tour : se lancer une petite balle.

2^e tour : se lancer une petite balle en fixant le regard de la personne à qui on la passe.

3^e tour : lancer la balle à qui on veut dans le cercle en captant son regard.

Mêmes exercices mais la balle disparaît et on s'envoie une « clap ».

4. *Le chef d'orchestre*

En ligne face au chef d'orchestre (l'animateur).

L'animateur associe un geste à la phrase « Ali Baba et les 40 voleurs ».

Les élèves reproduisent parole et geste.

Si le groupe est réceptif, les élèves peuvent prendre la place du chef d'orchestre à tour de rôle.

Même exercice mais en associant à la phrase une intonation ou une émotion.

5. *L'arrêt de bus*

Phase 1 : Marcher dans l'espace sans se suivre. Quand l'animateur tape dans les mains, ils doivent s'arrêter net là où ils sont et ne plus bouger. L'animateur tape à nouveau dans ses mains et ils redémarrent.

Même exercice mais quand ils s'arrêtent, ils doivent caper le regard de quelqu'un.

Même exercice mais lorsqu'ils entendent deux claquements de mains, ils doivent accélérer le pas. Trois claquements de main, ils repassent au pas.

On alterne :

- Un claquement : arrêt + capter le regard de quelqu'un.
- Deux claquements : accélération du pas
- Trois claquements : retour au pas.

Attention : exercices à effectuer en silence.

Phase 2 : Marcher et mimer les consignes de mise en scène de l'animateur (vous êtes à l'arrêt de bus, vous consultez votre gsm, vous êtes devant une vitrine...).

L'exercice se termine quand le bus arrive et l'animateur demande aux élèves de s'installer dans le bus. L'animateur devient le chauffeur et mime des consignes que les passagers doivent imiter (on roule sur des bosses, on tourne à droite...).

6. Présentation des 1^{ers} jets en vue de recevoir des remarques constructives (des animateurs et du groupe) qui pourront aider à améliorer la production finale.

Jour 2 :

Ateliers pour faire émerger des idées à partir de musiques et ateliers mimes

A. Evocation d'idées à partir de la musique

Le professeur passe 10 extraits musicaux aux élèves qui devront leur évoquer des idées.

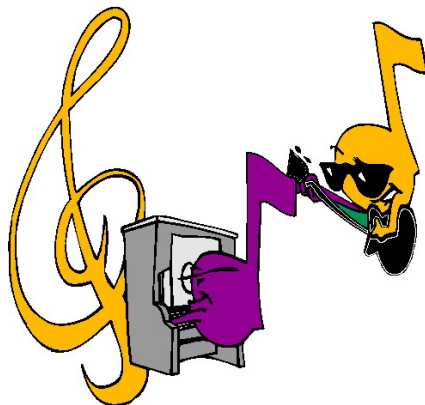
- ⇒ La classe est partagée en 3 groupes.
- ⇒ Les élèves de chaque groupe devront imaginer chacun (= ils ne se concertent pas) un animal ou une action (verbe) ou un sentiment ou un lieu pour chaque extrait musical. Le professeur attribue à chaque membre une des 4 thématiques (animal, action, sentiment, lieu).
- ⇒ Quand tous les extraits ont été écoutés, les élèves vont associer leurs idées pour chaque extrait musical et rédiger 10 phrases comprenant chacune un animal avec un sentiment qui fait une action dans un endroit (exemple : un singe joyeux qui lit dans les toilettes)
- ⇒ Enfin, chacun choisira une phrase qu'il viendra mimer pour tenter de la faire deviner aux autres.

Ce qui est chouette dans cette activité est le résultat de certaines phrases. On a parfois des associations d'éléments assez comiques et insolites (une chauve-souris folle qui joue de l'orgue dans une église ; un guépard amoureux qui danse dans une discothèque ...)

Extraits musicaux	Animaux	Sentiments	Actions	Lieux
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Mise en commun : retranscription des 10 phrases obtenues

1.
.....
2.
.....
3.
.....
4.
.....
5.
.....
6.
.....
7.
.....
8.
.....
9.
.....
10.
.....



Jour 3 :

Ateliers échauffements divers :

Atelier 1 : Le bonjour chrono

Les élèves sont répartis sur tout l'espace.

Au top chrono du professeur, ils doivent aller dire bonjour avec le coude à tous les élèves en moins d'une minute (la durée est en fonction du nombre d'élèves dans le groupe).

On complique le jeu à chaque fois :

1. On dit bonjour avec le coude à tous les élèves en 1 minute.
 2. On dit bonjour avec le coude et le pied.
 3. On dit bonjour avec le coude et le pied en disant : "Bonjour, comment tu vas aujourd'hui ? "
- L'autre répond : "Bonjour ... ».

Atelier 2 : Le parcours sensoriel

Les élèves miment (sans parole, sans communication) l'histoire que le professeur raconte.

Exemple : C'est le matin, je me réveille, je vais dans la salle de bain, je me brosse les dents, je prends ma douche, je m'habille, je regarde ma montre, je suis en retard, je descends l'escalier rapidement et j'ouvre la porte. Là, je me retrouve dans une épaisse jungle, difficile d'avancer, il y a plein de moustiques, à la sortie de cette jungle, il y a une immense dune, je grimpe. Je me retrouve dans un désert brûlant, j'ai du mal à respirer, j'agonise, je ne bouge plus. C'est la nuit, il fait froid, glacial, on se regroupe et on devient un glaçon, puis on fond et on devient de l'eau.

Atelier 3 : Se déplacer comme...

Se déplacer comme : Une petite fille - Un footballeur - Une gymnaste - Une souris - Une grand-mère - Une grosse dame - Sur un sol chaud puis brûlant - Sur du sable - Sur un sol mouillé - Eviter les flaques d'eau - Dans un champ avec de grandes herbes - Avec une ampoule derrière le talon - Dans la nuit - Dans le froid - Sans faire de bruit - Dans une toile d'araignée - On porte une mini-jupe - On tient un chien fou en laisse - On pousse un caddy - Avec un parapluie par grand vent - ...

Atelier 4 : La machine infernale

La scène est vide. Le professeur désigne un premier élève qui va se placer au centre et créer un mouvement simple, accompagné d'un bruit, sur deux temps. Les autres élèves vont se greffer un à un au signal du professeur et créent eux aussi un mouvement et un son et doivent obligatoirement toucher un élève déjà présent dans l'aire de jeu.

Atelier 5 : Le serpent

Un élève est désigné comme étant le serpent. Tous les autres doivent se déplacer sans toucher les murs de la pièce et sans être touché par le serpent, évidemment ! Si un participant touche un mur ou est touché par le serpent il s'accroche à la taille du serpent et devient une partie du corps de celui-ci. En grossissant, à chaque capture, le serpent perd de son agilité et de sa rapidité mais gagne en taille et donc en possibilité d'encerclement de ses victimes. Attention, seule la tête du serpent prend les initiatives de déplacement et d'encerclement, par contre tout son corps est venimeux et permet la capture...

Atelier 6 : Traversées

Les élèves se séparent en deux groupes à peu près égaux. Chaque groupe se place à une extrémité de la pièce. Une personne traverse la pièce vers le groupe d'en face en adoptant une démarche particulière et en produisant régulièrement un son. Il va se diriger vers une personne du groupe d'en face à qui il prendra le temps de montrer sa démarche et son son quand il sera à son niveau. Cette personne essaiera d'intégrer ce que l'autre lui propose et quand il se sentira prêt, il repartira vers le groupe d'en face en conservant soit la démarche soit le son qui lui ont été présentés et en changeant l'autre... et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit passé au moins une fois.

Atelier 7 : La chaîne des mimes

Le professeur divise la classe en deux groupes

- ⇒ les élèves se placent en ligne droite, à la queue leuleu et ils ne se regardent pas le professeur dit une phrase au premier élève de la chaîne
- ⇒ ce premier élève va demander au prochain de se retourner et va mimer la phrase au second qui mimera au troisième qui mimera au quatrième et ainsi de suite
- ⇒ le dernier élève de la chaîne devra dire la phrase qui se rapporte aux mimes que l'avant-dernier élève aura reproduit (très souvent, la phrase de fin n'a plus rien à voir avec la phrase de départ !!)

Exemples de phrases :

Le kangourou boxe.

Le serpent danse.

Le bébé écoute l'histoire.

Mamie (Papy) se lave les mains.

Jour 4 :

Consignes pour la création collective et grille d'évaluation

Consignes :

Par groupe de 4, imaginer une création collective sur les thèmes suivants : les changements climatiques, la pollution, la protection de l'environnement et le développement durable.

Votre création devra refléter vos représentations personnelles et celles de votre génération par rapport aux thèmes évoqués précédemment.

Votre production peut prendre différentes formes : saynète, danse, chanson (rap...), poésie, mimes, clip... Laissez libre cours à votre imagination !

NOM :
Prénom :
Classe :

Date :

/20

Projet théâtral « Agenda 2030 »

Contenu	
⇒ La création a pour thème : les changements climatiques, la pollution, la protection de l'environnement et le développement durable.	/2
⇒ La création reflète les représentations personnelles des intervenants par rapport aux thèmes.	/2
⇒ La présentation est organisée, compréhensible, cohérente.	/3
⇒ La création est originale.	/3
⇒ Le groupe a tenu compte des remarques formulées à l'étape 4.	/2
Expression orale	
⇒ volume sonore, débit de parole, intonation, articulation-prononciation	/2
Expression corporelle	
⇒ posture, gestuelle, visage, regard	/2
Gestion des émotions (pas de fou-rire, de tics nerveux)	/1
Motivation, implication, dynamisme	/3

