



## Boîte à outils 5

Création d'un script théâtral utilisant les activités Mimesis

### 5.1 Lignes directrices pour le développement de scripts

Regarder le tutoriel



Pas à pas



Dans l'approche Mimesis et les activités proposées, la construction d'un scénario de représentation théâtrale et la conduite d'un processus créatif sont interconnectées. Selon le processus, le scénario théâtral peut être basé sur une intrigue dans laquelle les événements ont une relation causale claire. Mais il peut aussi être construit sur le principe du collage, dans lequel les scènes alternées ne sont pas tant liées à une intrigue spécifique, mais constituent des interprétations visuelles plus expressives d'un thème spécifique. Un exemple typique de tels spectacles est celui du théâtre de danse, du théâtre de masques et autres. Ces scénarios peuvent vous sembler moins familiers et plutôt abstraits, mais dans notre pratique, nous nous sommes convaincus qu'ils sont particulièrement adaptés aux enfants afin de réaliser un spectacle à partir du matériel créatif accumulé au cours de nos activités et sans la présence de matériel dramaturgique préalable. Ici, nous essaierons de vous aider en vous fournissant quelques principes de base pour écrire une pièce de théâtre (scénario) et des conseils sur la façon d'impliquer activement vos élèves dans le processus.

#### Comment créer votre pièce (script, scénario) ?

##### Étape 1: Choisissez votre thème principal

Des exemples de thèmes simples, adaptés à la création d'une pièce de théâtre pour enfants, pourraient être « l'amitié », « Je suis différent », « parent-enfant », « les vacances inattendues », « le livre magique », etc. Un concept scientifique pourrait également être un thème phare. Un large choix de sujets adaptés se trouve dans les ressources imprimables de l'acte 1 « Improvisation scientifique » de l'activité « Conteurs de Sciences ». Les titres de certaines activités Mimesis pourraient également être utilisés comme sujets d'inspiration. Par exemple des titres comme « Catastrophe & compagnie », « Ce n'est pas de la magie mais de la science ! », « De l'eau, de l'eau partout ! » et plein d'autres.

##### Étape 2 : Commencez par les personnages

###### Le protagoniste.

- Notre personnage principal. Celui que le public suit dans l'histoire.
- Les personnages principaux ont un objectif /rêve/ qu'ils peuvent ou non atteindre à la fin.
- Le protagoniste peut être un individu, mais aussi un personnage de groupe.

###### L'Antagoniste.

- Celui qui crée des obstacles pour que le personnage principal atteigne son objectif, /rêve/.
- Cela ne veut pas dire que l'Antagoniste doit être méchant ou mauvais.
- Peut également avoir un caractère individuel ou en groupe.

###### Le personnage pivot.

- Celui qui apparaît au tournant de l'intrigue alors qu'« il n'y a plus d'espoir » pour le protagoniste.
- Fait quelque chose ou aide directement le protagoniste à atteindre son objectif.

N'importe qui et n'importe quoi peut être un personnage de la pièce. Qu'il s'agisse d'une personne, d'un animal, d'un objet, le personnage doit « prendre vie ». Les questions directrices suivantes peuvent être utiles :

- Quelles sont les principales caractéristiques de votre personnage ? Pensez davantage en termes d'expression de soi et de comportement. Laissez les caractéristiques physiques au second plan, car elles ne contribuent pas à construire l'image efficace du personnage et le développement futur de l'action.



- Que veut votre personnage ? Qu'est-ce qui empêche votre personnage d'obtenir ce qu'il veut ? Qu'est-ce qui leur fait obstacle ?
- Quel travail intéressant ou habitude inhabituelle le personnage pourrait-il avoir ? Penser à des occupations, des pratiques sportives ou artistiques ou des passe-temps intéressants peut être un bon moyen de développer son caractère.

## Exemples

- Annie, 12 ans, gâtée et hautaine, elle aime les vêtements neufs, les accessoires, les jouets. Elle n'aime pas lire des livres et étudier, elle pense que c'est ennuyeux et stupide.
- Le parapluie, nommé Fru, est curieux et déraisonnablement courageux. Il vit avec un vieux scientifique et cela l'énerve terriblement. Fru veut se transformer en fusée et explorer l'univers. Dans un but de transformation, il pratique le yoga mental et les arts martiaux....
- The Black Gang - 10 oiseaux, gardiens d'une boîte noire. Ils ne savent pas ce qu'il y a dedans et ne devraient pas l'ouvrir. Ils passent leurs journées à se disputer constamment sur ce qu'il y a dedans.

## Étape 3 : Commencez à développer la structure générale de l'intrigue

### 1. Exposition.

Présente le protagoniste, son environnement, sa configuration et ses relations. Dans l'exposition, nous apprenons qui, quoi, où, quand, pourquoi et comment dans la vie du personnage principal. Elle se compose généralement de 2 parties :

- Equilibre - La vie du protagoniste au début de l'histoire
- Incident incitatif – Brise l'équilibre et met l'histoire en mouvement

### 2. Conflit principal.

Ce que le protagoniste veut, mais ne peut pas avoir.

### 3. Complications.

Elles restent sur le chemin du Protagoniste pour atteindre son objectif. Elles rendent l'histoire passionnante, mémorable, pleine de tension et d'émotions. Des complications peuvent survenir :

- Des mauvaises décisions et choix des protagonistes.
- Des obstacles des antagonistes placés sur le chemin des protagonistes

La seconde se retrouve souvent dans les contes de fées et les films d'animation et est facilement comprise par les jeunes élèves.

### 4. Le tournant.

Après une série d'obstacles et de difficultés surmontés, le protagoniste atteint un point où il semble qu'il est voué à l'échec et "tout espoir est perdu". Ensuite, généralement, le personnage pivot semble offrir une nouvelle option.

### 5. Point culminant ou Climax.

- Le moment où le protagoniste atteint son objectif ou ne parvient pas à l'atteindre.

### 6. Résolution.

Le résultat du Climax. Nouvel équilibre - La nouvelle vie du protagoniste après le voyage.



## Exemple de plan de script intégrant les activités Mimesis

**Thème :** « La magie Kamishibai »

**Personnages :**

- **Protagoniste : Annie, la fille gâtée**
- **Antagoniste : le cadre du célèbre Kamishibai**
- **Personnage central : Fru le parapluie**

### Exposition.

1. L'anniversaire d'Annie. Beaucoup d'amis et camarades de classe. Tout le monde lui offre des cadeaux. Elle les ouvre avec impatience....
2. Le grand-père d'Annie, un vieux professeur, apparaît avec son étrange parapluie Fru. Le grand-père lui fait un gros cadeau /Cadre et portes Butai de l'activité "Famous Kamishibai", réalisés à plus grande échelle/
3. Annie ouvre rapidement les portes du Kamishibai. Rien de spécial, juste un cadre vide. Annie est très déçue.
4. Incident incitatif : Elle enjambe le cadre pour voir s'il y a quelque chose de spécial de l'autre côté et à ce moment tout autour d'elle disparaît.

### Conflit principal.

1. A l'intérieur, le cadre est très sombre. Annie a peur, mais elle est aussi en colère. Elle veut sortir, mais elle ne peut pas et ne sait pas comment.
2. Soudain, elle voit 4 cartes par terre et entend le murmure du cadre.
3. Dans un dialogue entre les deux, il devient clair qu'Annie doit partir en voyage pour découvrir la signification des cartes et restaurer l'histoire du Kamishibai.

### Complications (obstacles).

1. Premier obstacle - Annie est entourée de couples (activité "STEAM YOUR BODY", Acte 1 "Mime ma symétrie"). Dans un seul couple, le « miroir » répète les mouvements dans une parfaite symétrie. Dans les couples restants, chaque « miroir » interprète les mouvements d'une manière différente : fatigué, triste, énergique, en colère, idiot, joyeux...
2. Annie essaie de trouver lequel des couples peut être connecté à l'une des quatre cartes. Après une observation attentive, elle a finalement trouvé le couple lié à la symétrie. (La carte avec la fleur des ressources imprimables disponibles dans ce document).
3. Deuxième obstacle - Annie remarque un groupe d'enfants debout devant un chemin de feuilles A4 colorées (Activité "De l'eau partout", Acte 1 "Jeu de zone"). Elle les voit le parcourir les différentes zones. Au début, Annie ne trouve aucun lien avec aucune des cartes.
4. Lorsque le groupe tombe dans la zone de brouillard puis dans la zone de glace, elle se rend compte qu'ils sont en danger et que la seule façon de les aider est de déterminer rapidement quelle carte est liée à tous les changements qu'elle constate.
5. Annie hésite encore. Les enfants tombent à l'eau, Annie prend une décision rapide et lance la carte représentant le cycle de l'eau. (À partir de ressources imprimables)
6. Troisième obstacle - Annie est entourée d'étranges créatures ("La vie secrète du plancton", Acte 2)
7. Annie se sent très en confiance après avoir franchi les deux premiers obstacles. Elle décide rapidement qu'elle a découvert la signification de la troisième carte, annonce qu'elle s'est retrouvée parmi un groupe d'extraterrestres et lance la carte à l'effigie d'une planète. (À partir de ressources imprimables)



## Exemple de plan de script intégrant les activités MIMESIS

### Tournant.

1. Annie retombe dans le noir complet. Elle comprend qu'elle était pressée et qu'elle a commis une erreur, elle ne trouve aucun moyen de sortir de l'endroit où elle se trouve, elle est désespérée.
2. Le parapluie Fru apparaît, transformé en fusée. Il attrape Annie et s'envole avec elle dans l'espace sans fin.

### Climax.

1. Les deux personnages sont arrêtés par la police intergalactique et amenés devant la conférence intergalactique annuelle où est discuté le sort de la planète Terre ("Une question d'échelle", Acte 3).
2. Il s'avère que la vie sur Terre est en danger parce qu'Annie a perturbé la chaîne alimentaire sous-marine.

### Résolution.

1. Annie se rend compte qu'elle en est responsable et qu'elle doit revenir en arrière et placer la bonne carte.
2. Annie et Fru se disputent. Il ne veut pas y retourner. Il veut continuer comme une fusée et voler dans l'espace. Finalement, Annie le convainc et ils retournent ensemble sur Terre.
3. Retour aux "étranges créatures". Annie pose la carte au milieu, l'équilibre est rétabli et les planctons peuvent continuer leur partie. (retour à l'acte 2 de "La vie secrète du plancton").
4. Annie découvre l'histoire du "Célèbre Kamishibai" - L'Univers de la Science est plein de merveilles !

### Nouvel équilibre.

1. Annie changée, elle aime passer du temps avec son grand-père pour apprendre et découvrir de nouvelles merveilles.

# 5.1 Lignes directrices pour le développement de scripts



Exemple de plan de script - Ressources imprimables - Créez votre script

De quoi parle l'histoire ?

1

Où se passe votre histoire, à quelle époque, dans quel décors ?

3

Qu'a besoin de faire le protagoniste  
(Que souhaite-t-il / elle changer ?  
Quels sont ses rêves ?)

5

Que fait le protagoniste à ce moment ?

7

Qu'est-ce qui change dans la vie du protagoniste à la fin de votre histoire ?

9

Qui est le personnage principal de votre scénario ? (caractéristiques inhabituelles, spécificités)

2

Qu'arrive-t-il ? Tout à coup, le lendemain, soudainement

4

Qui se dresse sur le chemin du protagoniste ?

6

Qui vient aider le protagoniste ? Quelle est l'aide reçue ?

8

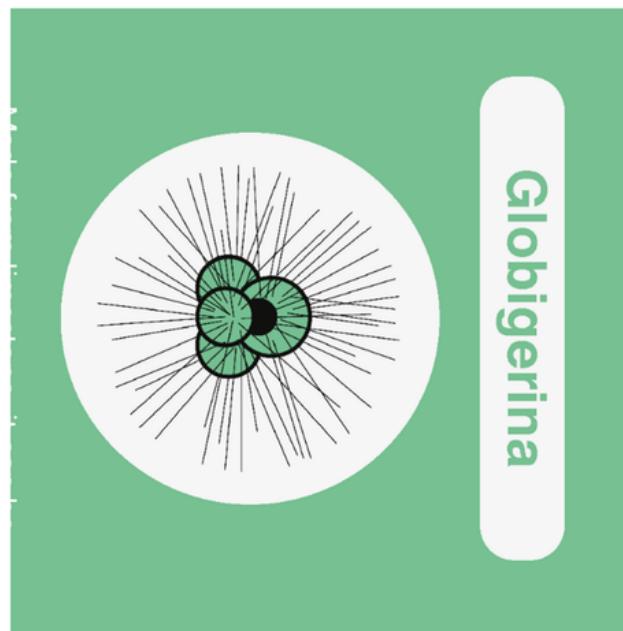
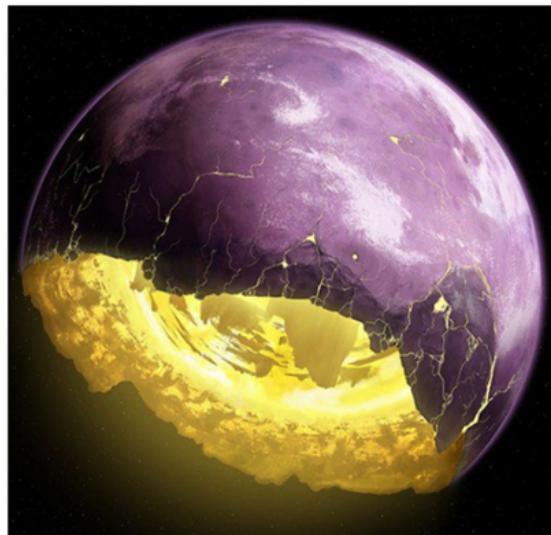
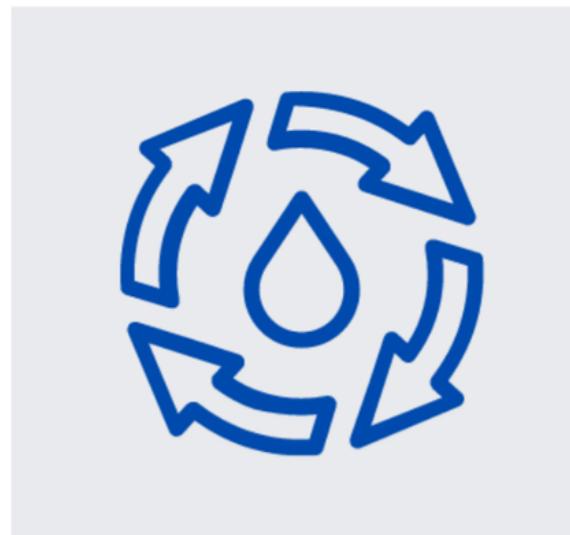
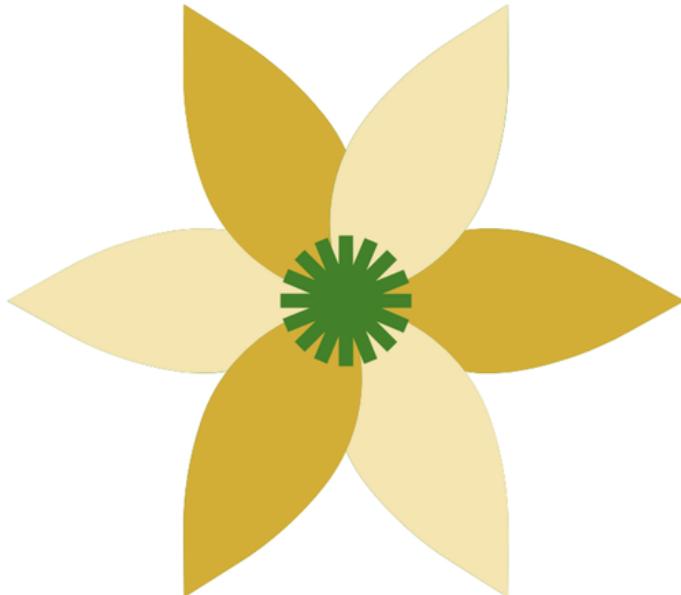
Quel est le titre de votre pièce ?

10

## 5.1 Lignes directrices pour le développement de scripts



Exemple de plan de script - Ressources imprimables - Accessoires



# 5.1 Lignes directrices pour le développement de scripts



## Conseils pour construire un processus créatif basé sur le plan de script donné en exemple

### ÉTAPE 1 - FAMILIARISEZ-VOUS AVEC LE SCRIPT

Réfléchissez si vous souhaitez utiliser les personnages mentionnés ou si vous essayez d'en inventer de nouveaux avec les enfants. Il est possible, connaissant vos élèves et la dynamique de classe, que la deuxième option soit meilleure.



Décidez si vous souhaitez utiliser uniquement celles répertoriées, si vous souhaitez en ajouter ou en supprimer certaines. Si vous avez ou non utilisé des ressources Mimesis au préalable, définissez comment vous voulez les utiliser, si vous souhaitez en ajouter davantage ou en supprimer une partie.

### ÉTAPE 2 - FAMILIARISEZ-VOUS AVEC LES ACTIVITÉS MIMESIS INDIQUÉES DANS LE SCRIPT



### ÉTAPE 3 - LAISSEZ LE SCÉNARIO DE CÔTÉ ET PLANIFIEZ LE PROCESSUS CRÉATIF AVEC LES ÉLÈVES EN TROIS ÉTAPES (VOIR PAGE SUIVANTE)

Les trois étapes du processus créatif décrites peuvent également servir de base pour structurer votre séquence pédagogique et créer les conditions optimales pour l'exploration créative de concepts scientifiques à travers des jeux et des techniques théâtrales. Pour la séquence pédagogique, vous n'avez pas besoin de passer par l'étape de répétition. À la fin, vous pouvez créer un spectacle improvisé avec les enfants, dans lequel ils présentent leur expérience du processus d'apprentissage créatif. Vous pouvez utiliser comme exemples de telles séquences pédagogiques les activités suivantes : "De l'eau, de l'eau partout", "Une question d'échelle", "Point-ligne-forme-marionnette" et "Catastrophe & Compagnie". En apprenant et en pratiquant nos activités Mimesis, vous découvrirez comment elles peuvent être combinées et interagies à chacune des étapes. N'hésitez pas à développer davantage, à improviser, à inventer et à en créer de nouvelles !



Avant le spectacle, prenez le temps de vérifier tous les costumes et accessoires. Faites une vérification du son et de l'éclairage, si vous en utilisez. Les enfants sont dans un état émotionnel accru, il est donc approprié de faire quelque chose ensemble avant le début, par exemple leur jeu préféré ou un rituel de groupe si vous en avez créé un au cours du processus. Des complications peuvent survenir pendant la représentation. Restez calme et improvisez. Une fois le spectacle terminé, il est important de prendre du temps de partage avec les enfants. Assurez-vous d'avoir donné des commentaires positifs à chacun des participants.

### ÉTAPE 4 - LA PRESTATION



# 5.1 Lignes directrices pour le développement de scripts



## Conseils - Les trois phases de l'étape 3

### ÉTAPE D'ÉCHAUFFEMENT

À ce stade, préparez les enfants à ce qui va arriver. Choisissez les activités et les jeux qui aident à créer un contexte, à réchauffer les corps, l'imagination, les émotions et la créativité. Vous pouvez utiliser certaines de celles suggérées dans le script et en inclure d'autres. Exemples:

- Pour développer les qualités corporelles et l'expressivité : Acte 2 de l'activité "De l'eau, de l'eau partout"
- Pour développer une meilleure orientation spatiale, flexibilité, concentration et sens rythmique : Acte 1 de l'activité "Point-Ligne-Forme-Marionnette"
- Pour développer l'imagination et la pensée associative : Acte 1 de l'activité "Catastrophe & Compagnie" et Acte 4 de l'activité "Point-Ligne-Forme-Marionnette"



### ÉTAPE DE RÉPÉTITION

*Passer par l'étape de répétition est nécessaire si vous envisagez de terminer une représentation théâtrale devant un public.*

Dans cette étape, toute la représentation est organisée scène par scène. Prenez le temps de créer des transitions entre les scènes. Avec les enfants, confectionnez des costumes, des éléments de décoration et des accessoires si nécessaire.

Choisissez un environnement sonore et une musique appropriés. Très souvent, la musique constitue une excellente transition entre les scènes. Ce serait formidable si l'école disposait d'une salle de théâtre et d'une scène où l'on pouvait faire les répétitions finales.

À ce stade, les enfants peuvent s'ennuyer. Alternez les répétitions avec leurs jeux préférés. A la fin des répétitions, prenez le temps de vous détendre ou de vivre une agréable expérience de groupe. Vous pouvez vous inspirer du récit de l'acte 1 de l'activité "La vie secrète du plancton".



### ÉTAPE DE CONSTRUCTION

C'est l'étape où les élèves et vous construisez le contenu et les moyens d'expression du spectacle. Réalisez les activités suggérées dans le scénario, ajoutez, expérimitez et développez davantage. Sur la base des grandes lignes du scénario, vous développez avec les enfants les scènes, les actions, le décor et les dialogues.

Vous pouvez vous inspirer d'activités telles que "Conteurs de Sciences" pour créer des situations d'improvisation et construire des scènes à partir de la pièce.

Vous pouvez utiliser les instructions données dans "Point-Ligne-Forme-Marionnette" et "De l'eau, de l'eau partout" pour impliquer les enfants dans la création d'histoires courtes et la construction de personnages intéressants.

A ce stade, vous choisissez également les moyens théâtraux. Envie de tester quelques scènes en utilisant le Théâtre des Masques, la Pantomime ou le Théâtre de Danse ? Ou certains personnages seront-ils recréés avec les moyens du Théâtre de Marionnettes ?

Le scénario proposé n'est qu'un exemple, restez ouvert, dans le processus, quelque chose de complètement nouveau et unique dans sa nature pourrait émerger.