

# *JPF 2020/2021*

Puglia

**« JOURNÉE POUR LE FRANÇAIS » 2020/2021**  
**FORMAZIONI di 25 ore per il personale docente sulla Didattica FLE**

**Les activités théâtrales en FLE: les avantages et les pratiques de classe**

# La salle de classe, c'est déjà un théâtre

- Un enseignant de FLE n'est pas seulement ce qu'il sait, mais aussi ce qu'il sait communiquer
- C'est le ton de la voix, l'intonation , la flexibilité d'expression
- C'est le registre différent selon les buts qu'il veut atteindre

# Défense de lire.....

- .... Il faudrait plutôt jouer les cours
- imprimer dans la mémoire des élèves le moment , le ton , les gestes du prof lors de son explication
- L'apprentissage jouira ainsi de sa dimension émotionnelle et collective

# Un coup de théâtre pour..

- déconcerter favorablement
- Surprendre
- susciter de la curiosité chez l'apprenant
- instruire, en “jouant”

# De la salle de classe au jeu sur la scène

- L'activité théâtrale prévoit l'implication de plusieurs sens
- La représentation théâtrale est un spectacle où divers langages ( discours, signes, musiques...) entrecroisent de façon simple ou complexe des informations

# L'apprenant est mobilisé

Dans un jeu du double:

- Un espace et un temps double
- Une parole qui possède un double destinataire
- L'amusement/apprentissage des élèves réside dans les jeux multiples du dédoublement de l'espace, du temps et de la parole

# L'enseignant est mobilisé aussi

Dans le but de saisir:

- les atouts de l'intégration d'activités théâtrales
- Les codes multiples/5 catégories de Kowzan: *texte parlé, expression corporelle, apparence extérieure de l'acteur (mimique, gestuaire) et de la scène, sons inarticulés*
- Les applications possibles en classe de langue
- Les points forts à valoriser, les failles à compenser

# Cibler les objectifs

- Stimuler la prise de parole en FLE
- Rendre les apprenants “acteurs” de leur formation
- Motiver l’apprentissage
- Créer des situations de communications réelles
- Booster la motivation
- Pousser les plus timides à dépasser les peurs et les blocages

- Favoriser l'écoute, le respect des temps et la concentration
- L'atelier naît comme espace de créativité et découverte
- Offrir la possibilité de pousser les élèves à tout type de communication, du simple débat, à la mise en scène d'une pièce (v. ex. *La campagne présidentielle* \*)

\* A. Payet, Activités théâtrales en classe de langue, CLE International, Paris, 2010

# Fiche 57

## La campagne présidentielle

**Niveau :** C1 et C2

**Type :** scénette parlée

**Objectifs pédagogiques :** convaincre et argumenter

**Grammaire :**

- futur et conditionnel
- la cause et la conséquence
- le but, l'opposition, la concession et la condition

**Lexique :**

- les articulateurs logiques : *tout d'abord, ensuite, enfin, après*
- formulations : *d'une part..., d'autre part, d'ailleurs*
- la synthèse

**Objectifs personnels :** interprétation d'un personnage ; clarté de l'expression corporelle et de l'élocution

**Durée par scénette :** 10 minutes

**Temps de préparation :** 60 à 90 minutes

**Participation :** par groupe de 2 ou 3

**Lieu :** en classe

### ***Avant le jeu***

- Inventer un pays inconnu.
- Le dessiner au tableau.
- Choisir le nom du pays, de sa capitale et de ses habitants.
- Définir ensemble sa situation actuelle et ses problèmes dans les domaines suivants : économie, culture, travail, santé, etc.
- Par groupe de 2 ou 3, inventer un parti politique et son logo puis présenter par écrit un programme afin de proposer des solutions concrètes.

### ***Déroulement***

Chaque groupe présente son programme à l'aide d'un discours. Les autres participants prennent des notes afin de poser des questions aux candidats.

### ***Après le jeu***

Les participants effectuent un vote secret afin d'élire un parti. En cas d'égalité, on organise un débat pour départager les candidats sur un thème choisi par le public. On procède alors au deuxième tour.

- solliciter à l'entraide et au partage
- apprendre la rigueur
- enseigner à suivre des règles pour bien vivre ensemble
- à travers la dynamisation et l'improvisation, on atteint la cohésion d'un groupe (v.ex. *L'expert*)

**Niveau :** C1 et C2

**Type :** scénette parlée

**Objectifs pédagogiques :** argumenter et convaincre

**Grammaire :** – la cause, la conséquence et la condition

– adverbes : *tout à fait, parfaitement, pas du tout*

**Lexique :** les articulateurs logiques : *tout d'abord, ensuite, enfin, après*

**Interculturel :** les stéréotypes

**Objectifs personnels :** avoir de la présence et de l'assurance

**Durée par scénette :** 5 à 10 minutes

**Participation :** individuelle

**Lieu :** en classe – espace scénique

**Matériel :** une cravate ou un attaché-case (facultatif)

**Support pédagogique :** aucun

### ***Déroulement***

Pendant une conférence ; un apprenant interprète un éminent spécialiste qui parle d'un sujet qu'il ne maîtrise pas. Les autres participants lui posent des questions auxquelles il devra répondre avec la plus grande aisance possible. L'apprenant doit convaincre son auditoire grâce à son éloquence, ses intonations et son expression corporelle. L'improvisation se joue debout. Le sujet à traiter est choisi par la classe ou le professeur. Aucun temps de préparation n'est autorisé. Les sujets peuvent être réels, exemple : *La vie des pingouins au Pôle nord* ou imaginaires, exemple : *Une innovation technologique*.

- faire parler en Français, en s'amusant
- favoriser l'imagination grâce à la visualisation des scènes
- permettre à plusieurs figures (metteur en scène, ....) de démontrer leur créativité
- lire et exploiter un texte littéraire
- Favoriser le débat (v. ex. *Le Procès*, *Le fait divers*, *Les différents points de vue*)

**Niveau :** B1 et B2

**Type :** scénette parlée

**Objectifs pédagogiques :** témoigner, accuser, se défendre ou défendre quelqu'un

**Grammaire :**

- la cause (*car, puisque, à cause de, grâce à*)
- la conséquence (*donc, alors, c'est pour cela que*)
- imparfait, passé composé et plus-que-parfait
- phrases interrogatives et exclamatives
- formulation : *Si* + plus-que-parfait + conditionnel

Exemple : *Si j'avais volé ce tableau, je serais riche aujourd'hui.*

**Lexique :**

- description d'une situation ou d'un individu
- vocabulaire de la justice : *innocent, coupable, accusé, délibération, etc.*

**Objectifs personnels :** capacité d'improvisation, apprendre à répliquer

**Durée :** 10 minutes maximum

**Temps de préparation :** 5 minutes

**Participation :** par groupe de 5 plus les témoins

**Lieu :** en classe – espace scénique

**Matériel :** aucun

**Support pédagogique :** aucun

### ***Avant le jeu***

Les apprenants choisissent la raison du procès. Les rôles se distribuent de la manière suivante :

- le juge au fond et au centre
- l'avocat de la défense devant à droite
- l'accusé au fond à droite du juge
- l'avocat de l'accusation devant à gauche
- les témoins au fond à gauche du juge

### ***Remarque***

Les rôles sont liés à la position des acteurs sur l'aire de jeu. Lorsqu'un acteur se déplace d'une chaise, il interprète le rôle du personnage correspondant à cette nouvelle place. Exemple : l'acteur qui jouait le juge se déplace vers la droite : il est maintenant l'accusé.



**Niveau :** B1 et B2

**Type :** scénette parlée

**Objectifs pédagogiques :**

- témoigner ; faire valoir la véracité de ses propos
- compréhension écrite et capacité d'adaptation

**Grammaire :**

- l'opposition (*mais, pourtant, malgré, cependant*)
- imparfait, passé composé et plus-que-parfait
- adverbes de temps : *d'abord, ensuite, enfin / hier, tôt, tard*
- adverbes de lieu : *ici, là-bas, dedans, dehors*

**Lexique :**

- description de personnes et de situations.
- utilisation d'adjectifs qualificatifs et d'adverbes
- les styles journalistiques

**Objectif personnel :** exprimer des différences de point de vue

**Durée par scénette :** 2 minutes

**Temps de préparation :** 15 à 20 minutes

**Participation :** par groupe de 2

**Lieu :** en classe – espace scénique

**Matériel :** aucun

**Support pédagogique :** fiches cartonnées

### ***Avant le jeu***

- Séparer la classe en deux.
- Par groupe de deux, les apprenants écrivent la trame d'un fait divers, comprenant deux personnages, un lieu et une action. Ils échangent ensuite leur histoire avec un autre groupe. Ce dernier adapte l'histoire de deux manières différentes, en changeant des détails. À la fin, chaque groupe récupère son fait divers, mais sous forme de deux histoires distinctes qui seront utilisées pour jouer la scène.

### ***Déroulement***

A et B sont témoins d'un fait divers. Au moment de raconter ce qu'ils ont vu, leurs témoignages diffèrent. Les différences de point de vue provoquent une dispute.

**Niveau :** B2 et C1

**Type :** scénette parlée

**Objectif pédagogique :** parler des médias

**Grammaire :**

- les pronoms relatifs (*qui, que, où, dont*)
- la cause et la conséquence
- l'opposition et la concession
- les articulateurs logiques

**Lexique :**

- vocabulaire des médias
- expressions d'opinion
- description et résumé d'une situation

**Interculturel :** multiple, en fonction du sujet traité

**Objectif personnel :** prendre parti

**Durée par scénette :** 5 minutes

**Temps de préparation :** 30 minutes

**Participation :** par groupe de 3

**Lieu :** en classe – espace scénique

**Matériel :** aucun

**Support pédagogique :** articles de presse

### ***Avant le jeu***

Au choix :

- Aborder des sujets d'actualité.
- Inventer des informations extraordinaires découvertes récemment.

À l'intérieur de chaque groupe, les trois participants traitent la même information. Chacun prépare à l'écrit une manière de la présenter. Exemples : avec emphase, en l'exagérant ou en l'atténuant, d'un point de vue objectif ou subjectif, de façon sommaire ou avec une abondance de détails.

### ***Déroulement***

Les apprenants interprètent, à tour de rôle, un présentateur de journal télévisé. Ils traitent tous la même information mais en la présentant d'une manière différente.

### ***Après le jeu***

Le public débat sur les façons de traiter le sujet et effectue des comparaisons entre les trois présentateurs.



# Méthodologie et atouts

- Faire explorer le corps dans : les gestes, la voix, les expressions de la figure, la mimique
- Faire accorder le corps comme s'il sagissait d'un instrument musical
- exploiter les possibilités physiques et extérieures (costumes)
- et la confiance réciproque sur scène (v.ex. *Guide pour non-voyant, L'autobus, Le réveil, L'arrêt de bus*)

**Niveau :** A1

**Type :** dynamisation en mouvement

**Objectif pédagogique :** donner des indications

**Lexique :** les adverbes de lieu (*droite, gauche, devant, derrière*)

**Objectif personnel :** se laisser guider par son partenaire

**Durée :** 5 minutes

**Participation :** toute la classe

**Lieu :** en classe – espace de jeu

**Matériel :** un bandeau

**Support pédagogique :** aucun

### **Avant le jeu**

Révision des adverbes de lieu.

### **Déroulement**

Un apprenant se bande les yeux et se déplace grâce aux indications de son guide. Le reste de la classe constitue les obstacles à éviter. Le guide n'a le droit de prononcer que les mots suivants : *droite, gauche, devant, derrière, stop*.

### **Remarque**

Cet exercice est intéressant pour souder un groupe et travailler sur la confiance. On peut également guider l'aveugle en tapant dans ses mains.

### **Variante**

Le groupe forme un cercle et un apprenant se met au centre, les yeux bandés. Le professeur fait signe à quelqu'un de taper dans ses mains. La personne qui est au centre doit signaler d'où vient le bruit.

**Niveau :** A1

**Type :** dynamisation

**Objectif pédagogique :** assimiler les directions

**Lexique :** les adverbes de lieu (*droite, gauche, devant, derrière*)

**Objectif personnel :** la synchronisation

**Durée :** 5 minutes

**Participation :** toute la classe

**Lieu :** en classe – espace de jeu

**Matériel :** le même nombre de chaises que d'élèves

**Support pédagogique :** aucun

### **Déroulement**

Les apprenants s'assoient deux par deux les uns derrière les autres comme les passagers d'un autobus. Le chauffeur s'installe à la tête de la file et annonce *droite* ou *gauche* à chaque virage. Les passagers doivent basculer dans le bon sens. À « stop » ils mettent le torse en avant, tête baissée. À « On repart » ils basculent en arrière. Attention à la synchro !

### **Remarque**

Ce jeu est particulièrement apprécié par les groupes d'enfants du primaire.



**Niveau :** A1

**Type :** scénette non verbale

**Objectif pédagogique :** interpréter les activités matinales

**Grammaire :** les verbes pronominaux

**Lexique :** les activités matinales

**Objectif personnel :** clarté de l'expression corporelle

**Durée par scénette :** 5 minutes maximum

**Participation :** individuelle – participation de la classe

**Lieu :** en classe – espace scénique

**Matériel :** un tapis de gymnastique

**Support pédagogique :** un lecteur de CD et de la musique

### *Avant le jeu*

Définir les espaces scéniques :

- À gauche : la chambre
- Au milieu : la cuisine
- À droite : la salle de bains

### *Déroulement*

Un apprenant mime ses actions matinales en suivant le rythme de la musique (*se réveiller, se brosser les dents, etc.*). Chaque action doit être compréhensible grâce à la clarté du langage corporel. Choisir une musique qui comporte de nombreuses variations rythmiques telles que le jazz ou la musique classique.

### *Exploitation pédagogique*

À la fin du mime, les apprenants énumèrent les actions matinales qui ont été jouées. Le professeur les note au tableau. Le jeu continue jusqu'à épuisement du vocabulaire.

**Niveau :** A2

**Type :** scénette non verbale puis parlée

**Objectif pédagogique :** interagir dans la vie quotidienne

**Objectif personnel :** évolution d'un personnage à travers l'attente

**Durée par scénette :** 5 minutes maximum

**Temps de préparation :** 5 minutes

**Participation :** par groupe de 5

**Lieu :** en classe – espace scénique

**Matériel :** accessoires (chapeaux, sac, etc.)

**Support pédagogique :** aucun

### ***Avant le jeu***

Choisir cinq personnages stéréotypés. Exemples : *un personnage déprimé, un autre pressé, un râleur, un ado qui écoute de la musique.*

### ***Déroulement***

Les apprenants interprètent des personnages qui attendent le bus. Ce dernier est très en retard. La scène commence avec une seule personne, les autres arrivent ensuite progressivement. Chacun joue l'attente en fonction de son personnage sans interagir avec le groupe. Puis, peu à peu, des relations s'établissent.

### ***Remarque***

La scène est muette jusqu'au moment où se crée la rencontre entre les personnages.

- Exercices d'expression non verbale
- Progression du geste à la parole (des jeux gestuels à l'expression orale)
- V. ex *Les statues personnages, de 1 à 10*

**Niveau :** A1

**Type :** dynamisation en mouvement

**Objectif pédagogique :** enrichissement du vocabulaire

**Lexique :** choisir un champ lexical

**Objectifs personnels :** rapidité de l'interprétation et clarté de l'expression corporelle

**Durée :** 5 à 10 minutes

**Participation :** toute la classe

**Lieu :** en classe ou à l'extérieur – espace de jeu assez grand pour que les participants puissent se déplacer aisément

**Matériel :** un tambourin ou un autre objet pour donner le signal (facultatif)

**Support pédagogique :** aucun

### ***Déroulement***

- 1<sup>re</sup> phase : les participants marchent sur l'aire de jeu. Le professeur prononce un mot. À ce signal, les participants se figent immédiatement en statue pour interpréter le mot. Exemples : *une étoile, le soleil, la lune, etc.*
- 2<sup>e</sup> phase : les apprenants se regroupent par 2 ou 3 pour représenter le mot.
- 3<sup>e</sup> phase : ajouter des adjectifs. Exemples : *un éléphant triste, malade, petit, etc.*

### ***Remarque***

Ce jeu est applicable à de nombreuses familles de mots. En réalisant régulièrement cet exercice, l'apprenant associera de manière systématique la sonorité du mot à sa représentation visuelle.

**Niveau :** A1

**Type :** dynamisation en cercle

**Objectif pédagogique :** les chiffres

**Objectifs personnels :** mémoire et concentration

**Durée :** 5 à 10 minutes

**Participation :** toute la classe

**Lieu :** en classe – espace de jeu

**Matériel :** aucun

**Support pédagogique :** aucun

### **Déroulement**

• 1<sup>re</sup> phase : le professeur est au centre du cercle. Il désigne, les uns après les autres, tous les participants, dans un ordre aléatoire. Ces derniers répondent avec les chiffres de 1 à 10. Le premier apprenant désigné dit « 1 ». Le second (qui n'est pas forcément son voisin) dit « 2 » et ainsi de suite. Le premier tour s'achève avec le chiffre 10, puis le jeu recommence à 1 toujours dans un ordre aléatoire.

• 2<sup>e</sup> phase : cette fois, on remplace certains chiffres par des gestes ou des actions. Par exemple, à la place de « 3 » l'apprenant désigné saute en l'air. Le jeu s'arrête lorsque tous les chiffres ont été remplacés par des gestes ou des actions.

### **Variante**

Même formule, mais on remplace les chiffres par des mots ou de courtes phrases. Exemple : à la place du chiffre 5, dire *Comment allez-vous ?*

### **Remarque**

Pour ajouter une note de défi, le jeu peut être éliminatoire.

# Choix des apprenants : Collège/Lycée

- Niveau de connaissance de la langue: A2+/B1 B2
- Longueur de la pièce: selon le niveau des apprenants et l'objectif à atteindre
- Type de représentation: la mise en scène d'un niveau A2 sera assez corporelle, sans trop d'improvisation
- Pour des apprenants B1/B2 l'objectif pédagogique sera de travailler sur la morphosyntaxe, la fluidité, les improvisations, la profondeur des personnages et la Littérature

# Choix du texte à représenter

- moment fondamental, car le choix doit répondre aux besoins et aux goûts du groupe
- et au public (qui n'est pas nécessairement francophone)
- la pièce doit être réalisable (assez simple à monter)
- elle doit s'adapter au nombre des composants (non seulement des comédiens)
- [www.leproscenium.com/www.dramaction.qc.com/](http://www.leproscenium.com/www.dramaction.qc.com/)
- Droits d'auteur S.A.C.D. Société des Auteurs et Compositeurs Dramatiques

# Choisir en fonction d'un événement, d'une célébration

2021

- quadricentenaire de la naissance de Jean de la Fontaine
- bicentenaire de la naissance de Charles Baudelaire et Gustave Flaubert
- centenaire de la naissance de Georges Brassens
- .....

# Une représentation: Jean Giono *L'homme qui plantait des arbres*

- à l'occasion des 70 ans de la Déclaration Universelle des Droits de l'Homme, l'atelier théâtre a joué, le 10 décembre 2018, au Liceo Aristosseno et à l'AfTaranto , *L'Homme qui plantait des arbres* (adaptation) par Jean Giono, pour réfléchir sur la dignité et le respect des droits humains



# Thomas Alexandre Dumas

*Histoire d'un exclus* par Hélène Francès



Le général Alexandre Davy de La Pailleterie, mulâtre de Saint-Domingue, c'est le premier général de l'armée française ayant des origines afro-antillaises.

## Choix de la représentation et répétitions au temps du covid

- en plénaire à distance /en petits groupes
- le mimodrame (v. Pierre Richy, *Histoires silencieuses*)
- S'il faut porter des masques, ce seront nécessairement des protections transparentes
- les élèves devront s'exercer à une articulation plus affirmée sans que cela ne devienne ridicule

- projet théâtral vidéo: apprentissage des textes à distance et une fois qu'ils seront assimilés, on filme les actrices et acteurs en extérieur
- en ligne/création d'un netboard
- Spectacle sur internet/représentation
- Pièce de théâtre distanciée extérieure

# Expérience théâtrale *distanciée*

## Vidéos:

- <https://www.youtube.com/watch?v=j3S1zEa9BLc&list=PLwIh9F3hy8o7f5VpCqYeoTwvj1uSdzB7D>
- [https://veilletourisme.ca/2020/08/11/theatre\\_covid\\_jouer\\_dehors/](https://veilletourisme.ca/2020/08/11/theatre_covid_jouer_dehors/)
- <https://www.sortiraparis.com/scenes/theatre/articles/220491-on-a-teste-c-o-n-t-a-c-t-la-premiere-experience-theatrale-distanciee-en-exterieu>

# Scénographie

- Les acteurs et leur corporel
- Les décors lumineux et sonores
- Le hors champ
- La représentation symbolique d'éléments

# La technique

- Les lumières (choix des couleurs et de l'intensité)
- Insertion de vidéos
- Le son/le bruitage

# Organisation du spectacle

- Présentation et publicité
- Création de l’AFFICHE
- Choix de la date
- Préparation du débat/rencontre après la mise en scène

# Bilan

Les points forts à valoriser :

- Le retour des élèves/participants
- Les corrections langagières
- L'exploitation du verbal et du non verbal

La possibilité d'évaluation :

- pédagogique (fluidité, richesse et maîtrise du lexique, morphosyntaxe)
- et théâtral (implication, clarté, audibilité)

## ... et les failles > à compenser

- Le manque de participation (peur du ridicule) > créer un espace libre de la créativité et l'expression globale
- Réticence à monter sur la scène > éviter les scènes individuelles, faire prendre du plaisir à jouer ensemble, favoriser l'entraide et la collaboration, jeux de dynamisation *par ex. Le jeu de la télévision*)
- La peur > ne jamais forcer, proposer les jeux de groupe ou d'autres étapes de la préparation

**Niveau :** A2 et B2

**Type :** scénette parlée

**Objectif pédagogique :** jouer l'information des médias

**Grammaire :** formules introductives (*à présent, et maintenant, tout de suite*)

**Lexique :** météo, information, publicité, etc.

**Interculturel :** diversité des thématiques et des chaînes télévisées par pays

**Objectif personnel :** capacité d'imagination

**Durée :** 15 minutes

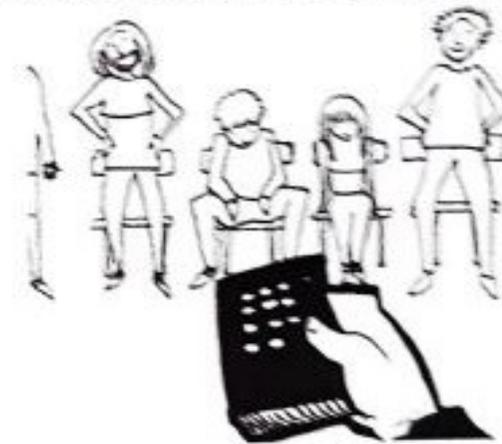
**Temps de préparation :** 5 minutes

**Participation :** 11 participants maximum

**Lieu :** en classe – espace de jeu

**Matériel :** aucun

**Support pédagogique :** des chaises



### ***Avant le jeu***

- Choisir le thème du jour qui sera repris par toutes les chaînes.
- Exemple : *les informations, la météo, la publicité, les téléfilms, etc.*
- Placer les chaises sur la scène, en une rangée faisant face au public.

### ***Déroulement***

Les apprenants s'assoient en ligne face au professeur. Ce dernier donne à chacun un numéro correspondant à leur chaîne de télévision. À l'annonce de son numéro, le participant concerné se lève et joue le programme de la chaîne. Il se rassoit en entendant le numéro suivant, car c'est au tour de son camarade de se lever. Si le numéro 53 est appelé, les apprenants répondant au numéro 5 et au numéro 3 se lèvent ensemble et improvisent immédiatement.

### ***Remarque***

Lorsque le professeur appelle une seconde fois un apprenant, on peut soit revenir au même programme en tenant compte du temps écoulé, soit changer systématiquement de contenu.

### ***Variante***

En choisissant une information ou une thématique précise, on peut travailler sur les différences de point de vue.



# Bibliographie et sitographie

- S.Jeanson, Ecrire pour dire et jouer avec les mots, Le centre d'alphabétisation, le Trésor des mots, Orléans (Ontario), 2001
- T. Kowzan, Sémiologie du théâtre, Paris, Armand Colin, 2005
- N. Leviste, Improvisation théâtrale: La fabuleuse science de l'imprévu, Paris, L'Harmattan, 2018

- C. Morisson, Trente-cinq exercices d'initiation au théâtre , voll. 1 et 2 , (La voix, le jeu, le corps) Arles, Actes sud, 2014
- Segre, *Contributo alla semiotica del teatro*, in Teatro e Romanzo, TO, Einaudi, 1984
- Michel VINAVER, Écritures dramatiques. Essais d'analyse de textes de théâtre, Arles, Actes Sud, 1993
- J.L. Vincent, Trois questions de dramaturgie, Paris , Gallimard, 2004. (Anthologie de textes recommandée pour les classes de lycées)

# Articles

- A. Degert, « Pratique de théâtre en classe de FLE » en *Travaux de didactique du Français Langue étrangère*, n. 43-44, 200, pp. 55-65
- Ott, Calard « Le spectacle à l'école : dossier » In *Le nouvel Educateur*, n°156, 2004/02, p. 7-20
- G. Pierra, G. Alcade, « Mise en voix et en espace du texte poétique en langue étrangère ». In *Travaux de didactique du français langue étrangère*, n° 47, 2002, p. 116
- « Le français par le théâtre : point didactique », « Le théâtre au secours de la langue », « Viens voir les comédiens », « Quand les élèves jouent le français » en *Le français dans le monde*, n°329, 2003/10

# Exercices

- C. Ulibine, B. Grosjean, *Coups de théâtre en classe entière au collège et au lycée*, Créteil : CRDP de l'académie de Créteil, 2004. Argos démarches
- A. Heril, D. Megrier, *60 exercices d'entraînement au théâtre à partir de 8 ans : l'attention des instituteurs professeurs et animateurs*, Paris, Retz, 2001
- C. Morrisson, *35 exercices d'initiation au théâtre*, Arles, Actes Sud junior, 2000

- C. Morrisson, *40 exercices d'improvisation théâtrale*, Arles, Actes Sud junior, 2001. Les carnets d'atelier
- A. Payet, Activités théâtrales en classe de langue, CLE INTERNATIONAL, Paris, 2010
- R. Stamegna, Mes ateliers de théâtre: 126 exercices d'entraînement au théâtre pour enfants, Edition indépendante, 2020

# Revue

- [Revue Atelier Théâtre](#) avec des fiches pratiques proposent des exercices, des improvisations et des thèmes de travail recensant des scènes du répertoire classique et contemporain ainsi que des courtes scènes inédites pour adultes, adolescents et enfants.
- [Les cahiers du nouveau théâtre d'Angers](#) : « L'art et la manière d'intervenir en milieu scolaire ».
- Les cahiers d'ateliers, [Editions d'écarts](#).

# Sites spécifiques

- [www.leproscenium.com](http://www.leproscenium.com)
- [www.dramaction.qc.ca](http://www.dramaction.qc.ca)
- [www.fle.fr/theatre/lienstheatre.htm](http://www.fle.fr/theatre/lienstheatre.htm)
  
- [http://www4.ac-nancy-metz.fr/lettres-claudie-haignere/pages/Cours/Dialogue theatre 6eme.pdf](http://www4.ac-nancy-metz.fr/lettres-claudie-haignere/pages/Cours/Dialogue%20theatre%206eme.pdf)
- [Les différentes approches de l'atelier d'écriture théâtrale:https://journals.openedition.org/recherchest ravaux/335](https://journals.openedition.org/recherchestheatre/335)
- <https://books.openedition.org/pus/6762?lang=fr>

# Choix de textes à jouer

- CHOQUE, Jacques. Concentration et relaxation pour les enfants. Paris : Albin Michel, 2000.
- HINGLAIS, Sylvaine. Saynètes et dialogues pour jouer la grammaire française : adolescents et adultes. Paris : Retz, 2001. Expression théâtrale.
- HINGLAIS, Sylvaine, LIBERMAN, Myrtha. Pièces et dialogues pour jouer la langue française. Paris : Retz, 1999.
- LAMBLIN Christian (dir.). Pièces drôles pour les enfants : 7-11 ans. Paris : Retz, 1996. Expression théâtrale.
- LECUCQ, Evelyne, CARDINAUD, Alain. Guide des pièces de théâtre à faire jouer aux enfants : 7-13 ans. Paris : Retz, 1995. Expression théâtrale.

# Éditeurs et collections

- Actes Sud, coll. « Brèves d'auteurs »
- Actes Sud Junior, coll. « Spectacles »
- [Editions Retz](#), coll. » Expression théâtrale « .  
Vaste choix de saynètes.
- [Editions Lansman](#), coll. « Théâtre à lire et à jouer »
- Edition Les Petits Sabliers : collection en 8 volumes qui propose des petites pièces historiques d'une dizaine de minutes chacune

# Les librairies spécialisées de Paris

- Librairie théâtrale, 3 rue Marivaux, 75002 Paris avec un grand choix d'ouvrages, la librairie dispose également d'un cédérom recensant les pièces par thématique, nombre d'acteurs femmes, hommes
- Le Coupe papier, 19 rue de l'Odéon, 75006 Paris

# Recherche de textes sur Internet : vidéos

- [La Copat](#) édite des DVD à partir de captations récentes réalisées en France et en Belgique.
- [La Comédie française](#) édite plus de 300 titres représentatifs dans le domaine théâtral (répertoire classique)
- Le [Centre national de documentation pédagogique](#) (CNDP) édite également plusieurs DVD de théâtre. Dans la rubrique « Publications pédagogiques », sélectionnez le thème « Vidéos », puis dans « Recherche par discipline » la rubrique « Théâtre et arts de la scène » des « Domaines Arts et culture ».

# MERCI



Alliance Française

*Federazione d'Italia*

*Giovanna Schiavone*

*Alliance Française Taranto*

<http://www.alliancefrancaisetaranto.it/>

*giovanna.schiavone@liceoaristosseno.it*



Alliance Française

*Taranto*