



# LA PIÈCE INTERROMPUE

CAPSULE THÉÂTRE

Jeu conçu par Haydée Silva



Jeu pour la classe



20 à 30 min



Niveau A2 et plus

## REMARQUES SUR L'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

Ce jeu a un double but : approfondir la connaissance de la pièce à travailler, systématiser l'expression de l'interrogation. Il exige de l'animateur une capacité de riposte verbale importante mais donne généralement lieu à des moments de fous rires partagés.

Choisissez ensemble, avant le jeu, le gage que le ou les perdants devront effectuer (et soyez indulgent(e), il se peut que vous perdiez !).

Après le jeu, il peut être utile de revenir sur certaines des réponses pour identifier les éléments qui permettent d'enrichir l'interprétation de la pièce et qui méritent d'être repris et travaillés durant la mise en scène.

## PRÉPARATION

Choisissez un extrait significatif de la pièce à travailler, dont la lecture à voix haute dure entre 90 et 120 secondes (soit environ une page).

Il peut vous être utile de vous entraîner au préalable avec des collègues ou des amis pour bien comprendre la dynamique de jeu et pratiquer l'improvisation que requiert l'activité. Plus vos réponses seront loufoques et inattendues, tout en restant cohérentes, plus l'activité sera réussie.

## DÉMARCHE

Expliquez la consigne. Lisez le texte une première fois en chronométrant la lecture. Relancez le chronomètre et relisez le texte. Les joueurs doivent poser des questions à tour de rôle en respectant les indications de la consigne (voir un exemple dans le doc. 1 ci-dessous).

Astuce : lisez assez lentement la première fois, plus rapidement la seconde.

Pour avoir davantage de chances de l'emporter, n'accordez pas plus que quelques secondes de grâce aux joueurs qui n'ont pas préparé leur question, et poursuivez votre lecture. Restez attentif aux questions non autorisées, auxquelles vous n'êtes pas obligé(e) de répondre. Regardez le joueur qui a la parole, et détournez votre regard vers le joueur suivant lorsque le tour passe.

La première fois qu'une entorse à la règle est faite (pas de mot interrogatif, deux questions à la suite, trop de temps d'hésitation...), vous pouvez rappeler brièvement la consigne (voir exemple ci-dessous). les fois suivantes, passez simplement au joueur suivant.

Une fois la seconde lecture terminée, faites effectuer le gage ou effectuez-le vous-même si vous avez perdu...

## CONSIGNE

« Je vais vous lire une première fois un extrait de la pièce. Vous allez écouter très attentivement, à la manière des enfants qui écoutent l'histoire du soir, ou à la manière des acteurs qui préparent une mise en scène. Nous allons chronométrer combien dure cette lecture.

Ensuite, nous allons nous affronter, vous tous contre moi tout(e) seul(e) : votre but est de faire durer la lecture au moins trois fois plus, en posant à tour de rôle des questions pertinentes auxquelles je serai obligé(e) de répondre. Autrement dit, si la lecture initiale a duré deux minutes, pour devrez réussir à faire durer la lecture six minutes grâce à vos questions. Si je gagne, vous aurez un gage ; si je perds, j'aurai un gage.

Pour mettre quelques chances de mon côté, vos questions devront nécessairement inclure un pronom ou un adverbe interrogatif. Je ne répondrai donc pas à une question du type "Il s'appelle Pierre ?".

Attention : si vous hésitez trop longtemps lorsque votre tour est venu de poser une question, je poursuivrai ma lecture et passerai au joueur suivant. Si un seul joueur pose deux questions à la suite, je ne répondrai qu'à la première. Si la question n'a rien à voir avec la lecture, la même chose... »

## EXEMPLE À PARTIR DE « LE SORCIER DU SAGUENAY »

[http://www.legrenierdebibiane.com/trouvailles/legendes/sorcier\\_saguenay/legende.html](http://www.legrenierdebibiane.com/trouvailles/legendes/sorcier_saguenay/legende.html)

PREMIÈRE LECTURE (30-40 SECONDES)

« Chez les Montagnais vivait une jeune fille appelée Sagnah. Elle était devenue orpheline à la suite d'une attaque des Géants. Ils avaient amené son père avec eux et sa mère en était morte de chagrin. Toute la tribu en avait pris soin. Elle avait grandi choyée par toute la tribu. Elle était jolie, intelligente, pleine de vivacité et de bonté. Elle avait une fort jolie voix. Souvent, le soir, on s'assemblait autour du feu et Sagnah charmait toute la tribu par sa voix cristalline. À 16 ans, on la fiança à un jeune chef de la tribu. Le mariage devait avoir lieu quand, une nuit, les Géants attaquèrent leur village. »

SECONDE LECTURE (MAX. 90 SECONDES)

ANIMATEUR – Chez les Montagnais...

PARTICIPANT 1 – C'est qui les Montagnais ?

ANIMATEUR – Une tribu des montagnes. Chez eux vivait une jeune fille appelée Sagnah...

PARTICIPANT 2 – Que signifie Sagnah ?

ANIMATEUR – Je l'ignore ! Elle était devenue orpheline...

PARTICIPANT 3 – Elle était orpheline ?

ANIMATEUR – Pas de mot interrogatif ! Orpheline à la suite d'une attaque des Géants...

PARTICIPANT 4 – De quelle taille étaient les Géants ?

ANIMATEUR – Deux à trois fois la taille d'un homme normal...

PARTICIPANT 4 – Pourquoi les Géants attaquaient-ils les Montagnais ?

ANIMATEUR – Pas deux questions à la suite ! Les Géants avaient amené son père avec eux et sa mère en était morte de chagrin... Toute la tribu en avait pris soin... Elle avait grandi choyée par toute la tribu...

PARTICIPANT 5 – Euh...

ANIMATEUR – Au suivant ! Elle était jolie, intelligente, pleine de vivacité et de bonté.

PARTICIPANT 6 – On aura cours, demain ?

ANIMATEUR – Rien à voir ! Elle avait une fort jolie voix...

etc.