

Qui se ressemble s'assemble

Préparation

Dressez une liste de 5 à 15 personnages (voir exemple du doc. 1), et transcrivez un à un les éléments de la liste sur des petits papiers, répétés une ou deux fois en fonction de l'effectif de votre classe.

Par exemple, pour une classe de 20 apprenants vous préparerez une dizaine de personnages et une vingtaine de petits papiers (deux par personnage) ; pour une classe de 18 apprenants, vous pourrez choisir soit neuf personnages en deux exemplaires, soit six personnages en trois exemplaires. Pour une classe de 17 apprenants, il est possible de préparer huit personnages, dont sept en deux exemplaires et un dernier en trois exemplaires.

Idéalement, vous dresserez la liste des personnages d'un conte ou d'une légende que vous souhaitez adapter au théâtre (voir exemple du doc. 2).

Délimitez explicitement une aire de jeu à l'intérieur de laquelle les participants pourront circuler librement en jouant leur personnage.

Démarche

Mélangez les petits papiers et demandez à chaque apprenant d'en prendre un au hasard, puis de prendre connaissance de son contenu, sans le dévoiler à ses camarades. Chaque apprenant doit avoir un petit papier partagé avec au moins un autre apprenant.

Le but du jeu consiste à retrouver le ou les camarades ayant reçu le même personnage en partage. On n'a pas le droit de parler ni d'écrire : il faut donc utiliser son corps pour donner des indices : gestes, mimiques, mouvements, postures, voire tenue vestimentaire, ainsi que bruits voire marmonnement et chantonnement sont admis comme moyens de fournir des indices.

Les participants, debout, marchent sans ordre préétabli à l'intérieur de l'aire de jeu en jouant leur personnage, à la recherche de leur(s) partenaire(s) (l'animateur choisira s'il est pertinent ou non d'annoncer au préalable le nombre total de personnages et le nombre de fois où chaque personnage se répète).

Lorsqu'un participant pense avoir repéré son partenaire, il lui fait signe d'arrêter, toujours sans parler, et joue ostensiblement son propre personnage ; sans paroles, l'autre participant peut soit confirmer l'hypothèse, soit suivre son chemin.

Les couples ou trios constitués sortent ensemble de l'aire de jeu et, se tenant à l'écart et en silence, observent les participants toujours en action.

Une fois au moins trois à cinq groupes constitués, ou une fois que tous les participants ont trouvé un partenaire, on libère l'aire de jeu et on donne la liste des personnages. Le premier groupe constitué passe au centre et rejoue son personnage ; les autres participants annoncent à voix haute de quel personnage il s'agit et expliquent au besoin quels sont les indices qui les ont mis sur la bonne voie et/ou les indices qui portaient à confusion. Un second groupe représente son personnage et ainsi de suite, afin de vérifier que tous les groupes ont été correctement constitués et d'identifier les meilleures stratégies de caractérisation.

1

Document 1. Liste de personnages des contes et légendes québécois

D'après « Légendes québécoises » dans *Le grenier de Bibiane*

<http://www.legrenierdebibiane.com/trouvailles/legendes/sommaire.html>

1. Le Diable.
2. Un curé.
3. Un Iroquois.
4. Un bûcheron.
5. Une jeune fille insouciante et adorant danser.
6. Une ivrognesse.
7. Un fiancé timide et mal-aimé.
8. Saint-Pierre.
9. Un géant cannibale.
10. Un sorcier bienveillant.
et encore...
11. Un monstre aquatique.
12. Un coureur exceptionnellement rapide.
13. Une jeune fille courageuse.
14. Un colosse capable de vaincre seul 150 adversaires.

Document 2. Liste de personnages de « Les trois diables ».

1. Le cordonnier Richard.
2. La femme de Richard.
3. Le diable qui s'assoit.
4. Le diable qui danse.
5. Le diable attrapé dans le sac.
6. Saint-Pierre déguisé en pauvre.
7. Saint-Pierre aux portes du Paradis.

Dans ce cas, tous les diables pourront se mettre ensemble mais devront ensuite se mettre par sous-groupes ; idem pour Saint-Pierre.