

Série 2 : La sacralisation de l'espace

Objectifs :

- ✓ Définir l'espace scénique et le sacraliser. Pendant les séances de travail, il est uniquement matérialisé par une moquette.
- ✓ Donner des repères aux enfants.
- ✓ Attribuer des règles strictes et des habitudes à ce monde imaginaire : quand l'enfant est sur la moquette, il cesse ses commentaires, il ne discute plus avec ses voisins, il ne leur donne ni conseil, ni ordre, il ne ricane pas, il ne répète pas les consignes de l'animateur, il ne répond qu'aux exigences de son rôle... Tout cela est également valable pour l'adulte !

Caractéristiques

- ✓ Collectifs dans un premier temps, pour les enfants inexpérimentés, ces exercices peuvent devenir individuels et plus stricts pour les autres.
- ✓ Ils peuvent s'adresser à de très jeunes enfants comme à des adultes : il suffit d'adapter le thème et le ton.
- ✓ Ils nécessitent un support verbal permanent : le maître suggère, incite, rappelle...

Déroulement de l'exercice :

Les enfants se répartissent autour de la moquette, tournés vers elle. A un signal défini préalablement, ils répondent à la consigne suivante : « je rentre sur la moquette et je deviens un(e)... ».

Sans autre consigne on laisse l'enfant vivre sa transformation sur place, pendant un temps assez court. Le conteur maintient l'attention par une sollicitation verbale permanente. Par exemple, si l'enfant est devenu statue de pierre, il soutient son immobilité par un discours : « les statues ne bougent plus... ni la main... ni les yeux... ». Puis à un signal, lui aussi clairement défini auparavant, les enfants quittent la moquette, reviennent en terrain neutre et cessent de jouer.

Variantes :

- ✓ *La traversée simple* : il s'agit du même exercice auquel s'ajoute une consigne permettant de traverser la moquette. Par exemple : « Je rentre sur la moquette, je me transforme en canard et je traverse la route ». Pour cette variante, il est prudent de placer les enfants sur un seul côté de la moquette et de les faire passer par vague.
- ✓ *La traversée fantastique* : la moquette devient le lieu de référence des personnages. On lui attribue une entrée et une sortie, les mêmes pour tous. La consigne devient, par exemple, « dès que je serai sur la moquette, je serai canard dans la cour de la ferme. Les personnages évoluent dans leur milieu habituel. Les enfants imaginent cette vie et peuvent commencer à différencier les activités, sans souci de mise en scène pour l'instant. Cet exercice peut être une variante dramatisée du jeu « Dans la mare, sur la rive ». Il suffit de déterminer qui saute dans la mare (personnage) et pour quoi faire (nager, rencontrer les poissons...).