

Saynètes

à lire, à jouer et à inventer
dès 6 ans

Les clowns et le docteur Frotte Frotte



Lucille Richard

*Les clowns
et
le docteur Frotte Frotte*



Lucille Richard

RÉDACTION
Lucille Richard

RÉVISION LINGUISTIQUE
Jacqueline Gendrot

PAGE COUVERTURE ET ILLUSTRATIONS
Guadalupe Trejo

INFOGRAPHIE
Lucille Richard

Copyright © 2008
Alliage Éditeur
Tous droits réservés.

Il est illégal de reproduire ou de copier cet ouvrage en totalité ou en partie sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation de Copibec (info@copibec.qc.ca). *

Nous reconnaissons l'aide financière du gouvernement du Canada par l'entremise du Programme d'aide au développement de l'industrie de l'édition (PADIÉ) pour nos activités d'édition.

ALLIAGE ÉDITEUR
C.P. 734
Mont-Royal (Québec)
H3P 3G4
Téléphone : 514 739-9424
Télécopie : 514 739-2717

ISBN 978 2-921327-90-2
Dépôt légal : 2^e trimestre 2008
Bibliothèque nationale du Québec
Imprimé au Canada / Printed in Canada

Les clowns et le docteur Frotte Frotte

INDICATIONS PÉDAGOGIQUES

Raconter l'histoire

Lire d'abord la saynète de la même façon qu'un conte, en vérifiant que les enfants saisissent bien le déroulement de l'histoire. Ne pas hésiter à recourir à ses propres talents de conteur pour animer le récit. Les bruits, les silences et les intonations de voix aident les élèves à différencier les personnages, à comprendre les relations qui existent entre eux et à saisir les subtilités de la situation.

Jeux dramatiques et improvisations

Dès la deuxième lecture, inviter les élèves à participer à l'activité en disant certaines répliques, par exemple :

« Aïe, aïe, aïe ! Docteur, j'ai mal au ...! (en montrant la partie du corps)

Aïe, aïe, aïe ! Voyez, je ne peux plus ... ! »

La réplique de la pharmacienne :

« Ici, on vous guérit à petit prix, mon ami. Au revoir. »

Jeu 1: Exprimer la douleur

Dire « Aïe, aïe, aïe ! Docteur, j'ai mal au ...»

- en mimant l'intensité de la douleur ressentie, (d'un peu mal à extrêmement mal)

- en utilisant différents tons : en pleurnichant, avec retenue, avec beaucoup de conviction.

Jeu 2 : Nommer les parties du corps

Montrer les parties du corps l'une après l'autre. Pour chacune, les enfants disent : « J'ai mal au ... »

Montrer les parties du corps de plus en plus vite.

Jeu 3 : Donner un nom aux clowns

Trouver un nom pour chacun des clowns. Les écrire sur des fiches. Proposer aux élèves d'ajouter un dessin.

Jeu 4 : Inventer des personnages de clowns

Séparer le groupe en équipes de deux. L'équipe A joue le clown, l'équipe B le médecin.

Discussion

Chaque équipe décide de la partie du corps qui fait mal et choisit le remède à prescrire par le docteur.

Déroulement

Après quelques minutes de préparation, au signal donné, chaque équipe joue la scène simultanément. Les équipes qui le désirent présentent leur improvisation à tout le groupe.

Jeu 5 : Jouer la visite au cabinet du médecin

Séparer le groupe en équipes de deux. L'équipe A joue le clown, l'équipe B le docteur.

Discussion

Chaque équipe décide quelle partie du corps fait souffrir, puis comment le médecin va procéder à l'examen.

Exemples : avec une loupe, une lunette, un bidule électronique, d'énormes lunettes, par l'imposition des mains, par des incantations...

Déroulement

Après quelques minutes de préparation, au signal donné, chaque équipe joue la scène simultanément. Les équipes qui le désirent présentent leur improvisation à tout le groupe.

Jeu 6 : Action-réaction

Jouer la réaction au remède proposé par le docteur (jeu parlé ou mimé).

Séparer le groupe en équipes de deux. L'équipe A joue le clown, l'équipe B le docteur.

Discussion

Chaque équipe décide de la partie du corps atteinte, choisit le remède à prescrire au clown pour le soigner et la façon de réagir du clown à l'ordonnance du médecin. Par exemple : le clown fronce les sourcils, est insulté, prend un air incrédule, s'en moque, etc.

Déroulement

Après quelques minutes de préparation, au signal donné, chaque équipe joue la scène simultanément. Les équipes qui le désirent présentent leur improvisation à tout le groupe.

Jeu 7: Jouer la scène finale

Faire répéter la formulette en chœur plusieurs fois sur différents tons : fort, en chuchotant, en chantant, en dansant, en inventant des gestes pour chaque phrase, en canon.

Guéris, guéris,
Nous sommes guéris !
Je suis guéri,
Tu es guéri.

Youpi, youpi !
Le mal est parti,
Les remèdes aussi !
Merci, merci,
Madame Bidi.

Variante

Chaque participant trouve une façon originale de dire la formulette.

LE THÉÂTRE DE LECTURE

Si les élèves savent lire, on peut leur proposer une activité de théâtre de lecture. Remettre à chacun une photocopie du texte (voir les conditions de reproduction à la page 2), procéder à une première lecture de groupe, puis former des équipes. Chacune des équipes se charge de distribuer les rôles, d'établir l'horaire des répétitions et de trouver une musique et des accessoires appropriés. Quelques décors et costumes simples confèrent une dimension plus théâtrale à l'activité.

Mise en garde

Pour que les spectateurs comprennent bien l'histoire, il importe de respecter les instructions suivantes :

- a. Trouver des accessoires appropriés pour que les spectateurs puissent identifier d'un seul coup d'oeil chaque personnage : nez de clown, chapeau, vêtements différents, maquillage simple, etc.
- b. Se servir de quelques mesures de musique pour marquer le passage d'une scène à l'autre. Proposer à ceux qui suivent des cours de musique de chercher dans leur répertoire quelques extraits appropriés.
- c. Comme préambule, demander à un élève de présenter les différents personnages. Chacun à son tour fait une mimique pour présenter son personnage : par exemple, le médecin agite son stéthoscope ; la pharmacienne, ses médicaments, etc.
- d. Demander une lecture vivante et une bonne prononciation.

Note

Pour aider les spectateurs à comprendre tous les détails de l'histoire, faire lire à un lecteur certaines indications scéniques écrites en italique. Le choix du texte dépend du jeu des lecteurs.

LE SPECTACLE

Si le jeu dramatique suscite l'enthousiasme des élèves, leur proposer une représentation formelle de la saynète.

Mémorisation

Au cours des jeux précédents, les élèves ont maintes fois joué et répété le texte. Ils en connaissent l'essence et peuvent l'apprendre par coeur sans problème. Inviter ceux qui ont tendance à déclamer à formuler le texte dans leurs propres mots. Chez certains, cette approche favorise une interprétation plus spontanée et la représentation y gagne en authenticité.

Le texte doit servir de guide au jeu dramatique et non de carcan. La mise en page permet de modifier le texte et ainsi de mieux l'adapter à ses élèves.

Répétition

Les répétitions sont faciles à mettre en œuvre. Dans un premier temps, faire répéter les scènes du docteur Frotte Frotte avec chacun des clowns. Il est ainsi plus facile de travailler la voix, le débit, la mimique et les gestes qui accompagnent le texte. Dans un deuxième temps, ajouter les scènes de la pharmacienne puis, finalement, la scène avec Madame Bidi. Procéder à l'enchaînement du spectacle quand chaque scène est bien rodée.

Déroulement de la présentation

Au moment de la présentation, les élèves sont stressés et ont tendance à jouer trop vite. Il faut trouver un signe pour les ralentir pendant le jeu : un rappel verbal ou un geste de la main avant d'entrer en scène.

Faire jouer un court extrait de musique entre les scènes s'avère efficace. La musique permet de faire une pause tout en marquant un changement de scène.

Présentation des personnages

Débuter le spectacle par la présentation des personnages. L'un après l'autre, chacun avance jusqu'au milieu de la scène, dit son nom et présente son personnage.

« Je m'appelle ... Je joue le rôle de » .

L'élève peut ajouter une mimique simple pour caractériser son personnage.

Ce premier contact avec les spectateurs fait baisser le niveau de stress. Le premier pas est franchi : quand le petit comédien revient sur scène pour jouer son rôle, il est plus détendu et, par conséquent, davantage à son affaire.

Variante

Présenter la pièce deux ou trois fois d'affilée. Des acteurs différents jouent les personnages du docteur, de la pharmacienne et de madame Bidi. Ajouter des rôles de clowns pour répondre au besoin du groupe d'élèves. Suivre les indications de la page 4 pour ajouter les personnages de clowns.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Les clowns et le docteur Frotte Frotte s'avère un outil précieux pour aider l'enseignant à atteindre les objectifs pédagogiques du programme : développer les compétences transversales, mettre en jeu les diverses formes d'intelligence et acquérir des habiletés en français oral et écrit.

Le jeu théâtral favorise une interaction constructive entre les élèves tout en leur proposant des activités à leur portée. À l'issue de ces activités, l'enfant s'adonnera au jeu symbolique avec plus d'aisance, plus de spontanéité et plus de créativité.

La pratique du jeu théâtral produit un effet tremplin chez les jeunes qui apprennent le français comme langue seconde. L'élève se glisse spontanément dans la peau du personnage ; il assimile sous forme de jeu le vocabulaire, les structures de phrases, la grammaire, etc. La motivation augmente le niveau d'assimilation du vocabulaire. Les spécialistes sont unanimes à affirmer que l'élève apprend une langue beaucoup plus rapidement par le biais d'un jeu de rôle.

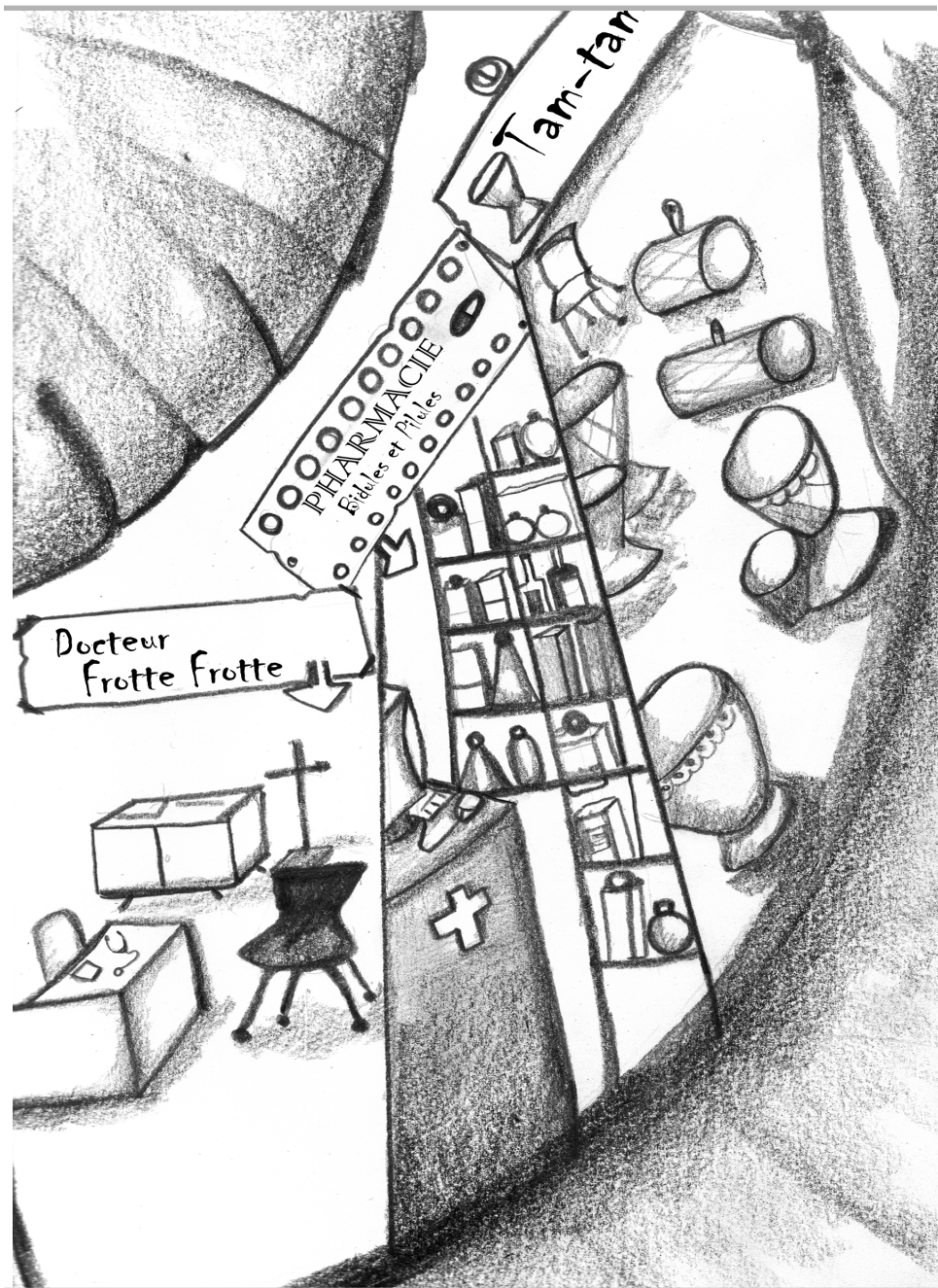
Développer les compétences

Développer des compétences transversales fait partie de l'essence même du jeu dramatique. Par sa fonction et sa substance, le jeu permet à l'élève de découvrir le réel, de l'analyser, de le comprendre, de se l'approprier et de l'interpréter. Toutes les facettes de la démarche – apprivoiser le texte, le théâtre de lecture et le spectacle – conduit à des acquis importants en raison du contexte significatif.

De plus, les activités effectuées en équipe apprennent à l'élève à partager, à collaborer et à s'organiser avec ses compagnons de classe. On ne peut rêver d'un contexte plus approprié au développement intégral du jeune enfant.

L'enfant en difficulté

L'enfant compense souvent ses difficultés d'apprentissage ou de comportement par une sensibilité plus développée à l'activité théâtrale. Il est capable de percevoir des subtilités qui échappent aux autres. Sa contribution s'avère précieuse et, la plupart du temps, ses pairs apprécient spontanément son talent. Revalorisé, l'enfant en difficulté d'apprentissage établira des rapports différents avec ses camarades. Il s'ensuivra un changement d'attitude et de comportement de part et d'autre qui améliorera le climat de classe.



Les clowns et le docteur Frotte Frotte

Les clowns souffrent de divers maux et vont se faire soigner par le docteur Frotte Frotte. Ce médecin extravagant leur prescrit des remèdes plutôt farfelus. Quand les clowns se plaignent d'avoir encore mal, Bidi, la vendeuse de la boutique Tam-tam, leur propose une solution plus amusante et surtout plus efficace.

Personnages (9 à 14)

Le docteur Frotte Frotte *

Le pharmacien ou la pharmacienne *

Les clowns - sept au moins, habillés de couleur différente

Bidi,* le vendeur ou la vendeuse de la boutique Tam-tam

On peut ajouter des personnages de clowns (voir page 4)

*Deux acteurs peuvent partager ce rôle.

INDICATIONS POUR LE SPECTACLE

Décor

Trois enseignes colorées sur lesquelles figure le nom de chaque lieu sont placées sur la scène : le cabinet du docteur Frotte Frotte, la pharmacie Bidules et Pilules et la boutique Tam-tam. Comme fond, des panneaux peints pour représenter chacun des établissements.

Accessoires

Le cabinet du médecin : une table, deux chaises, un stéthoscope, une loupe géante, des jumelles, un carnet d'ordonnances ;

La pharmacie : une table, une caisse enregistreuse, des petits pots pour les remèdes ; de faux billets ;

La boutique Tam-tam : une table, un appareil CD, des instruments de musique à fabriquer ;

Une chaise roulante (si possible).

Vêtements

Des costumes et des chapeaux colorés pour les clowns ;
des vêtements blancs pour le docteur et la pharmacienne ;
des bandages pour les malades.

Scène 1

Le Docteur Frotte Frotte est assis derrière son bureau, le stéthoscope autour du cou et son carnet d'ordonnances devant lui. Une chaise est prévue pour le malade.

En arrivant sur scène, chaque clown mime sa maladie pendant quelques secondes pour que les spectateurs comprennent bien où il a mal. Les clowns doivent exprimer leur douleur au moyen de gestes, de mimiques et de sons.

Pendant que les clowns visitent le cabinet du médecin, Madame Bidi parle au téléphone, place ses instruments de musique, les examine, les époussette, en essaie quelques-uns discrètement. Son jeu ne doit pas distraire de celui des clowns.

LE CLOWN A, *grimaçant de douleur, avance lentement en boitant, puis se laisse tomber sur la chaise en poussant un grand soupir.*

Aïe, aïe, aïe ! Docteur, j'ai mal au pied !

Aïe, aïe, aïe ! Voyez, j'ai du mal à marcher !

LE DOCTEUR, *se penche muni d'une loupe géante pour examiner le pied du clown.*

Frotte, frotte ton pied avec du thé

Et ton mal s'en ira !

*Le clown est surpris et examine le docteur Frotte Frotte en se grattant la tête. Le docteur lui remet l'ordonnance et, d'un geste de la main, il l'invite à passer à la pharmacie.
La pharmacienne lui remet une boîte de thé.*

LA PHARMACIENNE, *très lentement avec un grand sourire.*

Ici, on vous guérit à petit prix, mon ami. Au revoir.

Le clown A salue la pharmacienne, puis quitte la scène. Le bruit d'une caisse enregistreuse accompagne sa sortie.

Scène 2

LE CLOWN B, *le visage crispé, avance lentement, en se massant le bras, puis se laisse tomber sur la chaise en poussant un grand soupir.*

Aïe, aïe, aïe ! Docteur, j'ai mal au bras !

Aïe, aïe, aïe ! Voyez, je ne peux plus le bouger !

LE DOCTEUR, *promène son nez sur le bras du clown en le reniflant comme un chien.*

Frotte, frotte ton bras avec du cola

Et ton mal s'en ira !

Le clown est surpris et examine le docteur Frotte Frotte en se grattant la tête. Le docteur lui remet l'ordonnance et, d'un geste de la main, il l'invite à passer à la pharmacie.

La pharmacienne lui remet une bouteille de cola.

LA PHARMACIENNE, *très lentement, avec un grand sourire.*

Ici, on vous guérit à petit prix, mon ami. Au revoir.

Le clown B salue la pharmacienne d'un signe de tête et quitte la scène accompagné d'un bruit de caisse enregistreuse.

Scène 3

LE CLOWN C, *avance lentement, plié en deux, les mains sur le ventre. Il se met à plat ventre sur la chaise.*

Aïe, aïe, aïe ! Docteur, j'ai mal au ventre !

Aïe, aïe, aïe ! Voyez, j'ai du mal à marcher !

LE DOCTEUR, *se penche pour examiner le dos du clown avec une grosse loupe.*

Frotte, frotte ton ventre avec de la menthe

Et ton mal s'en ira !

Étonné, le clown examine le docteur Frotte Frotte en se grattant la tête.

Le docteur lui remet l'ordonnance et, d'un geste de la main, il l'invite à passer à la pharmacie.

La pharmacienne lui remet un sac de feuilles de menthe.

LA PHARMACIENNE, *très lentement avec un grand sourire.*

Ici, on vous guérit à petit prix, mon ami. Au revoir.

Le clown C salue la pharmacienne d'un signe de tête et quitte la scène accompagné d'un bruit de caisse enregistreuse.

Scène 4

LE CLOWN D, *avance lentement, en se massant les fesses.*

Aïe, aie, aïe ! Docteur, j'ai mal au derrière !

Aïe, aïe, aïe ! Voyez, je ne peux plus m'asseoir !

LE DOCTEUR, *se penche pour examiner le derrière du clown avec sa grosse loupe. Il se pince le nez, recule de quelques pas et grimace comme si le clown avait fait un pet très puant.*

Frotte, frotte ton derrière avec de l'eau de mer

Et ton mal s'en ira !

Le docteur pousse le malade vers la pharmacie. Il vaporise un désodorisant dans la pièce et retourne s'asseoir à son bureau. La pharmacienne remet une bouteille d'eau de mer au clown D.



LA PHARMACIENNE, *très lentement avec un grand sourire.*

Ici, on vous guérit à petit prix, mon ami. Au revoir.

Le clown C sort de scène en se massant le derrière. Au tour de la pharmacienne de grimacer et de se boucher le nez.

Scène 5

LE CLOWN E, *avance lentement, la bouche ouverte, les deux mains sur les joues.*

Aïe, aïe, aïe ! Docteur, j'ai mal aux dents !

Aïe, aïe, aïe ! Je ne peux plus manger !

LE DOCTEUR, *lui glisse une énorme cuiller dans la bouche.*
Le clown manque de s'étouffer.

Fais «Ah, ah, ah, ah ! » *(en crescendo)*

LE CLOWN E

Ah, ah, ah, ah ! *(en crescendo)*

LE DOCTEUR

Frotte, frotte tes dents avec des poils d'éléphant
Et ton mal s'en ira !

*Le clown est surpris et examine le docteur Frotte Frotte en ouvrant la bouche. Le docteur lui remet l'ordonnance et, d'un geste de la main, il l'invite à passer à la pharmacie.
La pharmacienne lui remet un sac de poils d'éléphant.*

LA PHARMACIENNE, *très lentement avec un grand sourire.*

Ici, on vous guérit à petit prix, mon ami. Au revoir.

Le clown E sort de scène en reculant.

Scène 6

LE CLOWN F, *avance lentement, comme un aveugle, les mains sur les yeux.*

Aïe, aïe, aïe ! Docteur, j'ai mal aux yeux !

Aïe, aïe, aïe ! Voyez, je ne peux plus voir !

LE DOCTEUR, *examine la tête et le visage du patient avec des jumelles.*

Frotte, frotte tes yeux avec deux oeufs,

Et ton mal s'en ira !

Le clown est surpris et examine le docteur Frotte Frotte en se frottant les yeux.

Le docteur lui remet l'ordonnance et, d'un geste ample de la main,

*il l'invite à passer à la pharmacie.
La pharmacienne lui remet deux œufs.*

LA PHARMACIENNE, *très lentement avec un grand sourire.*

Ici, on vous guérit à petit prix, mon ami. Au revoir.

Le clown F sort de scène.

Scène 7

LE CLOWN G, *se déplace en chaise roulante ou soutenu par deux aides.*

*Aïe, aïe, aïe ! Docteur, j'ai mal aux genoux !
Aïe, aïe, aïe ! Voyez, je ne peux plus marcher !*

LE DOCTEUR, *examine les genoux du clown avec un miroir.*

*Frotte, frotte tes genoux avec des feuilles de chou,
Et ton mal s'en ira !*

*Très surpris, le clown examine le docteur Frotte Frotte en reculant
à petits pas.*

*Le docteur lui remet l'ordonnance et, d'un geste de la main, il
invite le malade à passer à la pharmacie.*

La pharmacienne lui remet des feuilles de chou.

LA PHARMACIENNE, *très lentement avec un grand sourire.*

Ici, on vous guérit à petit prix, mon ami. Au revoir.

Le clown G sort de scène.

Scène 8

Les clowns reviennent sur scène l'un après l'autre. Ils grimacent de douleur. Au fur et à mesure qu'ils entrent, ils se placent en rang à l'avant de la scène.

LE CLOWN A, *se déplace en boitant.*

J'ai encore mal au pied !

LE CLOWN B, *se frottant le bras.*

J'ai encore mal au bras !

LE CLOWN C, *se tient le ventre à deux mains.*

J'ai encore mal au ventre !

LE CLOWN D, *se déplace en se frottant les fesses.*

J'ai encore mal au derrière !

LE CLOWN E, *se frotte les joues.*

J'ai encore mal aux dents !

LE CLOWN F, *avance comme un aveugle.*

J'ai encore mal aux yeux !

LE CLOWN G, *en chaise roulante ou soutenu par deux aides.*

J'ai encore mal aux genoux !

Madame Bidi, la marchande de musique, écoute les clowns parler puis, quand ils ont fini, met de la musique de danse.

MADAME BIDI, *en dansant.*

Venez ici les clowns, moi, j'ai quelque chose pour vous aider.

Madame Bidi remet à chacun un petit instrument de musique et invite les clowns à jouer et à danser tous ensemble.

Les clowns jouent de leur instrument et accompagnent la musique de tout leur talent. Petit à petit, ils oublient leur mal et se mettent à danser. En même temps, leur visage crispé par la douleur se détend lentement et affiche finalement un sourire.

Le passage d'un état à l'autre doit se faire par étapes. Au début, les clowns bougent plutôt maladroitement puis, petit à petit, ils s'abandonnent au rythme de la musique. Les gestes deviennent plus gracieux, plus rythmés et plus amples. Ils dansent avec enthousiasme et avec un entrain plus marqué. La physionomie de leur visage se transforme.

Au bout d'un moment, ils entonnent en boucle, puis en canon, la formulette de la fin.

LES CLOWNS

Guéris, guéris,
Nous sommes guéris !
Je suis guéri, *(face à face)*
Tu es guéri.

Youpi, youpi !
Le mal est parti,
Les remèdes aussi !
Merci, merci,
Madame Bidi.

La scène se termine par une ronde dansée et par des poignées de mains. Tous les acteurs reviennent sur scène et saluent les spectateurs.

Projet : Réaliser un spectacle de clowns

Objectifs

- amener les enfants à découvrir et à jouer le personnage du clown ;
- élaborer des idées pour faciliter l'invention de sketches comiques ;
- fournir aux enfants l'occasion de produire un spectacle en travaillant en équipes.

Discussion sur les clowns

Les enfants connaissent déjà un grand nombre de personnages comiques. Ils les ont vus en spectacle et à la télévision. Il suffit de penser au Cirque du Soleil, aux spectacles comiques sur glace, à Charlot, à Sol, à Mr. Bean et aux humoristes populaires.



On doit donc tout d'abord passer en revue ces différents comiques tout en faisant ressortir l'élément qui suscite le rire. Tout au long de la discussion, on souligne les traits qui illustrent les deux grands types de clowns : le clown blanc et le clown auguste. Des images ou des photos de clowns facilitent la comparaison.

Les jeunes enfants s'identifient davantage à l'auguste. Ils le trouvent spontanément plus drôle et plus sympathique. En raison de son effet libérateur face aux interdits, ils se sentent à l'aise

dans la peau de ce personnage. Ils peuvent sans risque de réprimande être gauches, désobéir, se tromper, dire tout haut ce qu'ils pensent tout bas. En somme, faire un pied de nez aux exigences des adultes tout en les faisant rire, quel bon coup !

Choisir le style ou le thème

Avant de commencer les activités, demander à chaque enfant de choisir son type de clown, puis de définir le personnage. Le clochard, le lutin, le farceur, l'ivrogne et le magicien font partie des classiques. Un court exercice de visualisation oblige

l'apprenti clown à préciser son personnage: son allure, sa démarche, ses gestes, ses accessoires.



Que fait-il ? A-t-il un métier ? Où est-il ? Comment est-il habillé ? Quel est l'élément comique du personnage ?

Après l'exercice de visualisation, chaque enfant dessine son clown. Insister sur les détails : les vêtements, le maquillage, les accessoires, le lieu. L'enfant invente un nom pour son clown, puis l'écrit sous le dessin.

Ces dessins sont à conserver : ils peuvent servir de déclencheur au cours des séances subséquentes d'improvisation. Juxtaposés en tableau, ils créent un décor unique lors du spectacle.

Présenter le projet

Expliquer aux enfants qu'ils vont faire des exercices d'improvisation sur différents thèmes pour apprendre à jouer le personnage du clown et pour trouver de bons gags.

Au cours des séances, ils effectueront des numéros en solo et en duo. Tous les exercices sont importants. Pour trouver de bons gags, tous doivent mettre la main à la pâte.

Intégrer les élèves récalcitrants

La participation de chacun aux séances d'improvisation est un atout. On doit trouver le moyen d'intégrer les élèves plus timides sans les y contraindre pour autant. Souvent, même s'ils se tiennent à l'écart, ces élèves ne perdent rien de ce qui se passe. Il faut être patient, à un moment donné, un élément déclencheur les accroche et hop ! ils décident de sauter dans le train.

Quelques conseils

Tout au long des activités, il est essentiel de prendre des notes. Elles serviront à préparer la prochaine activité et alimenteront la banque d'idées dans laquelle on pourra puiser pour le prochain spectacle.

À la fin de chaque séance, proposer aux enfants de suggérer d'autres idées d'improvisation.

IMPROVISATIONS SOLO

Démarche

Proposer une série de jeux de courte durée que tous les élèves peuvent exécuter en même temps.

Il s'agit d'imiter les différentes démarches d'un clown. L'enfant apprivoise ainsi diverses facettes du personnage du clown.

Série A

Le clown est énervé, somnambule, snob, gauche, très fatigué, apeuré, timide, content de lui, égaré, fiévreux, enivré.

Série B

Le clown avance à petits pas, à grands pas, sur la pointe des pieds, comme une souris, comme un voleur. Il traîne un énorme colis derrière lui, il porte des souliers trop grands, un pantalon trop grand, il marche en arrière.

Mime avec accessoires

Jeu 1

Proposer aux enfants d'apporter des accessoires de la maison. L'animateur présente chaque accessoire, puis il invite les élèves les plus audacieux à jouer. Exemple :

- une tapette à mouches : Une mouche se pose sur lui et il se tape dessus en grimaçant de douleur.
- un balai : Il veut voler comme une sorcière, mais n'y arrive pas. Il prend son élan, puis se retrouve par terre.
- des lunettes géantes avec lesquelles il ne voit rien : Il avance comme un aveugle, les bras en avant.

- un toutou à consoler : Le clown finit par pleurer lui aussi.
- un journal : Il fait semblant de lire une critique de son spectacle dans le journal. À la fin, les spectateurs s'aperçoivent qu'il s'agit d'un journal sportif.
- un miroir : Il fait des grimaces, essaie de se faire peur, veut se faire disparaître.
- une guitare brisée : Il s'accompagne en chantant faux, à tue-tête. Il s'applaudit, salue et dit merci.
- des escarpins : Il a du mal à marcher : il se tord les chevilles.
- un filet à papillons : Il est gauche, il rate le papillon à tous les coups et culbute. Il finit la tête dans le filet.

Jeu 2

Jumeler un objet à chaque sentiment

1. Triste : Il a perdu son nez de clown, son chapeau, sa boucle, son argent. Où va-t-il les chercher ? Qui va-t-il accuser ?
2. Fâché : Il trouve un jouet brisé, un parapluie qui ne s'ouvre pas, un animal en peluche qui refuse d'obéir.
3. Timide : Il a perdu son pantalon, sa perruque, son porte-monnaie. Il a fait une bêtise : Il a brisé un vase, il a renversé quelque chose sans faire exprès.



IMPROVISATIONS DUO

1. Le clown A mouille le pantalon du clown B à son insu, puis il lui fait croire qu'il a fait pipi dans sa culotte. B a honte jusqu'à ce qu'il se rende compte de la supercherie.
2. A enlève la perruque de B et rit de lui. Comment B va-t-il réagir ?
3. A demande à B de lire un conte, mais B ne sait pas lire. Comment B va-t-il éviter le piège ? Quelle histoire va-t-il inventer ?
4. A fait croire à B qu'il a gagné à la loto, qu'il va recevoir un cadeau, une carte ou des fleurs de son amoureuse. B est très content. Comment va-t-il manifester sa joie, puis sa déception lorsqu'il apprend que A lui a joué un tour ?
5. A fait semblant de s'être cassé une jambe pour se faire dorloter par B. Tout à coup, A se met à courir. Quel truc B a-t-il inventé pour faire courir A ?
6. A offre à B un pantalon trop grand dont il a perdu la ceinture. B doit retenir le pantalon avec ses mains, sinon il le perd. A essaie par tous les moyens de le distraire pour que son pantalon tombe à ses pieds.

Vêtements et accessoires

En mettre un grand choix à la disposition des enfants. Recueillir avec l'aide des parents des vêtements disparates : pantalons trop grands, chemises aux couleurs criardes, souliers amusants, chapeaux divers, chaussettes rayées, boucles, gants dépareillés, chapeaux. Permettre aux clowns de les essayer pour obtenir des effets comiques.

DÉROULEMENT DU SPECTACLE

Scène 1 : Le charivari de clowns

Le présentateur, tambour battant, annonce que le spectacle va bientôt commencer ; puis, sur une musique appropriée, tous les clowns entrent en scène à la queue leu leu et font un tour de piste. Ils s'accompagnent d'instruments de musique qu'ils ont fabriqués eux-mêmes. Chacun, en arrivant au centre de la piste, fait ressortir par une mimique ou un accessoire, le style et la particularité de son personnage. Le charivari est des plus cacophonique et joyeux.

Scène 2 : La kyrielle des numéros

Les numéros regroupés par style ou par thème s'enchaînent ensuite l'un après l'autre. Un court intermède musical fait le lien entre chaque série de numéros.

Variante : Le présentateur annonce de façon amusante le thème de chaque série de numéros en s'accompagnant de son tambour.

Scène 3 : Le salut des clowns

À la fin du spectacle, les clowns reviennent sur scène, saluent les spectateurs et se mettent à crier « Vive le cirque, vive les comiques » d'abord d'une voix forte puis de plus en plus doucement jusqu'à chuchoter.

Ils quittent la scène sur la pointe des pieds.



Les clowns et le docteur Frotte Frotte propose :

- une saynète amusante avec danse et jeu de mime intégrés ;
- des activités de jeux dramatiques et d'improvisations ;
- un guide pour réaliser un spectacle de clowns.

**Idéal pour initier les enfants au jeu théâtral,
à l'improvisation et au jeu de mime**

Lucille Richard a enseigné dans une école alternative durant une douzaine d'années. Au fil des ans, elle a guidé les projets de ses élèves en écriture, en théâtre, en art et en mathématiques. Délaisant peu à peu l'enseignement pour la conception de matériel pédagogique, elle participe notamment à la rédaction d'ouvrages des collections À mots découverts, D'un mot à l'autre et Lulu et Miaou. Elle écrit également une douzaine de livres de théâtre destinés aux enfants dont huit faisant partie de la collection Théâtre pour tous.