

Québec français

Le jeu dramatique comme outil de communication

France Bilodeau

La communication orale
Numéro 94, été 1994

URI : id.erudit.org/iderudit/44431ac

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Publications Québec français

ISSN 0316-2052 (imprimé)
1923-5119 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Bilodeau, F. (1994). Le jeu dramatique comme outil de communication. *Québec français*, (94), 53–56.

Tous droits réservés © Les Publications Québec français, 1994

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne. [<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>]



Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. www.erudit.org

CAHIER PRATIQUE 58

LE JEU DRAMATIQUE COMME OUTIL DE COMMUNICATION

SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS

L'enseignement du français en classe met beaucoup l'accent sur l'apprentissage de la communication orale, l'objectif étant d'être capable de communiquer dans toutes sortes de situations. Pour stimuler les élèves à aller vers les autres et à s'exprimer, il est essentiel de leur fournir toutes sortes de situations significatives et variées. Le jeu dramatique est un excellent moyen de créer des situations de communication vivantes et dynamiques dans votre classe. Il favorise l'expression orale des élèves en suscitant leur attention, leur enthousiasme, leur intérêt et leur motivation.

Le jeu dramatique peut être un outil déclencheur formidable et une source inépuisable d'intérêt pour accroître l'habileté à communiquer oralement. Par des mises en situations concrètes et ludiques, puisées dans la vie de tous les jours, il met en action et en interaction les élèves, facilite leur apprentissage du français oral tout en permettant d'apprendre et d'approfondir les rôles d'émetteur et de récepteur.

Dans le jeu dramatique, l'action est le moteur de l'apprentissage. Grâce à la mise en action, les élèves vivent des situations variées d'expression et de communication qui facilitent l'intégration des notions et l'apprentissage des différents discours.

Les activités de jeu dramatique amènent constamment des situations d'interaction entre élèves. L'action étant collective, elle permet à l'élève de jouer, imaginer, inventer, risquer, échanger, interagir avec les autres. En jeu dramatique, le jugement et la compétition n'existent pas. L'élève se sent encouragé et peut laisser libre cours à son expression individuelle. Le langage oral est à coup sûr favorisé dans un tel climat.

Dans mon expérience d'enseignement de l'art dramatique, j'ai développé une approche créative et multidisciplinaire qui explore les arts et la communication. Le jeu dramatique demeure l'outil pédagogique privilégié de cette approche que j'ai appelée **l'approche créative ICC pour Imaginer, Créer et Communiquer**.

L'approche créative ICC facilite l'expression, la création et la communication chez l'élève. Elle développe et stimule les processus imaginatifs, créatifs et communicatifs à partir de stimuli variés et de ressources minimales à la portée de tous. Tout au long des trois phases « Imaginer, Créer, et Communiquer », l'élève est amené à prendre la parole et à communiquer : raconter, proposer, exprimer ses idées, dialoguer, discuter, argumenter, faire valoir son point de vue, formuler, décrire, expliquer sa création, etc.

BIBLIOGRAPHIE

1. BILODEAU, France, et Monique DAMIENS, *Imaginer, Créer, Communiquer : une approche créative pour explorer les arts et la communication, primaire*, Les publications Graficor, Boucherville, 1993, 143 p., (Coll. « Savoir-Faire pédagogique »).
2. BILODEAU, France, et Monique DAMIENS, *Pour s'exprimer et communiquer : guide multidisciplinaire en art dramatique, primaire premier cycle*, Éditions Mondia, Montréal, 1990, 237 p.
3. BILODEAU, France, et Monique DAMIENS, *Les ateliers créatifs : guide pratique au préscolaire*, Éditions Mondia, Montréal, 1987, 149 p.

* Enseignante en art dramatique et en créativité,
auteure de guides pédagogiques en art dramatique et en créativité.

J'utilise toujours un stimulus comme point de départ, comme élément déclencheur de l'action. À partir du stimulus, on enclenche les trois phases :

1. **Imaginer** : phase d'exploration des idées ;
2. **Créer** : phase de création et de réalisation d'une idée ;
3. **Communiquer** : phase de partage de création, d'échange des idées réalisées en même temps qu'un retour sur l'expérience vécue.

Voici deux exemples d'activités stimulant la communication orale à partir de l'approche ICC. Ces activités s'adressent aux élèves du primaire mais peuvent facilement s'adapter aux plus âgés.

1. LE MOT QUI FAIT LA COMPTINE

Le stimulus déclencheur est un stimulus musical.

Vous pouvez choisir n'importe quelle musique instrumentale susceptible de plaire aux élèves.

PREMIÈRE PHASE IMAGINER

1^{re} activité : Musique et mots

* Mise en situation visant à susciter des images. Cette activité travaille principalement l'écriture et le vocabulaire.

- Faire écouter la musique aux élèves ;
- Demander aux élèves d'écouter la musique et de laisser monter les images qu'elle leur inspire.

* Capacité de faire des associations.

- Demander aux élèves d'aller écrire spontanément au tableau, ou sur des grandes feuilles déposées au sol, des mots liés à leurs images.

* Exercice visant à accumuler une liste de mots de vocabulaire.

2^e activité : Jeux verbaux

* Cette activité orale a pour but de travailler l'articulation correcte des mots et l'intonation. Les élèves s'amuse à lire les différents mots qui ont été écrits lors de l'activité précédente et à les dire de toutes les façons possibles.

- Demander aux élèves de lire des mots de façons différentes, à voix haute et chacun pour soi :

- En utilisant différents tons : joyeusement, sur un ton monocorde, avec beaucoup d'emphase, en murmurant, en chantant, en s'essouffant, en criant, en articulant très bien, en prenant une voix pincée, en prenant une voix relâchée, etc.
- En prenant la voix d'un personnage : un soldat, un monstre, une poupée, un robot, une sorcière, un journaliste, etc.
- En prenant des accents variés : à la française, à l'anglaise, à la chinoise, à l'italienne, etc.

3^e activité : Sélection de mots

* Discrimination de mots, recherche de vocabulaire. Dans cette activité, des questions sont posées aux élèves et entraînent des réponses et une discussion collective. Ils sont amenés à proposer leurs idées, exprimer leurs choix, partager leurs découvertes devant le groupe.

- Demander aux élèves de choisir un mot parmi ceux qui ont été écrits lors de la première activité :
 - Échanger sur ce que l'on pense du mot, essayer de trouver d'autres mots y étant associés ;
 - Définir le sens du mot. Plusieurs définitions sont parfois possibles ;
 - Chercher le mot dans le dictionnaire et y lire la ou les définitions.

* Exercice visant à enrichir le vocabulaire.

- Demander aux élèves de choisir différents mots selon la consigne donnée et de verbaliser leur choix :

Objectifs

En art dramatique :

- Exploiter les qualités sonores et sémantiques des mots et des enchaînements de mots à l'intérieur de situations d'expression individuelle et de communication en micro-groupe.

En communication orale :

- Composer une comptine à partir de mots inspirés d'une musique et la réciter devant les autres - discours à caractère ludique ou poétique.

- un mot qui fait rêver ;
- un mot savoureux ;
- un mot en couleur ;
- un mot qui fait rire ;
- un mot qui fait peur ;
- un mot qui fait pleurer ;
- un mot avec lequel on tombe en amour,
- etc.

- Choisir un seul de ces mots sélectionnés et se regrouper avec d'autres selon le même choix.
- Exemples :
- l'équipe des mots qui font rêver ;
 - l'équipe des mots qui font rire ;
 - l'équipe des mots qui font peur ;
 - etc.

* Organisation de groupes distincts par affinité, selon un choix préalable.

DEUXIÈME PHASE

CRÉER : « UNE COMPTINE AMUSANTE »

* *Activité de création en microgroupe. Ici, les élèves développent leur capacité d'inventer à partir de contraintes, de proposer des idées, de faire des liens entre des mots, d'exprimer leurs préférences et ce, dans l'entraide et la collaboration.*

- Faire composer une comptine à partir des mots choisis par chacun des élèves de l'équipe, à l'activité précédente, respecter le caractère de ces mots. Exemple : l'équipe des mots qui font rire composera une comptine qui fait rire. Les élèves peuvent s'inspirer des associations et des idées trouvées dans la phase *Imaginer*.

TROISIÈME PHASE

COMMUNIQUER-RÉCITER

* *Dans cette dernière activité, les élèves doivent mémoriser leur comptine pour ensuite la réciter aux autres. L'accent est donc mis ici sur l'écoute des comptines et les différentes façons de les réciter.*

- Mettre la musique instrumentale en sourdine ;
- Demander aux équipes de trouver une façon de réciter leurs comptines. S'inspirer des différentes

façons de dire explorées dans la phase *Imaginer* :

- Intonation ;
- Personnages ;
- Accents.

Ajouter des gestes, des mouvements pour illustrer les paroles.

- À tour de rôle, chaque équipe récite sa comptine devant les autres.

2. LA FOIRE AUX CONTES

Objectifs

En art dramatique :

- Improviser une histoire à deux à partir d'un conte populaire et exploiter les rapports émetteur et récepteur à l'intérieur d'échanges verbaux simples.

En communication orale :

- Inventer de nouveaux contes à partir de contes populaires en utilisant le procédé du dé-raillement¹ et les raconter aux autres.

Le stimulus déclencheur est un stimulus verbal.

On part de contes populaires connus.

PREMIÈRE PHASE

IMAGINER

1^{re} activité : Les contes connus

* *Mise en situation faisant appel à la mémoire. Cette activité développe le discours informatif. Elle demande à l'élève de raconter de mémoire un conte déjà lu ou entendu.*

- Demander aux élèves de nommer des contes populaires et d'en raconter brièvement l'histoire.

Exemple :

- Le petit Chaperon rouge ;
- Cendrillon ;
- Le petit Poucet ;
- Blanche-Neige et les sept nains ;
- Bilbo le Hobbit ;
- etc.

- Élaborer : Y a-t-il un héros ou une héroïne ? Quel est son nom ? Y a-t-il d'autres personnages ? Nommez-les. Quel est le sujet principal ?

2^e activité : Le déraillement

* Cette activité, menée collectivement, développe le discours ludique et poétique, fait travailler l'imagination des élèves et les interactions. Les élèves sont amenés à déformer et à transformer une histoire connue par toutes sortes de moyens. Les réponses varient spontanément, sont fantaisistes ou raisonnables, et amènent plusieurs versions que l'on raconte au fur et à mesure.

• Choisir un des contes populaires nommés à l'activité précédente. Le transformer par le procédé du « déraillement » :

- Conte défait : ajouter un nouveau personnage (addition) ou enlever un personnage (soustraction). Exemple avec *Le petit Chaperon rouge* : ajouter un lapin dans le conte ou enlever le personnage de la grand-mère ;

- Conte à l'envers : le bon devient le méchant, le méchant devient le bon. Exemple : le petit Chaperon rouge est le personnage méchant, le loup devient le bon ;
- Conte déplacé : changer le lieu ou le temps de l'action. Exemple : l'histoire du petit Chaperon rouge peut se passer en plein centre-ville, ou encore dans les années 2050 ;
- Conte égaré : intégrer un élément d'un autre conte. Exemple : le petit Chaperon rouge trouve la pomme ensorcelée de la méchante belle-mère dans *Blanche-Neige* ;
- Salade de contes : mélanger plusieurs contes populaires. Exemple : le petit Chaperon rouge rencontre Blanche-Neige dans la forêt. Elle se perd et c'est le petit Poucet qui l'aide. Elle trouve Cendrillon endormie dans le lit de la grand-mère. Gandalf le magicien lui donne un anneau magique, etc.

DEUXIÈME PHASE

CRÉER – « UN CONTE DÉRAILLÉ »

* Création verbale où l'élève doit inventer un nouveau conte en collaboration avec son partenaire. Cette activité développe l'imagination, les interactions verbales à deux, la capacité de proposer ses idées et d'accepter les idées de l'autre.

- Former des équipes de deux.
- Demander aux équipes :
 - de choisir un conte populaire ;
 - d'inventer un nouveau conte à partir de ce conte populaire avec le procédé du déraillement. On peut utiliser un ou plusieurs des moyens explorés dans la phase *Imaginer* : conte défait, conte à l'envers, conte déplacé, conte égaré ou salad de contes ;
 - de trouver une façon de le présenter oralement et gestuellement.

TROISIÈME PHASE

COMMUNIQUER – RÉCITER

« Foire aux contes »

* Cette dernière activité est une mise en commun des contes inventés et amène une interaction verbale et gestuelle avec le groupe. Ici, on peut développer chez l'élève sa capacité à raconter clairement un conte ainsi que son écoute de l'autre.

- Répartir les équipes en deux groupes :
 - les équipes du groupe 1 font les présentations (émetteurs) ;

- les équipes du groupe 2 sont les itinérants (récepteurs).

- Demander aux équipes du groupe 1 de se trouver un espace de jeu, comme dans une foire. Celles-ci doivent raconter leur conte déraillé aux équipes itinérantes.
- Inviter les équipes du groupe 2 à visiter les équipes du groupe 1 dans leur espace de jeu pour entendre les différents contes déraillés.
- Inverser les rôles.

Note :

1. Procédé tiré du livre : RODARI, Gianni, *Grammaire de l'imagination : introduction à l'art d'inventer des histoires*, Les Éditions français réunis, Paris, 1979, 251 p.

Ceci est un bref aperçu des activités de communication orale que vous pouvez explorer avec l'approche créative ICC et le jeu dramatique. Vous trouverez sûrement grand profit à utiliser l'approche pédagogique du jeu dramatique pour favoriser la communication orale en classe, car l'on sait que le jeu facilite grandement l'apprentissage. Pour en savoir plus, vous pouvez consulter les guides pédagogiques que j'ai édités en collaboration avec Monique Damiens.