

Atelier 3 : Animaux

Pendant cet atelier, les élèves explorent la gestuelle et les mouvements associés à divers animaux pour développer l'expression corporelle. On invite les élèves à explorer certains gestes rappelant la démarche d'animaux. À travers le mouvement, le groupe-classe expérimente avec l'intensité des gestes exécutés à divers degrés de manière à intégrer certaines caractéristiques inspirées de créatures du règne animal à d'éventuels personnages.

EXERCICE 1 - MIMIQUE D'ANIMAUX

L'enseignante ou l'enseignant :

- prépare une courte présentation pour expliquer la nature de l'atelier en précisant que les exercices aideront l'élève à rattacher des caractéristiques aux personnages qu'elle ou il devra jouer;
- précise que les personnages de la commedia dell'arte ont des gestes qui rappellent ceux d'animaux, et que ceci pourrait être le cas d'autres personnages que les élèves auront éventuellement à interpréter.

L'enseignante ou l'enseignant :

- explique les consignes de l'exercice qui sert d'élément déclencheur :
 - l'enseignante ou l'enseignant fera la mimique d'animaux;
 - le groupe-classe devra deviner de quels animaux il s'agit;
- fait la mimique de quelques animaux facilement reconnaissables à leur démarche;
- demande aux élèves de deviner de quels animaux il s'agit;
- pose des questions pour faire identifier quelques personnages connus des élèves qui pourraient aussi manifester, dans quelque mesure, certains gestes qui rappellent ceux d'animaux que l'enseignante ou l'enseignant a imités.

Les élèves :

- observent les imitations que fera l'enseignante ou l'enseignant et devine de quels animaux il s'agit;
- identifie des personnages (p. ex., figurant dans une pièce de théâtre à laquelle le groupe a assisté; personnage d'un film ou d'une émission de télévision);
- justifie sa réponse en décrivant les mouvements, les tics, les habitudes des personnages en établissant des liens avec les animaux que l'enseignante ou l'enseignant a imités.