

# PRESENTER UN PERSONNAGE

## Marionnette chérie, que de choses sont dites en ton nom

PAR M. HACCOURT, B. & P. MASSART, V. THAELS – GROUPE EFFICACE 1989

STRATEGIE D'APPRENTISSAGE	Cadrage théorique	Applications pratiques	OUTILS	REFLEXION PEDAGOGIQUE
			X	

### Objectifs

- \* se présenter soi-même par le biais de la présentation d'un personnage,
- \* faire connaissance de façon ludique,
- \* libérer l'expression verbale et corporelle.

### Participants :

10 à 12, ou moins.

### Durée :

1 heure environ.

### Déroulement :

0. Par convention, on délimite une aire de jeu, des coulisses, l'aire du public ;
1. Chacun prend 5 minutes pour inventer un personnage totalement imaginaire ou –pourquoi pas ?- soi-même dans 10 ans, tel qu'on aimerait être... et se préparer à le faire « vivre » en le rendant bien concret :
  - Quel est son physique ?
  - Comment est-il habillé ?
  - Quel est son caractère ?
  - Où habite-t-il ? avec qui ?
  - Que fait-il ?...
2. A tour de rôle, chacun présente son personnage, « se » présente sur le mode du « je », durant 1 à 3 minutes. Pour marquer clairement le début et la fin de son jeu, chacun passe par les coulisses, il en sort quand le précédent y entre.
3. Après 3 présentations, on échange ses découvertes :
  - \* qu'est-ce que j'ai vu (geste, mimiques...) ?
  - \* qu'est-ce que j'ai compris (sens) ?
  - \* quelle intention a-t-il (elle) pu avoir ?

# PRESENTER UN PERSONNAGE

## Commentaires :

- \* Durant les échanges, l'animateur veillera à ce que les participants n'entrent pas dans des interprétations personnelles de type psychologique. Cet exercice, qui suppose une très grande confiance mutuelle, ne peut pas être utilisé pour cataloguer les personnes.
- \* Dans la phase 1, l'animateur attirera l'attention sur l'intérêt qu'il y a à éviter les clichés, les stéréotypes culturels, les images figées, pour réellement s'exprimer et non imiter.
- \* Par le biais d'un personnage, chacun peut s'exprimer plus facilement et se révéler, comme l'enfant quitte sa timidité en manipulant une marionnette.

## Variantes :

- \* On peut ajouter une consigne : celui qui joue sera « neutre » dans son attitude corporelle et son ton de voix, ainsi que le public qui ne réagit pas, ne cherche pas à orienter, à provoquer ou à émettre des réactions affectives sur le personnage.  
Si la « neutralité » corporelle n'existe pas, il peut cependant être intéressant de s'y essayer : ici, on concentre l'attention sur l'expression pure du personnage en lui ôtant tout élément parasite, en éliminant les caricatures, les « grimaces », la recherche d'effets.
- \* On peut aider les participants à préciser un personnage, en donnant une consigne stimulante : il sera, par exemple, un objet ou un animal fantastique ou une partie du corps humain, ou ...
- \* On peut encore aider à construire un personnage à partir de différents éléments caractéristiques.
- \* On peut partir de la grille suivante :

	<b>ETRE</b>	<b>AVOIR</b>	<b>FAIRE</b>
<b>Caractéristiques permanentes</b>	<b>Bon</b>	<b>2 enfants</b>	<b>Aime faire la cuisine</b>
<b>Caractéristiques occasionnelles</b>	<b>En colère</b>	<b>une bicyclette</b>	<b>voyage</b>

Tous ensemble, on remplit les cases de plusieurs éléments. On les écrit sur de petits papiers, que l'on regroupe en 6 tas. Chacun tire au sort un élément de chaque tas.

Autre exemple : dans un stock de vignettes de B.D. représentant les unes des décors, les autres un personnage, chacun tire au sort une vignette de chaque sorte.

**Le choix de ces variantes sera guidé par le souci de s'adapter au groupe.**