

Atelier scénario

ÉDUCATION

par Clémence Jerez



PUBLIC



PARTICIPANTS



ANIMATEURS



NIVEAU



PRÉPARATION



ACTIVITÉ

Description

Réfléchir, avec des enfants, à la construction d'un scénario pouvant aboutir à la mise en scène d'un théâtre de marionnettes

Objectifs

Développer l'imagination
Encourager la création en groupe

Matériel

Feuilles imprimées, l'une contenant la banque des éléments, l'autre le résumé du scénario
Stylos

Contenus utilisés

—

WORKFLOW

1

Introduction

Expliquer ce qu'est un scénario et pourquoi il est nécessaire avant de pouvoir mettre en scène une pièce de théâtre ou un spectacle de marionnettes.

Expliquer que le déroulé de l'histoire se passe classiquement selon : situation initiale, événement déclencheur, départ en quête (objectif à remplir), rencontre d'amis/aides, rencontre d'obstacles, affrontement final, dénouement.

2

Réflexion à partir des éléments donnés

Les enfants ont à leur disposition plusieurs éléments (voir ci-dessous) à combiner pour construire un mini-scénario. Il ne faut pas hésiter à leur poser des questions pour les faire imaginer.

Banque d'éléments pour la construction de l'histoire :

PERSONNAGES :

Choix du héros :

- Fantôme
- Garçon/fille
- Chien
- Monstre

Choix du méchant :

- Zombie
- Monstre à tentacules
- Loup-garou
- Vampire
- Fantôme
- Assassin
- Sorcière

LIEUX :

Choix des décors/lieux :

- Manoir/château
- Cimetière
- Forêt

- Ville
- Mer
- Maison

DÉROULÉ DE L'HISTOIRE :

Le héros est tranquillement chez lui, à faire sa petite vie, quand :

Le héros reçoit une information :

- Sur son téléphone/internet
- En rêve
- Par le facteur
- Par un voyageur

Qui lui confie une mission (objectif du héros) :

- Sauver quelqu'un/aider quelqu'un
- Trouver un objet, un trésor
- Rentrer chez lui
- Trouver l'amour
- Détruire quelque chose de dangereux/arrêter quelqu'un

Le héros part à l'aventure :

- Vers une terre quelque part (à l'ouest...)
- À pied
- Par la mer, en bateau
- En skate
- Sur le dos d'un cochon/cheval/moto
- En bus/train

En chemin, il rencontre un ami :

- Un surfeur
- Un animal
- Une fée
- Un pompier

Il va affronter des épreuves pendant son voyage :

- Des monstres (ogre, loup-garou, vampire, zombie... cf. méchants)
- Des épreuves de force comme un tir à la corde
- Des énigmes pour tester sa super-intelligence
- Devoir trouver un objet particulier

Il arrive enfin au bout de son voyage et l'ennemi est là (cf. méchants)

Le héros est d'abord vaincu :

- Blessé à l'épaule
- Il a pris un coup de pied aux fesses
- Terrassé par un sortilège
- Victime de tricherie...

Mais l'ami arrive pour l'aider. S'ensuit un terrible combat où le héros finit par triompher. Le héros atteint son objectif et :

- Fait la fête pendant une semaine
- Guérit de sa rarissime maladie

- Se marie
- Adopte un dindon
- Mange un gâteau

3 Écriture du scénario

Une fois qu'ils ont choisi leurs éléments, ils doivent séquencer l'histoire en trois ou quatre scènes maximum. Pour chaque scène, ils doivent pouvoir raconter les dialogues et/ou la voix off. L'animateur peut noter le résumé sur le modèle suivant :

RÉSUMÉ :

- Héros :
- Amis du héros :
- Comment le héros reçoit sa mission :
- Objectifs du héros :
- Ennemi du héros :
- Comment le héros part à l'aventure :
- Qui rencontre-t-il pour l'aider :
- Quelles épreuves affronte-t-il en chemin :
- Il arrive enfin au bout de son voyage et l'ennemi est là (cf. méchants)
- Par quoi le héros est-il d'abord vaincu :
- Mais l'ami arrive pour l'aider. S'ensuit un terrible combat où le héros finit par triompher. Comment :
- Le héros atteint son objectif et :

4 Clôture

Proposer éventuellement un prochain atelier de mise en scène et une représentation.