

## Jouer avec sa voix : idées pour la classe

### Etape 1 : On s'échauffe

Commencez par faire avec votre classe quelques exercices corporels pour éveiller la voix. Tout le monde se met debout.

#### Détente :

- faites des petits mouvements rotatifs de chaque articulation : cou, épaules, bassin
- massez-vous doucement la nuque, le crâne et les joues
- bâillez
- étirez le dos, ouvrez la poitrine : levez les bras vers le ciel le plus haut possible (inspirez) puis relâchez (expirez), ouvrez les bras sur les côtés à la hauteur des épaules et faites des petits mouvements vers l'arrière comme un oiseau avec ses ailes pour s'envoler
- détendez la bouche : faites comme si vous mâchiez en exagérant le mouvement, roulez les « r », imitez le bruit d'une moto en faisant « brrrrr » (les lèvres complètement relâchées se mettent à vibrer), faites tourner la langue entre les lèvres et les dents

#### Respiration :

- respirez calmement, posez une main sur le ventre sentir qu'il se gonfle à chaque inspiration et se dégonfle à chaque expiration
- inspirez profondément puis expirez en faisant le son « s », le son « f » en continu puis en faisant l'abeille « bzzz ». Faites la même chose en essayant de faire sortir le volume d'air en 2, 3 ou 4 parties égales (avec une seconde de pause entre chaque partie)

#### Articulation :

- placez un stylo entre les dents et présentez-vous de manière à être compréhensible (si vous refaites l'exercice en enlevant le stylo, vous verrez que cela vous semblera beaucoup plus facile !)
- exercez-vous à prononcer des virelangues (par exemple : « As-tu été à Tahiti ? », « Un chasseur sachant chasser sans son chien est un bon chasseur. » « Si cent scies scient cent cyprès. » « Piano Panier [à répéter plusieurs fois de suite]. » « Je veux et j'exige d'exquises excuses. »)

### Etape 2 : On joue

Dans ce **jeu théâtral** les élèves, seuls ou en binômes, doivent faire deviner au reste de la classe une émotion ou un état physique en utilisant simplement leur voix. Pour cela ils interprètent un texte à partir d'une situation ou d'une expression tirée au sort.

## Matériel

Au préalable **imprimez et découpez les documents** à votre disposition :

- **À partir du niveau B1 : les étiquettes situations** indiquées dans le document **annexe B1**
- **À partir du niveau B2 : les étiquettes expressions** indiquées dans le document **annexe B2**  
Vous pouvez adapter les différentes propositions en fonction de l'âge et du niveau de vos élèves.
- **Les extraits de textes indiqués dans le document annexe textes** (notice d'un médicament, mode d'emploi d'un appareil électroménager, article de dictionnaire)  
Vous pouvez chercher d'autres textes « informatifs » : article de presse, extrait de manuel scolaire, courrier administratif, etc.

## Déroulement (niveau B1)

### Phase 1 : préparation

Distribuez aux élèves **les étiquettes situations**. Faites-les lire aux élèves et expliquez le vocabulaire nécessaire (« poser un lapin », « avaler de travers », « une soirée arrosée », « avoir un coup de foudre », « faire la queue », « faire une gaffe », etc.). L'ensemble de la classe prend ainsi connaissance des différentes situations proposées.

Puis ramassez les étiquettes, mélangez-les et placez-les dans un chapeau ou autre contenant.

### Phase 2 : tirage au sort

Distribuez le **texte choisi**, par exemple la notice de médicament. Les élèves prennent quelques minutes pour le lire. Puis, faites passer le chapeau : individuellement ou par binômes, les élèves **tirent au sort une étiquette situation qu'ils cachent aux autres**. Par exemple, l'un des binômes tombe sur : « Tu es poursuivi(e) par une horde de zombies ». Ils ont quelques minutes pour préparer la lecture à voix haute de la notice du médicament comme s'ils étaient poursuivis par une horde de zombies : leur voix doit donc transmettre la peur voire la panique (respiration haletante, voix saccadée, tremblante, etc.)

### Phase 3 : interprétation du texte devant la classe

À tour de rôle les élèves interprètent le texte **avec le ton de voix approprié**. Le reste de la classe ou du groupe doit **deviner de quelle situation il s'agit**. S'ils n'y arrivent pas, ils tentent au moins de retrouver l'émotion ou l'état physique exprimé (déception, tristesse, panique, joie, euphorie, etc. / fatigue, fièvre, étouffement, etc.)

Pour que l'activité fonctionne les élèves doivent donc être un peu acteurs et actrices et jouer sur leur **débit de parole** (ralenti ou accéléré), sur le **volume de leur voix** (faible ou fort), sur leur **respiration** (calme, saccadée ou haletante), etc.

Vous pouvez éventuellement **enregistrer les différentes interventions** (avec un smartphone ou un enregistreur) et faire réécouter les enregistrements pour procéder aux devinettes.

### **Déroulement (niveau B2)**

Pour augmenter la difficulté du jeu, vous pouvez utiliser **les étiquettes expressions**. Le déroulement du jeu est le même que précédemment.

Pour la **Phase 1 de préparation** vous ferez une révision des expressions d'émotions et de sentiments : être à l'ouest ; se lever du pied gauche ; avoir la pêche ; péter les plombs ; se mélanger les pinceaux ; la moutarde monte au nez de quelqu'un ; avoir un coup de barre ; en avoir ras le bol ; être au bout du rouleau ; etc. Les élèves devront retrouver ce qu'elles servent à exprimer : la confusion, l'énervement, la colère, la fatigue, l'épuisement, le bien-être ou le mal-être, la culpabilité, l'inquiétude, la joie, la peur, la honte, la tristesse, le désespoir, etc.