

FONDAMENTAUX POUR ENTRER DANS LES ACTIVITES D'EXPRESSION

LA RELATION A L'ESPACE

Prendre conscience de la dimension de l'espace dans lequel on va évoluer avec les autres :

Se déplacer dans la salle en occupant tout l'espace. Au signal s'immobiliser. On vérifie que tout l'espace est occupé et on comble les trous.

Les élèves se déplacent et occupent tout l'espace. Au signal de l'enseignant, ils rétrécissent progressivement le champ, en accélérant le mouvement pour n'occuper que le centre de l'espace, sans cesser de marcher. Au signal suivant, ils éclatent et occupent à nouveau la totalité de l'espace en ralentissant progressivement pour s'arrêter ensemble.

Le groupe est au centre de l'espace, compact (en contact les uns avec les autres). De cet amalgame, ils s'éclatent rapidement pour circuler en occupant tout l'espace (comme un liquide qui se répand), puis ralentissent et s'arrêtent ensemble à l'écoute.

Même situation que précédemment, mais le groupe ne s'arrête pas : Il marque un temps de suspension et repart vite pour se regrouper au centre. Il marque ensuite un temps de suspension au centre et repart et ainsi de suite ... (comme un cœur qui bat).

Appréhender l'espace proche et prendre conscience de ses dimensions :

Debout, répartis dans l'espace, les élèves s'étirent de façon à devenir les plus grands possibles et à remplir le plus d'espace possible ; puis ils se compriment et se rétrécissent pour occuper le plus petit espace possible. Ils peuvent jouer ensuite sur le passage de grand à petit et découvrir le chemin qui leur permet de passer d'un état à l'autre. Ce chemin peut être joué à des vitesses différentes (rapidement ou très lentement).

Allongés au sol, chacun occupe le plus d'espace possible en faisant en sorte que tout le groupe ne laisse aucun vide. Puis, par contraste, le groupe s'organise pour occuper le moins d'espace possible.

« La ligne brisée » : Les élèves se déplacent de façon linéaire avec des changements de direction angulaire (45° , 90° , 135° , 180° , 225° , 315° , 360°). Jouer sur les rythmes dans les changements de direction.

Variantes : Les déplacements peuvent, à l'inverse, dessiner des courbes dans l'espace. On peut jouer sur les vitesses de déplacement et la variété des qualités de mouvements (exemple : saccadé dans la ligne brisée, fluidité dans la courbe, déplacements lents avec changement de direction rapide ou inversement etc...)

Occuper l'espace en fonction ou en réponse à (aux) autre(s) :

Choisir une personne :

Tout en se déplaçant, choisir une personne (sans qu'elle le sache) et tenter de la maintenir à une distance la plus proche possible de soi.

Tout en se déplaçant, choisir une autre personne (sans qu'elle le sache) et tenter de la maintenir à une distance la plus éloignée possible de soi.

Choisir deux personnes :

Tout en se déplaçant, choisir deux personnes (sans qu'elles le sachent) et tenter de les maintenir (les deux en même temps) à une distance la plus proche possible de soi.

Tout en se déplaçant, choisir deux autres personnes (sans qu'elles le sachent) et tenter de les maintenir (les deux en même temps) à une distance la plus éloignée possible de soi.

Tout en se déplaçant, tenter de maintenir en même temps, la première personne choisie à une distance la plus proche possible de soi et la deuxième personne choisie à une distance la plus éloignée de soi.

« le bateau ivre » : On imagine que les élèves marchent sur le pont d'un même bateau, avec alternance de stabilité, tangage et roulis. Le mouvement du bateau entraîne un déplacement collectif du groupe dans une direction. Le changement de direction peut être impulsé par l'enseignant ou par un élève désigné. L'alternance des changements de direction doit être irrégulière. Dans un deuxième temps, il n'y a pas de leader, chacun doit alors être à l'écoute du groupe qui doit suivre le même mouvement.

Imaginer que l'on est sur un plateau en équilibre sur une pointe. Un élève (A) est au centre de ce plateau (le plateau est alors en équilibre). Un élève (B) entre sur ce plateau. L'élève (A) se déplace pour compenser le déséquilibre du plateau. L'élève (B) se déplace sur le plateau. L'élève (A) doit sans arrêt compenser le déséquilibre en se déplaçant en fonction de (B). Entre ensuite un troisième élève (C). L'élève (B) se met alors avec (A). Ils sont alors deux pour compenser le déséquilibre en fonction des propositions de (C). Et ainsi de suite jusqu'à faire entrer tout le groupe.

« La sculpture » : Les élèves sont répartis en deux groupes de 6 maximum. Un des élèves du premier groupe exécute une posture que les autres membres du groupe complète un à un, en remplissant le plus d'espace possible. Le deuxième groupe vient compléter cette « sculpture » en remplissant les espaces vides. Lorsque le deuxième groupe est en place, les élèves du premier groupe se dégagent sans gêner les élèves en place et regardent la proposition faite par leurs camarades. Ils vont pouvoir à leur tour remplir les espaces vides ... et ainsi de suite. Les mouvements d'entrées et de sorties vont pouvoir être ensuite exécutés sans interruptions.

Se représenter mentalement l'espace dans lequel on va évoluer (travail les yeux fermés) :

Les élèves sont assis les yeux fermés et essaient de reconstituer mentalement l'image et l'organisation de l'espace dans lequel ils vont évoluer. L'enseignant pose des questions sur cette espace. Les élèves répondent, chacun leur tour, et ouvrent les yeux pour vérifier.

Chaque élève, les yeux ouverts, se choisit un point dans l'espace situé à quelques mètres de lui. Il ferme les yeux, croise les bras sur sa poitrine pour se protéger d'obstacles éventuels et se déplace pour atteindre l'objectif qu'il a choisit ; Les collisions avec les autres doivent être corrigées dans ce cheminement les yeux fermés. Les déplacements doivent être lents pour éviter des éventuelles collisions trop violentes.

Départ debout, par 2, face à face en se tenant une main. Fermer les yeux. Les 2 reculent pour aller toucher la limite de l'espace (jusqu'au bord du chapiteau ou jusqu'au mur de la pièce). Puis revenir les yeux fermés pour retrouver sa place initiale et la main de l'autre.

Appréhender l'espace qui est entre soi et un objet situé devant soi, puis les yeux fermés, franchir cet espace pour aller toucher l'objet. Même situation avec un objet situé derrière soi. Même situation en allant à la rencontre d'un camarade.

Etre à l'écoute des informations autres que visuelles pour appréhender l'espace :

Circuler dans l'espace les yeux fermés, sans toucher les autres. Si on entre en contact avec quelqu'un, ça nous repousse (comme 2 aimants qui se repoussent).

Circuler dans l'espace les yeux fermés. Lorsqu'on touche quelqu'un, on garde le contact et on continue à se déplacer avec lui. On garde tous les contacts que l'on rencontre et on se déplace ensemble. Le groupe essaie de s'arrêter au centre de l'espace (toujours les yeux fermés). éviter les bruits volontaires (paroles etc).

Par groupe de 4, les yeux fermés, en gardant un contact, se déplacer et passer par dessus un obstacle. Plus l'obstacle est difficile à passer, plus il y a d'entraide et d'écoute. Varier le nombre et la nature des obstacles.

LA RELATION AUX AUTRES

Occuper l'espace en fonction ou en réponse à (aux) autre(s) :

- Les élèves se déplacent et occupent tout l'espace (délimité et matérialisé). Ils circulent à la même vitesse, puis accélèrent progressivement pour aller jusqu'à la course. Lorsqu'ils ont atteint la vitesse maximum à laquelle ils peuvent se déplacer tous ensemble, ils ralentissent progressivement pour retrouver la vitesse du départ. Ils continuent à ralentir pour s'arrêter ensemble.
Remarques/variantes : il n'y a pas de signal de départ ; le groupe doit démarrer à l'écoute. Ce jeu est un « anti-leader ». Penser à accélérer progressivement mais dans un temps assez court. Eviter les paliers de vitesse stable pour préférer une accélération et décélération constantes.
- Sur l'espace entier, avec un bâton dans une main. Le bâton est en fait une ligne virtuelle ; elle se déplace et nous sommes à son service (pas de brusquerie, penser aux virages larges...).
- Par deux, un bâton maintenu par l'index. Le duo doit se déplacer et éprouver des mouvements, des déplacements, sans jamais rompre le contact avec l'autre donc, sans lâcher le bâton.
Par deux, un bâton chacun. Evoluer en miroir, les bâtons créant un espace intermédiaire « palpable ».
Remarques/variantes : il peut y avoir un guide (et l'autre en miroir) mais plutôt une écoute, le rôle de « guide » basculant sans cesse de l'un sur l'autre.

La relation à l'autre par le regard :

- Les élèves se déplacent et occupent tout l'espace (délimité et matérialisé). Dans leurs déplacements, ils cherchent à croiser le plus grand nombre de regards possibles : regard souriant, puis regard dur, puis regard triste etc...
- Les élèves se déplacent dans l'espace, puis chacun, quand il le désire, s'arrête et suit quelqu'un du regard .
- En cercle, « envoyer la mouche » : Envoyer en tendant les bras vers un partenaire et en ouvrant les mains. Recevoir en tendant les bras vers le partenaire et en fermant les mains.
Donner un rythme de départ et le faire varier (ralentir, accélérer).
Changer de sens.
Cette situation demande d'être très attentif au geste du lanceur.
- Les élèves se lancent l'un à l'autre une impulsion énergétique. Il la reçoivent par l'endroit où le partenaire l'a envoyée (tête, coude, jambe etc...) et la font circuler dans leur corps pour la renvoyer à un autre partenaire par une autre partie du corps.
- En cercle : le « cadeau ». Un acteur fait don d'un cadeau virtuel en regardant la personne de son choix, tout en frappant dans les mains avant de les tendre vers lui en signe de don. Le relais continue. Choisir un rythme pour le garder tout le long du jeu, ou bien l'accélérer etc... Varier.
Remarques/variantes : insister sur le regard. Peut se faire en lançant un ballon et autres objets (peluche etc). Ajouter un puis 2 objets etc... pour forcer l'attention.
- En cercle élargi, le milieu peut être matérialisé (croix de craie ou rond large..). Un acteur part ; il doit passer par le centre pour choisir la place d'un d'autre qu'il choisit du regard (maintenu jusqu'au bout). La personne choisie quitte alors sa place (avant que l'autre n'arrive à lui) et continue le relais.
Remarques/variantes : insister sur le regard qui ne doit pas se perdre. L'élève ne doit pas s'arrêter au centre (indécision). Le faire en marchant puis en trotinant et jusqu'à la course. Mettre un puis 2 , puis 3 acteurs en route en même temps pour forcer l'attention.
- Idem mais avec un bâton dans les mains qui simule une porte que l'on bascule verticalement pour laisser passer la personne choisie ou celles qui seront rencontrées.
Remarques/variantes : idem que le précédent.

La relation à l'autre par la coordination des mouvements à deux :

- Deux élèves se placent face à face comme s'il y avait un miroir entre eux. Chacun sera guide à tour de rôle et l'autre devra symétriquement reproduire tous les gestes. On ne doit plus voir qui est le guide de l'autre.
- Deux élèves se placent face à face. L'un fait un mouvement et l'autre doit réagir par son contraire : s'il avance la tête, l'autre doit la reculer, s'il recule la main, l'autre doit l'avancer, s'il sort son ventre, l'autre doit le rentrer, s'il se met en boule, l'autre doit l'étirer...

- Deux élèves se placent l'un derrière l'autre. Le premier raconte une histoire. Le second dissimulé par le premier lui prête ses bras et mime le jeu de mains du locuteur. Le jeu des mains peut soit accompagner soit contredire la parole.
- Les élèves sont par deux, face à face. Ils tiennent une baguette (environ 1m) par contact avec la paume de la main et la font bouger ensemble (en bougeant ensemble la main et en se déplaçant). La baguette maintenue en pression entre les paumes de main des deux partenaires ne doit pas tomber.
On utilise ensuite d'autres contacts (ventre, dos etc...)

La relation à l'autre par le contact :

- Se dire bonjour en se serrant la main : se déplacer et serrer la main de tous.
Remarques/variantes : pas de parole sinon « bonjour ». Insister sur le regard. Peut se faire sans parler ou bien en se présentant plus avant : Bonjour, je m'appelle Romain...
- Se dire bonjour en se serrant la main, en utilisant les 2 mains. On doit toujours garder une main en contact. On ne peut lâcher une main que si on a une main avec l'autre main.
- En duo, se déplacer en étant en contact par une partie du corps (chacun propose sa partie du corps). Au signal, changer de point de contact. Evolution possible en trio, en quatuor etc...
- « La statue » : Travail en duo, un sculpteur, une statue. Le sculpteur manipule la statue pour lui donner une forme. Le travail peut être complètement libre ou avec des consignes (statue au sol ou debout – symétrie ou asymétrie – etc...). Demander au sculpteur de respecter le confort de la statue. Limiter la manipulation dans le temps. Proposer un tour de musée pour découvrir les statues des autres. Inverser les rôles.
- En cercle, en se donnant la main : on fait passer le « courant électrique » en serrant la main de son voisin (on le reçoit dans une main et on le transmet avec l'autre main). On la fait passer de plus en plus vite. On change de sens. On le fait dos au centre. Puis 2 courants, un dans chaque sens.
- 2 cercles de 7. Les yeux fermés, on tend les mains vers l'avant et on attrape 2 mains. On les explore pour découvrir leurs caractéristiques. On lâche les mains puis on essaie de les retrouver.
- Par groupe de 3 ou 4, les yeux fermés, constituer un cercle serré (proches les uns des autres). Attraper une main dans chaque main et explorer ces mains. Repérer ces caractéristiques. Lâcher les mains et en gardant les yeux fermés, essayer de retrouver les mains que l'on tenait et que l'on a pu identifier grâce à l'exploration.
- Les élèves sont par deux, en contact, et essaient de trouver leur équilibre en se poussant l'un l'autre, soit face à face front contre front, ou épaule contre épaule, ou dos contre dos etc... Ne pas se laisser aller l'un contre l'autre. Il s'agit de trouver son équilibre.
- Par groupe de 4, les yeux fermés, en gardant un contact, se déplacer et passer par dessus un obstacle. Plus l'obstacle est difficile à passer, plus il y a d'entraide et d'écoute.
- Debout, en cercle on se donne les mains.
Fermer les yeux et ressentir l'intérieur de son corps et le contact des deux mains.

Lâcher les mains et les reprendre (en gardant les yeux fermés).

Lâcher les mains, faire un mouvement sur place et les reprendre (en gardant les yeux fermés).

Lâcher les mains, faire un mouvement en changeant un appui et les reprendre (en gardant les yeux fermés).

Lâcher les mains, faire un mouvement en se déplaçant et les reprendre (en gardant les yeux fermés).

- « Le contraste » : En duo (un leader, un suiveur). Le leader propose une forme claire de déplacement ou de mouvement, le suiveur doit réagir en opposition. Changement dans les propositions ; changement dans les rôles. Faire porter le contraste sur divers aspects du mouvement (rythme, espace, expression, forme, etc...)
- En cercle resserré, un acteur au milieu, les yeux fermés : la « bouteille saoule ». Chacun entre en contact avec l'acteur avec la paume de ses mains pour le faire basculer délicatement et dans toutes les directions. L'acteur doit se détendre, les autres doivent rester, d'abord, toujours en contact pour créer un climat de confiance. Petit à petit, les mains vont « lâcher » le contact permanent pour moins accompagner l'acteur.Remarques/variantes : éviter les bruits volontaires (paroles etc) pour favoriser la confiance et la détente de la « bouteille ». Peut se faire par trois.

LE CORPS EN MOUVEMENT

Réveiller les différentes parties du corps. Explorer le schéma corporel :

- Sur place, debout, puis assis, frotter, tapoter les différentes parties du corps. En profiter pour les nommer. S'étirer.
 - Faire un petit dessin devant soi avec un petit bruit. Agrandir ce dessin en accompagnant avec le bruit. Projeter ce dessin dans l'espace en accompagnant avec le bruit.
 - Puis enchaîner les 2 premier dessins d'abord sur les 2 pieds , puis en variant les appuis au sol (1 pied, les fesses, les genoux...)
- Enchaîner les 2 premiers dessins en variant les supports (sur un banc, au sol, sur un rouleau ...)

Varier la vitesse d'exécution :

- Les élèves se déplacent dans tout l'espace : proposer des variations de rythme : contraste lent / rapide, passage d'un rythme à l'autre sur un signal verbal, sur un accompagnement type tambourin ou sur un changement de musique.
- Les élèves se déplacent et occupent tout l'espace (délimité et matérialisé). Ils circulent à la même vitesse, puis accélèrent progressivement pour aller jusqu'à la course. Lorsqu'ils ont atteint la vitesse maximum à laquelle ils peuvent se déplacer tous ensemble, ils ralentissent progressivement pour retrouver le vitesse du départ. Ils continuent à ralentir pour s'arrêter ensemble.
- Le jeu du miroir : Deux élèves face à face, l'un fait des mouvements très lents et l'autre les reproduit en miroir, à la même vitesse. Au signal, on inverse les rôles, on change le guide.
Le guide augmente progressivement la vitesse de ses mouvements.
Le guide propose des variations de vitesse, en contraste : il passe de très lent à très rapide.
- « Il y a urgence ! » : Les élèves circulent dans l'espace. Ils imaginent entendre un bruit et cherchent d'où il peut provenir. Ils se déplacent rapidement, en occupant tout l'espace, pour chercher ce bruit, s'arrêtent ensemble et repartent ensemble.
- « Impulsion » : A partir d'un rythme de base (lent par exemple) donner une accélération brève puis reprendre le rythme initial. Même chose avec un rythme de base rapide, l'impulsion déclenche un ralentissement bref.
Possibilité de jouer en groupe sur cette consigne. Le groupe fonctionnant en chœur (tout le monde dans la même action), en cascade (les actions se succèdent rapidement), en opposition (2 groupes réagissent en décalage et opposition), en contre point (un chœur à l'unisson et un soliste en décalage).
L'impulsion peut s'appuyer sur un changement de direction.
Le travail peut se faire sur le déplacement dans tout l'espace ou sur un espace réduit on favorise alors la mobilité gestuelle.

Varier le rythme en utilisant la voix :

- Se déplacer dans l'espace. Demander à un élève de répéter une syllabe en continu, puis à un deuxième une autre syllabe, puis à un troisième une autre syllabe. Ceux qui sont silencieux écoutent les voix puis choisissent d'en reproduire une. On regroupe ensuite les élèves en fonction des voix qu'ils ont choisies pour former trois chœurs avec lesquels un chef d'orchestre va pouvoir jouer (rôle tenu par l'enseignant au début, puis ensuite par un élève).
- « Improvisation 1 » :
Constituer 2 groupes : 1 groupe "chanteurs", 1 groupe "danseurs". Le groupe danseur évolue sur les propositions du groupe chanteur. On propose aux chanteurs de vocaliser par exemple sur le mot « doucement » (pour le rythme lent) et de donner des impulsion et proposer un rythme rapide sur les mots "toto - tata - titi". Les chanteurs se choisissent un chef d'orchestre qui dirige le chœur.
On inverse les rôles les chanteurs deviennent danseurs et vis versa.

Varier l'intensité du mouvement :

Se déplacer dans la salle en occupant tout l'espace et augmenter progressivement l'intensité du mouvement :
On se déplace avec la plus grande mollesse
On se déplace comme si on était en « ballade »
On se déplace avec le minimum d'efforts, avec une intensité « neutre »
On se déplace comme si on avait pris une « grande décision » : on s'engage et on engage le corps
On se déplace comme si on était en « colère » : on déborde d'énergie

Variation de l'amplitude du mouvement :

- « Grand – Petit » : On fait des mouvements très grands puis très petits avec la main, avec le visage, avec tout le corps.
- En lignes, sur place : faire un tout petit dessin simple devant soi

Puis faire un bruit qui l'accompagne.

Puis faire le même dessin en très grand et faire le bruit qui l'accompagne.

Puis faire le même dessin en le projetant loin vers le haut et les côtés et faire le bruit qui l'accompagne.

Recherche des formes gestuelles :

Il peut être intéressant de proposer des musiques pour les situations suivantes, elles favorisent souvent la mise en jeu du corps.

Pour favoriser l'exploration de la gestuelle de toutes les parties du corps, il est souhaitable de limiter les déplacements dans ce cas.

- **Contraste arrondi / angulaire :** Alternier les propositions; La forme arrondie ne met pas en valeur les articulations, c'est l'ensemble d'une partie du corps qui évolue. au contraire dans l'anguleux, les articulations sont marquées et commande le mouvement.
- **Contraste relâché / tendu :** Alternier les propositions. La consigne peut porter sur tout le corps ou sur une partie du corps. Le changement peut se faire de façon contrastée ou progressive; peut démarrer sur une partie du corps pour se propager à l'ensemble du corps.

Le travail peut se faire seul, à deux ou en groupe, porter sur le contraste ou sur l'unité.

- **Impulsion :** Le mouvement est déclenché par une partie du corps (coude, tête, genou, hanche, etc.).

Situation 1 : l'enseignant désigne la partie du corps qui impulse.

Situation 2 : constituer des duos. Le "danseur", le "chorégraphe"; ce dernier agit uniquement par toucher; il désigne ainsi la partie du corps qui impulse le mouvement. Il joue sur les formes et les rythmes.

Situation 3 : improvisation en groupe sur musique. Le groupe forme une masse unie, des mouvements sont déclenchés par une partie du corps d'un des membres du groupe, tout le groupe réagit. Cette situation, difficile, demande une très grande écoute du groupe.

Jouer avec le poids de son corps et l'équilibre :

Allongé au sol : passer de « le plus de contacts » à « le moins de contacts ».

Chercher le contact à 2 pour se relever en s'aidant mutuellement.

A 2 ou 3 , debout, dos à dos : trouver un équilibre pour se déplacer en ne faisant qu'un.

A 2, debout, face à face, en se tenant aux poignets, descendre ensemble en équilibre, pour aller vers la position accroupie.

Idem, mais se repousser pour trouver un nouvel équilibre.

Debout, éprouver les limites de son équilibre en se penchant vers l'avant, sur côtés, en arrière. Puis dans la marche, dans toutes les directions.

LE CORPS EXPRESSIF

Donner une expression à son corps :

- La grimace : Par groupe de 5 ou 6, en cercle : un élève forme progressivement une grimace, un autre, doit reproduire la grimace et faire une grimace à son tour pour la donner à un autre qui doit la reproduire et en donner une autre et ainsi de suite.
- Par groupe de 5 ou 6, en cercle : un donne une phrase, ou des sons qu'il projette avec son corps (bassin), l'autre doit reproduire et donner à son tour à un autre et ainsi de suite.
- Par 2, l'un derrière l'autre : celui de devant projette une phrase ou des sons en y investissant le corps. L'autre qui entend, mais ne voit pas, reproduit les sons avec le mouvement du corps : le son est lié au corps.
- A 2, on se raconte une histoire qui nous est arrivée en pantomime (uniquement avec les mains et le corps, pas de voix).
- Les marionnettes : Deux élèves « marionnettes » debout face à face et deux élèves « marionnettistes ». Les autres élèves sont spectateurs. Chaque marionnettiste déplace, à tour de rôle, un membre de sa marionnette pour lui faire adopter une position, l'amener à se déplacer, ou lui faire prendre une expression de visage. Chaque marionnettiste prend en compte la proposition de l'autre pour faire « répondre » sa marionnette. Le but est de faire vivre une histoire aux deux marionnettes. On change ensuite les rôles.

Exprimer des sentiments, des états :

- « Marche sur thème » : Proposer une évolution collective sur des thèmes relatifs à des sentiments (colère, timidité, joie, peur, curiosité, etc...), à des éléments naturels (vent violent, froid, chaud, bous etc...), à des situations (porter une valise lourde, marcher dans la foule, franchir des obstacles, être bousculé, tirer une corde, le cerf-volant farceur, l'apesanteur, l'accélééré etc...), à des états (fatigue, lourd, enchaîné etc...).
- Improvisation par groupe sur thème : Exemple, le groupe voit apparaître un petit ballon qui tombe du ciel et se pose sur la sol. Il essaie de l'attraper, y parvient malgré le vent. C'est alors qu'il grossir énormément etc... La suite est à trouver et à inventer collectivement.
- « Le trou de souris » : On demande aux élèves d'imaginer un volume dans lequel ils sont enfermés et qu'ils suggèrent par le jeu des mains, des regards, du corps. Ils cherchent à s'en échapper et découvrent un trou de souris par lequel ils sortent. Travail sur l'expression corporelle : limites, matière, forme du volume. Travail sur l'expression dramatique : motiver son emprisonnement, exprimer sa peur, etc...
- « La planète inconnue » : Imaginer que l'on arrive sur une planète inconnue, découvrir ce nouvel univers, faire des rencontres etc.... Exprimer les sentiments que l'on ressent (la peur, la surprise, l'hésitation etc...)
- « Le monde de Gulliver » : Imaginer que l'on est un géant dans un village miniature : On marche en faisant attention à ne pas écraser les maisons. On découvre ce petit village etc...
- On devient ensuite le liliputien qui découvre le village des géants. On exprime les sentiments que l'on ressent.

Interpréter un personnage :

- Amplification en duo : constituer des duos (n°1 et n°2), les n°1 se placent sur une ligne et les n°2 sur une autre ligne en face des n°1. Chacun à son tour, les n°1 font une proposition de geste, claire, prise dans la vie quotidienne. Chaque n°2 reprend la proposition de son partenaire pour l'amplifier, la transformer, dans la démesure, jouer avec. Les soutien d'une musique peut faciliter le jeu.
- Interpréter un personnage devant un public : A tour de rôle chaque élève traverse la piste et vient prendre la place d'un partenaire en jouant un personnage ou en exprimant une émotion. C'est ensuite au partenaire dont il a pris la place de traverser la piste. Les spectateurs doivent deviner le thème du déplacement et l'annoncer.
- Exprimer un personnage : A partir d'images ou de photos de personnages (humains, animaux, imaginaires ...avec des expressions ou des attitudes caractéristiques) pris dans des albums ou documents divers : demander aux élèves d'imaginer le mode de déplacement du personnage, des postures lorsqu'il est à l'arrêt, puis de reproduire l'expression de son visage. Ils viennent ensuite à tour de rôle se présenter en tant que personnage (en adoptant la démarche choisie) : ils doivent alors lui trouver un nom et une voix.