

Objets-costumes

crea2

Objectif

Travail de réflexion individuelle sur le personnage à jouer dans l'histoire

Sorte de synthèse sur ce que les élèves auront acquis depuis le début de l'atelier. Que dois-je représenter dans le rôle choisi, quels sont les objets qui vont me caractériser, quelles couleurs de vêtements pour souligner les traits de mon jeu, etc ...

Déroulement

1-Durée

1 semaine

2-Fréquence

1 x

3-Matériel

L'élève doit apporter ses propres habits ou objets. Ils peuvent se concerter par groupe et en discuter

4-La trame

- Chacun, en fonction du rôle qu'il a choisi, décide de la manière dont il va « interpréter » son rôle, via des vêtements et des objets « appropriés » au rôle, afin de rendre celui-ci crédible

- Exemple : un des figurants apporte son pyjama puisque la situation est censée se dérouler en pleine nuit. Le journaliste s'habille en costume noir, etc ...

- Les aspects de dérision et comique peuvent tout à fait être pris en compte. L'humour a sa place ...

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Vidéo étape 5 – Elaboration du personnage