

# Les fondamentaux du théâtre de la maternelle à l'université : le jeu comme passage obligé !

Le Pôle national de ressources Théâtre d'Angers organisait les 3 et 4 février 2005 un séminaire national autour des fondamentaux du théâtre de l'école à l'université et de la question essentielle du jeu. **Le jeu est-il un passage obligé vers le texte ? Le jeu n'est-il pas d'abord une construction de l'espace ? Quelle est la part de jeu dans la lecture ? Quels inducteurs de jeu sont à privilégier ? Du jeu à l'art quel est le rôle du partenariat ?**

## Le programme du séminaire

### jeudi 3 février 2005

- « *Le jeu comme passage obligé ? Pourquoi certaines pratiques n'ont pas recours au jeu ?* » par Jean-Claude Lallias (professeur à l'IUFM de Créteil, conseiller théâtre au SCÉREN-CNDP)
- « *Créativité et jeu dramatique* » par Sylvie Chenus (comédienne)
- Ateliers pratiques sur l'espace avec Didier Lastère (comédien et metteur en scène, co-directeur du Théâtre de l'Ephémère / Le Mans) et Bernard Grosjean (comédien et metteur en scène, directeur de la compagnie « Entrées de Jeu »)
- Tables rondes : questionnement sur la méthode ; objectifs poursuivis ; outils minimum ; esthétique de l'atelier.

### vendredi 4 février

- Ateliers de lecture sur la thématique « entrer dans le texte par le jeu » avec Jean-Pierre Ryngaert (professeur à l'université de Paris III Sorbonne Nouvelle) et Elisabeth Crusson (comédienne, Théâtre Athénor / Saint-Nazaire)
- Tables rondes : questionnement sur la méthode et ses objectifs ; problème du niveau de lecture des jeunes ; concept de variation (adresse, posture, intention, voix, rythmique...) ; aborder le texte par le non verbal, mise en espace, dimension artistique.
- « *De l'intérêt artistique du jeu* » : échange encadré par Dany Porché (enseignante détachée au NTA) avec Katell Tison-Deimat (enseignante du 1<sup>er</sup> degré dans les Côtes-d'Armor) et Christian Duchange (compagnie l'Artifice, Dijon).

# Introduction

## Compte-rendu de l'intervention de Jean-Claude Lallias

*« Joue et tu deviendras sérieux ».*

Aristote

*« Le jeu est le premier poème de l'existence ».*

Jean-Paul Sartre

Jean-Claude Lallias a introduit ces deux jours de séminaire par une série de questions et de réflexions sur la place du jeu en général dans l'acte éducatif et plus particulièrement dans l'initiation au théâtre au sein de nos classes.

L'acquisition des savoirs passe par une phase de mentalisation, une phase d'expérimentation et une phase de mise en projet des actions apprises. Ce rappel des principes pédagogiques de base montre bien que le jeu est un passage obligé dans l'apprentissage.

Si dans l'apprentissage du théâtre, l'élève ne passe pas par le jeu, ce n'est pas le théâtre qui est visé. Le théâtre n'est plus alors qu'un objet d'analyse, mentalisé, approché de l'extérieur, un objet d'étude.

Pourquoi le jeu fait-il si peur au système scolaire ? Le jeu comme expérience totale de la personne effraie l'école. On le considère comme en dehors du champ scolaire. On est obligé de prendre la mesure de cette peur. Il faut définir des stratégies pour conquérir la place du jeu et poser des bases qui ne soient pas « offensives ».

*« La voix est le premier jeu du corps »* disaient Pinok et Matho. Une proposition serait d'entrer par la langue en tant que jeu, ce qui nécessite de se positionner dans un nouveau rapport à la langue.

# Les inducteurs de jeu

## Compte-rendu de l'atelier de pratique de Bernard Grosjean

### Avant l'atelier

Le formateur choisit un extrait d'une pièce de théâtre et cherche des reproductions d'œuvres plastiques (sculptures, photographies, peintures, dessins, etc.) qui font écho au texte. Ici le texte choisi est le texte du bonimenteur dans *Woyzeck*<sup>1</sup> de Georg Büchner.

### Pour commencer

Tous les participants sont assis en cercle.

Le formateur annonce le programme de travail, les principes de travail et les objectifs de l'atelier : « mise en jeu d'un extrait d'une pièce du répertoire dont le nom est tu pour l'instant... ». L'atelier s'attachera à dévoiler l'extrait choisi en proposant plusieurs indices :

#### Indice n° 1

17 reproductions de tableaux sont accrochées au mur.

Les participants les regardent et doivent choisir une figure appartenant à l'un de ces tableaux. Par vagues de cinq joueurs tirés au sort, chacun vient mettre en image cette figure sur scène pendant 30 secondes. Puis, le formateur pose la question suivante : « à votre avis, de quoi va parler le texte que l'on va mettre en jeu ? »

#### Indice n° 2

Pendant 1 minute, on transforme l'espace de jeu en « espace de foire » : tout le monde tente de vendre à la criée toutes les réponses qui lui viennent en tête et devient crieur public.

#### Indice n° 3

Les participants choisissent trois tableaux sur lesquels ils aimeraient jouer. A partir de ces vœux, on constitue cinq groupes qui ont pour tâche de rendre compte en trois dimensions d'une image théâtrale collective du tableau choisi (avec permission d'un mouvement et d'un bruitage ou d'une musique). On fait vibrer par le jeu l'émotion dégagée par le tableau.

#### Indice n° 4

Des extraits du texte choisi sont chuchotés à l'oreille des participants par d'autres participants (moitié/moitié).

On fait des hypothèses sur les thèmes, les situations et les propos de ce texte. On donne finalement lecture de l'ensemble du texte

A charge ensuite pour chaque groupe d'injecter ce texte dans l'image qu'ils ont produite précédemment, au besoin en la tordant, en l'aménageant, en ôtant des morceaux. On joue ensuite ce qui a été préparé et on fait parvenir des suggestions de « rejeu » et d'amélioration au groupe.

<sup>1</sup> Georg Büchner, *Woyzeck*. Éditions Théâtrales, collection Des classiques, 2004 (1823).

## Après le jeu

### Questions du groupe

Ferait-on pareil avec un autre texte ?

L'objectif est-il davantage de faciliter la mise en jeu ou de s'approcher d'une écriture ?

Ces outils minimums sont-ils polyvalents pour tous les textes ?

L'objectif est-il seulement de produire de l'expression ou par le commentaire d'aller vers quelque chose de fini ?

La mise en image était-elle nécessaire ; ne pouvait-on pas démarrer directement sur le texte ?

En proposant ces images ne prend-on pas le risque de brider l'imaginaire des joueurs ?

Pourquoi avoir choisi ce texte-là ?

On part de l'espace et du jeu puis on met le texte : est-ce bien là le principe de la démarche ?

### Débat

On revient sur la notion de **créativité** : créer les liens inattendus entre des éléments a priori hétérogènes ; donner un cadre aux participants qui, loin de brider leur imaginaire, leur permet de le développer.

On se met assez vite d'accord sur ce que pourrait être une méthode de travail : **des possibles du jeu (expérimentation) au jeu du possible (mise en forme)**

Hypothèse : le texte contient ses propres formes de jeu

- 1) Il faut lire le texte et faire un travail dramaturgique en amont de l'atelier pour dégager les pistes de jeu et faire quelques hypothèses sur les inducteurs possibles
- 2) Ensuite il faut engager les participants dans une démarche de créativité pour leur permettre de découvrir, de s'approprier le texte, de découvrir des formes de jeu et surtout de proposer des pistes de jeu : on ouvre un champ des possibles mais un champ balisé puisque préparé.
- 3) Dans le cadre de la classe on peut parfaitement en rester là et pointer ce qui a été joué, ce qui marche, ce qui ne marche pas et ce qu'on a découvert.
- 4) Dans le cadre de l'atelier, à partir et à l'écoute de ces remarques, l'équipe d'animation va définir un parti pris de jeu et on définit précisément ce qui est du domaine du possible par rapport au texte (espace, style de jeu, etc.) : ici commence la mise en forme artistique

**Bref on veille à ne pas enfermer d'emblée les joueurs dans un parti pris sclérosant et on veille également à ne pas les laisser tâtonner sans direction : le texte nous guide vers le jeu et le jeu nous fait découvrir le texte...**

# Le corps et l'espace

Compte-rendu de l'atelier de pratique par Didier Lastère

## 1<sup>er</sup> exercice : trouver l'équilibre du corps

Placer un bâton sur le bout d'un doigt, trouver l'équilibre en regardant le haut du bâton, en baissant le centre de gravité du corps (donc en pliant les genoux) et en trouvant une respiration calme.

Quand l'équilibre est trouvé, se déplacer dans l'espace avec le bâton toujours sur le bout d'un doigt, puis mettre un genou à terre ...

Enfin à deux, se regarder tout en maintenant l'équilibre du bâton sur le doigt.

« *Si le danseur est aérien, le comédien est terrien* » (Didier Lastère)

## 2<sup>ème</sup> exercice : apprendre à regarder l'espace dans lequel on se trouve

Déambuler en observant l'espace puis s'arrêter à la demande du formateur. Fermer les yeux et reprendre très lentement la marche. S'arrêter au signal de l'animateur qui demande au groupe (qui a toujours les yeux fermés) de désigner telle partie de l'espace et voit si chacun a une bonne conscience de l'espace dans lequel il se trouve.

## 3<sup>ème</sup> exercice : jouer sur les différents espaces

- L' espace intracorporel correspond aux espaces dessinés par les différentes parties du corps en mouvement : avoir conscience alors des espaces créés par son propre corps, espaces qui s'ouvrent entre les jambes, les bras...
- L'espace inter corporel correspond aux espaces entre les partenaires (éloignement, proximité..) : grâce à des marches, des dépassements, des contournements, avoir conscience des relations entre les corps.
- L'espace inter cadre correspond aux cadres réels ou imaginaires dans lesquels le corps s'inscrit.

## 4<sup>ème</sup> exercice : développer la conscience de la géométrie des corps dans l'espace

Un carré est dessiné au sol et les joueurs entrent à l'intérieur, se déplacent en diagonale avec un rythme soutenu en ayant conscience des lignes invisibles qu'ils tracent au sol par leur marche. A tout moment ils peuvent sortir du carré et s'arrêter pour regarder les autres se déplacer et imaginer aussi les traces invisibles laissées par leurs pas.

## 5<sup>ème</sup> exercice : développer l'imaginaire à partir de l'espace et la conscience de la symbolique des places et des attitudes des corps dans l'espace

Un petit carré de 2x2 mètres est dessiné à la craie et par groupe de 2 il faut imaginer ce que pourrait être cet espace et traduire ce lieu imaginaire par une proposition d'image fixe dans ou à la limite du carré. Les spectateurs doivent deviner le sens de la proposition.

## 6<sup>ème</sup> exercice : traduire le début d'un texte en créant un espace qui le fasse résonner

Après lecture de *Les Rats*<sup>2</sup> d'Israël Horovitz, chaque groupe se voit attribuer un élément (drap ou papier journal) et crée l'univers duquel le gros rat va surgir et parler.

### Quelques fondamentaux sur l'espace

Importance de l'initiation à l'espace et à ses règles dans l'apprentissage des fondamentaux. Partir de l'espace tel qu'il est (l'espace classe), voir comment on peut l'aménager pour en faire un espace de jeu et comment, à partir d'éléments simples comme des tissus, on peut construire un espace pour faire résonner un texte.

---

<sup>2</sup> Israël Horovitz, *Dix pièces courtes*. Editions Théâtrales, collection Répertoire contemporain, 1995.

# Entrer dans le texte par le jeu

Compte-rendu de l'atelier de pratique d'Elisabeth Crusson

## **Pour aborder le texte de Nathalie Papin, *Mange-moi*<sup>3</sup> sans le nommer dans un premier temps :**

- En cercle, se remémorer des jeux d'enfants qui se font dans une ronde. La chandelle, et des rondes associées à des comptines : *Le fermier dans son pré, Nous n'irons plus au bois, Promenons-nous dans les bois...*
- Retrouver des jeux d'enfants collectifs, et les faire jouer aux autres en leur rappelant les règles : *le béré, Accroche-décroche, L'épervier...*
- Sauter à la corde (longue corde de 3 mètres) puis passer dessous à la fois pour s'échauffer mais aussi pour s'habituer à prendre un minimum de risque et à avoir confiance dans les partenaires de jeu

## **Elisabeth donne le début de la première réplique du texte de Nathalie Papin toujours sans le nommer : « *Eh la grosse, si tu manges ton gâteau, tu vas éclater !* » et la deuxième : « *Rendez-moi mon goûter !* ».**

Chaque groupe doit inventer un jeu avant la première réplique, entre les deux répliques et après la deuxième réplique. Les deux groupes ont réinvesti tout ce qui avait été fait précédemment, ont eu l'idée de commencer par une comptine, un jeu qui tourne mal pour « la grosse » qui se retrouve isolée à la fin. Chacun évoque ensuite un souvenir de cour de récréation, seul ou avec d'autres, agréable ou pas.

## **Première lecture à plusieurs voix de la première scène complète de *Mange-moi*, assis en rond.**

*Un bruit de cour de récréation.*

**Des enfants :** *Eh la grosse, si tu manges ton gâteau tu vas éclater. Rires*  
*Eh regarde tout ce qu'il y a dans son sac. Trois mars, deux ours en chocolat, quatre tartines à la confiture, deux bananes, du chocolat à boire, trois paquets de chips, deux de pitchs cinq chocos BN, une lettre : "Chérie, j'ai mis ton goûter dans ton sac avant de partir au travail. Je ne te réveille plus pour te faire un bisou, je crois que tu es assez grande pour t'en passer. Je préfère que tu dormes. Ce soir, je ne rentre pas, j'ai une réunion importante. J'ai mis tout ce qu'il faut dans le frigidaire, tu n'as qu'à réchauffer les spaghettis bolognaises, la tarte à l'oignon et au fromage ; dans le placard tu trouveras deux parts de tarte aux pommes et une de clafoutis. Je t'embrasse, à demain. P.S. est-ce que tu aimes la confiture ? Je ne m'en souvenais plus. J'en ai mis pour ton goûter." La vache, on irait bien l'aider pour son dîner aussi.*

**Alia :** *Rendez-moi mon goûter !*

<sup>3</sup> Nathalie Papin, *Mange moi !* École des loisirs, collection Théâtre, 1999.

**Deuxième lecture toujours collective** : plusieurs enfants et plusieurs « Alia », qui durant la lecture de la lettre, réagissent à ce qui est lu. Colère, chagrin, renfermement sur soi, honte... apparaissent.

**Enfin, Elisabeth Crusson sort sa valise de livres de répertoire contemporain jeune public**, valise qui tourne dans un certain nombre d'écoles et de bibliothèques de la région de Saint-Nazaire. Le théâtre Athénor a en effet mis au point une action qui s'appelle « Je lis du théâtre ». C'est une opération de découverte du théâtre d'aujourd'hui qui se traduit par l'élection d'un coup de cœur. Régulièrement les groupes de jeunes participant à cette action se retrouvent pour faire entendre leur coup de cœur par une mise en voix et en espace.

## Entrer dans le texte par le jeu

Compte-rendu de l'atelier de pratique de Jean-Pierre Ryngaert

### Preliminaires

Ne pas mettre le ton mais adresser le texte à quelqu'un. Il faut donc des partenaires.

Ne pas privilégier les résultats, mais le processus, se laisser surprendre dans l'expérimentation. Expérimenter en prenant des risques.

Mettre le texte en rapport avec du corps et de l'image.

Variations rythmiques et sonores.

### Je m'appelle...

Marcher dans l'espace. Regards furtifs entre les personnes, puis plus insistants.

Marcher, se regrouper autour d'une personne qui dit son prénom, « *Je m'appelle...* ». Le prénom est repris par tous les autres. Le groupe porte une personne qui, quand elle est au-dessus du chœur, dit son prénom « *Je m'appelle...* ».

Même chose, puis la personne qui dit son prénom ajoute un qualificatif.

Le chœur vient présenter le personnage au public et « joue » le qualificatif.

### Avec le texte

Choisir une phrase chacun d'un texte, ici *Promenades*<sup>4</sup> de Noëlle Renaude.

Marcher en se disant sa phrase pour soi-même. La dire à son voisin, puis au groupe, puis au monde entier. Marcher ensuite en chuchotant sa phrase.

Marcher, danser, aller vers le corps de l'autre, se mettre dans le corps de l'autre.

Danser et jeter son texte à son partenaire qui peut être loin ou près.

En cercle, lancer son texte à un autre comme une balle qui rebondit. L'autre doit immédiatement relancer son propre texte. Aller très vite. Faire entendre du son.

Danser et dire le texte dans le mouvement.

Lire son texte dos au public, comme une lecture radiophonique, avec des bruitages.

<sup>4</sup> Noëlle Renaude, *Promenades*. Editions Théâtrales, 2003.



# Bilan sur les fondamentaux

« *Des racines, des ailes et beaucoup d'histoires à raconter.* »

Nathalie Papin

A l'issue du séminaire, les participants se sont réunis en groupes pour réfléchir à **10 questions** qui leur semblent indispensables à se poser quand on fait jouer des classes entières ou des ateliers et pour formuler les **10 fondamentaux** qui, selon eux, définissent les règles à affirmer et les apprentissages à développer quand on fait jouer une classe. Sept thématiques ont traversé cette réflexion collective, la première question récurrente étant : Comment vider la classe, transformée en espace de jeu, de toute préoccupation "scolaire" ? Comment éviter l'instrumentalisation du théâtre à l'école ?

## L'espace

### Questions

- Comment créer un espace de jeu à partir d'un lieu affecté à une autre activité, la classe ?
- Comment jouer dans un espace qui résiste ?
- Comment faire exister de l'espace pour le théâtre à partir de rien ?
- En quoi la matière du sol de l'espace peut-elle provoquer le jeu ?
- Les limites de l'espace induisent-elles du jeu ?
- Quel sens produit le placement des corps dans l'espace ?
- En quoi la géométrie de l'espace peut-elle être un vecteur de jeu ?
- Comment s'emboîtent les espaces : les espaces produits par les corps eux-mêmes, les espaces entre les corps et les espaces du lieu dans lequel jouent les corps ?

### Fondamentaux

Besoin d'un matériel de base (gaffeur, volumes...) pour définir l'espace.

Le corps est un espace de jeu.

Prendre en compte le lieu dans lequel on est pour le faire jouer.

Définir la place du public (frontal, latéral, circulaire).

L'espace de jeu, c'est l'espace de regard du spectateur.

## Le corps

### Question

- Comment mettre davantage en danger les corps ?
- Comment faire exister l'espace du corps de chacun dans l'espace collectif ?

## **Fondamentaux**

Prendre conscience de son corps.  
Besoin d'une tenue spécifique.

### **L'individuel et le collectif**

## **Question**

- Quelle est la place de l'individu dans le collectif ?

## **Fondamentaux**

Si tout le monde n'est pas joueur, toute proposition doit être adressée au groupe.  
Le travail reste collectif même s'il s'élabore en petits groupes.  
Le jeu se fait nécessairement avec un ou des partenaires (personne n'est passif).  
L'animateur a une parole bienveillante pour chacun.

### **L'adresse**

## **Questions**

- Certains mots comme le « Secret », qui est un point au centre du mur derrière le public et est représenté par un morceau de papier ou de tissu très visible, sont-ils des mots utiles ou infantilisants ? Ont-ils une efficacité pédagogique ou non ?

## **Fondamentaux**

L'adresse fonde l'émission du texte.  
Le regard dans le travail de l'atelier est le premier acte de l'adresse du jeu.  
Les variations du jeu sont les paramètres modulables pour explorer les registres de l'adresse (à soi-même, à son partenaire, au groupe, au monde).

### **La recherche**

## **Questions**

- L'exploration doit-elle être "infinie" ?  
- Où s'arrête l'élaboration des matériaux ?  
- Existe-t-il une brocante des "fondamentaux", sorte de cabinet de curiosités aux objets non classés ?  
- Est-il intéressant d'avoir une méthode invariante des fondamentaux dans le temps comme dans l'espace ?  
- Comment passer du réel à la représentation, au symbolique, révéler l'invisible et développer l'imaginaire ?

## Fondamentaux

Importance du fil conducteur.

Variété des inducteurs de jeu indispensable.

Le jeu ne s'impose pas a priori (dans la consigne), il advient dans l'élaboration du matériau.

La contrainte est garante de liberté et de créativité.

La construction du sens (d'un texte ou d'un projet) se fait par le jeu.

L'essai maladroit vaut toujours mieux que la discussion intelligente.

## Le texte

### Questions

- Qu'appeler un texte théâtral, qu'est-ce qui fait texte ?
- Comment entrer dans un texte ?
- Comment créer un parcours de jeu sensible et sensoriel (de l'individu – du personnel – au collectif) préparant à la découverte d'un texte dramatique ?

## Fondamentaux

Le texte est matériau, avant tout objet à jouer.

Il est préférable, pour entrer dans le jeu, d'expérimenter l'adresse au partenaire plutôt que le sens supposé d'un texte.

Les qualités rythmiques et sonores émergent du texte au fil des variations de consignes.

Il y a nécessité à trouver le rapport juste, l'équilibre entre le rythme du corps et l'énoncé du texte.

Le texte peut être perçu comme image, matière sonore, objet à toucher, mouvement.

Le jeu et le texte en jeu se construisent à la fois sur la rigueur de la préparation et sur l'intuition du présent.

Penser que la parole est action.

Le théâtre existe à partir du moment où le texte prend vie dans le corps des acteurs, dans un espace.

## Les qualités du formateur

Le formateur veille à ce que le temps de préparation ne soit pas privilégié par rapport au temps de jeu.

Précision du cadre de fonctionnement.

Graduation assez stricte du travail.

Voir est aussi important que faire.

Les consignes de jeu doivent être extrêmement claires.

Une séquence de jeu se construit en partant d'une consigne élémentaire qui s'enrichit progressivement.

On n'approfondit pas une proposition parce qu'elle est "sympa" mais parce qu'elle est productive.

Il est essentiel de se laisser surprendre (pour l'animateur comme pour les joueurs).

Le meneur de jeu doit être assez joueur pour éviter l'aspect mécanique du jeu et s'approcher d'une recherche artistique.

## Bibliographie indicative

Extrait de *Coups de théâtre en classe entière au collège et au lycée*, SCEREN-CRDP de Créteil, 2004. par Chantal Dulibine et Bernard Grosjean

### La relation théâtre et enseignement

Dulibine Chantal, *Pourquoi le jeu dramatique n'a-t-il pas fait école ?*, revue *Les cahiers pédagogiques* n°337, 1995.

Meirieu Philippe, *Le Théâtre et l'école : éléments pour une histoire, repères pour un avenir* in *Le théâtre et l'école*, Anrat-Actes Sud Papiers, 2002.

Ryngaert Jean-Pierre, « Et si c'était une matière... », revue *Le Français aujourd'hui* n° 55, 1981.

Théâtre, Education, Société, (ouvrage collectif), Actes Sud Papiers-Anrat, cahier n°3, 1991.

Dossier « Théâtre Education », *Théâtre/Public* n° 82-83, 1988.

Dossier « Théâtre en direct », MGI, *Théâtre/Public* n° 109, 1993.

### Sur le partenariat

Dulibine Chantal et Grosjean Bernard, « Points de vue croisés sur les aléas du partenariat », supplément du *Français Aujourd'hui* n°129, 2000.

Grosjean Bernard, *Activités dramatiques en éducation : la question du transfert des modèles*, Actes du colloque de l'IUFM de Créteil/université de Paris XII, 2001.

Mathieu Hélène, « Les aléas du partenariat...le partenariat, c'est la qualité », revue *Cassandra* n° 17, 1997.

Dossier « Education et théâtre : un couple difficile », revue *Cassandra* n° 17, juillet-août 1997.

### Théorie du jeu

Caillois Roger, *Les Jeux et les hommes*, Gallimard, coll. « idées », 1967.

Oberlé Dominique, *Créativité et jeu dramatique*, Klincksieck, 1989.

Winnicott Donald-Wood, *Jeu et réalité*, NRF, Gallimard, 1975.

## Le cadre et ses enjeux

Carasso Jean-Gabriel, *Théâtre éducation jeunes publics*, Bruxelles, Lansman, 2000.

## Ouvrages pratiques

Boal Augusto, *Jeux pour acteurs et non-acteurs*, Maspero, 1978.

Brook Peter, *Le diable, c'est l'ennui*, Actes Sud, coll. « Papiers », 1991.

Cahiers ANRAT, *L'enfant, le jeu, le théâtre*, Actes Sud, coll. « Papiers », 1990.

Chancerel Léon, *Les Jeux dramatiques*, Education du Cerf, 1942.

Landier Jean-Claude et Barret Gisèle, *Expression Dramatique Théâtre*, Hatier, 1999.

Lecoq Jacques, *Le corps poétique*, Actes Sud, coll. « Papiers », 1997.

Mathieu Hélène (dir.), *Le théâtre au collège*, CNDP, 1997.

Monod Richard, *Jeux dramatiques et pédagogie*, Edilig, 1983.

Monod Richard, *Jouer sans prérequis*, Publications de Paris III, 1983.

Page Christiane, *Eduquer par le jeu dramatique*, ESF, 1997.

Page Christiane (dir.), *Pratiques du théâtre*, CNDP Hachette, 1998.

Ryngaert Jean-Pierre, *Le jeu dramatique en milieu scolaire*, Bruxelles, De Boeck, 1991.

Ryngaert Jean-Pierre, *Jouer, représenter*, Nathan, 1985.

Vanoye Francis, Mouchon Jean et Sarrazac Jean-Pierre, *Pratiques de l'oral*, Armand Collin, 1981.

## Quelques comptes-rendus en revue

*Le français aujourd'hui*, « Théâtre Acte IV », 1993.

Les cahiers pédagogiques, « *Pedagogia dell'arte ; les comédiens à l'école* », 1985. « *Le théâtre à l'école, qu'est-ce que ça fait ?* », 1995

Cahiers du Nouveau Théâtre d'Angers, « L'Art et la manière d'intervenir en milieu scolaire », n° 1-2-3-4-5, 1995-2003.

*Les Cahiers de l'animation*, Revue des CEMEA - Vers l'éducation nouvelle.