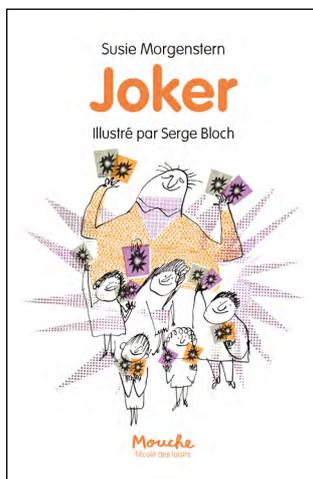


Joker

Susie Morgenstern et Serge Bloch



Un joker pour rester au lit. Un joker pour être en retard à l'école. Un joker pour ne pas faire ses devoirs. Etc. Non, ce n'est pas une liste de réclamations écrite par un élève paresseux. C'est comme ça que ça se passe dans la classe d'Hubert Noël. Et ne croyez pas non plus qu'Hubert soit un instituteur paresseux. Au contraire...

Ce dossier a été rédigé par **Olivier PERRAULT**,
Professeur des Écoles - Maître Formateur.

- 1 Séance d'amorçage : « Je vais vous conter une drôle d'histoire... »
- 2 Séance de découverte : « Je vous offre, en guise de cadeau, le slam... »
- 3 Séance de recherche : « Je vous offre, en guise de présent, la poésie... »
- 4 Séance de structuration : « Je vous offre, en guise d'offrande, l'éloquence... »
- 5 Séance d'application : « Je vous offre, en guise de don, un auditoire... »

Retrouvez tous nos dossiers sur ecoledesloisirsalecole.fr

✉ Contactez-nous : enseignants@ecoledesloisirs.com



Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Intention du dossier: la séquence pédagogique ici proposée vise, en priorité, le développement des compétences oratoires et de l'estime de soi. Elle prend place entre la découverte du premier volet *Joker* et l'étude en lecture suivie du second tome *Maître Joker*.

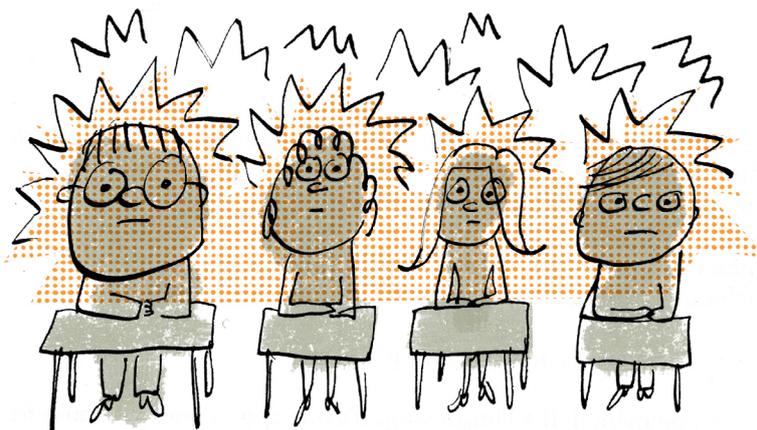
Séquence interdisciplinaire portant sur l'éloquence

Les deux petits romans ici sélectionnés portent sur le rapport à l'apprentissage. Ils traitent de liberté pédagogique. Ils questionnent l'originalité et l'ambition de nos pratiques enseignantes. Originalité qui n'a d'autre but que de développer chez l'apprenant une mise en activité, physique, mentale et émotionnelle lui permettant d'apprendre à apprendre. Il est donc question d'intelligences rationnelle et sensible. Le message tient dans cette formule, que tout enseignant connaît bien: «Nul ne peut apprendre à la place de l'élève».

Alors, du coup, on fait comment ?

Hubert Noël, le maître dépeint par Susie Morgenstern, propose, à l'image d'Ovide Decroly jadis, «une école de la vie par la vie». Il nous présente une méthode basée sur l'engagement et la joie. Il est question de coloniser, de propager cette culture de l'envie.

Essayons, nous aussi.



1 Phase d' enrôlement

Par une posture dite de « magicien », chère à Dominique Bucheton et Yves Soulé, le professeur aura fait du tapuscrit de l'ouvrage *Joker* un conte oral mobilisateur, ciselé pour impacter. Cette lecture contée offerte a pour objectif d' enrôler les élèves dans un processus imaginatif. À l' issue, l' école, à fortiori le système éducatif, peut être remis en question. Ce qui paraît improbable devient envisageable. Le débat est ouvert. Ils deviennent acteurs critiques de leur réalité.

2 Phase de recherche individuelle

Après écoute, sur un support, quel qu' il soit, les élèves reçoivent pour consigne de notifier cinq éléments, faits ou informations, leur paraissant les plus essentiels concernant le récit d' Hubert Noël.

3 Phase de structuration collective

À l' issue, le professeur note au centre de son tableau, « Hubert Noël ».

Les élèves auront alors pour responsabilité d' extraire dudit conte entendu les éléments structurants. Sous forme d' un schéma heuristique, une carte de récit s' élabore collaborativement. Cette ossature peut subir, en amont ou en aval, un travail de structuration balisé par les pronoms interrogatifs : Où ? Quand ? Qui ? Pourquoi ? Comment ?

Le professeur peut accompagner et enrichir l' expérience en prévoyant des étiquettes reprenant des propos marquants du récit. En voici une liste non exhaustive :

- « En fait, ils étaient contents de revenir à l' école. »
- « Comment c' était possible qu' un maître tout neuf soit si vieux. »
- « J' ai un cadeau pour vous. »
- « La directrice est un cataclysme. »
- « Quelques parents étaient étonnés par ses méthodes pédagogiques. »
- « N' oubliez pas qu' on a des jokers dans la vie. »
- « On va faire un pacte. »
- « Un joker pour une retraite heureuse et méritée. »

À l' issue, l' outil produit sera photographié, imprimé puis distribué aux élèves en guise de trace écrite.

4 Phase d' évaluation

Afin d' effectuer une évaluation formative de la carte mentale construite collectivement, un élève, volontaire, pourra l' utiliser pour s' essayer à la mise en mots de l' histoire d' Hubert Noël. Cette prise de parole face au groupe classe servira à l' enseignant de « tremplin » pour amorcer le travail oratoire sur lequel repose principalement cette séquence interdisciplinaire. L' essai est valorisé, encouragé. Il s' agit bien là d' un « cadeau » que vient de proposer ce jeune orateur courageux.

PISTE
PÉDAGOGIQUE 1
Amorçage

Objectifs

→ Pour le professeur des écoles : enrôler son groupe classe dans un projet interdisciplinaire suscitant le désir de dire.

→ Pour l' élève : prendre plaisir à écouter un propos mobilisateur dans le but de pouvoir converser, questionner et agir.

Matériel

- Le roman illustré *Joker*.
- Les étiquettes des propos extraits du récit, listés en 3.

Temps et mise en place

Phase d' enrôlement : 15 min.

Phase de recherche individuelle : 5 min.

Phase de structuration collective : 15 min.

Phase d' évaluation : 5 min.

Phase d' ouverture : 5 min.

5 Phase d'ouverture

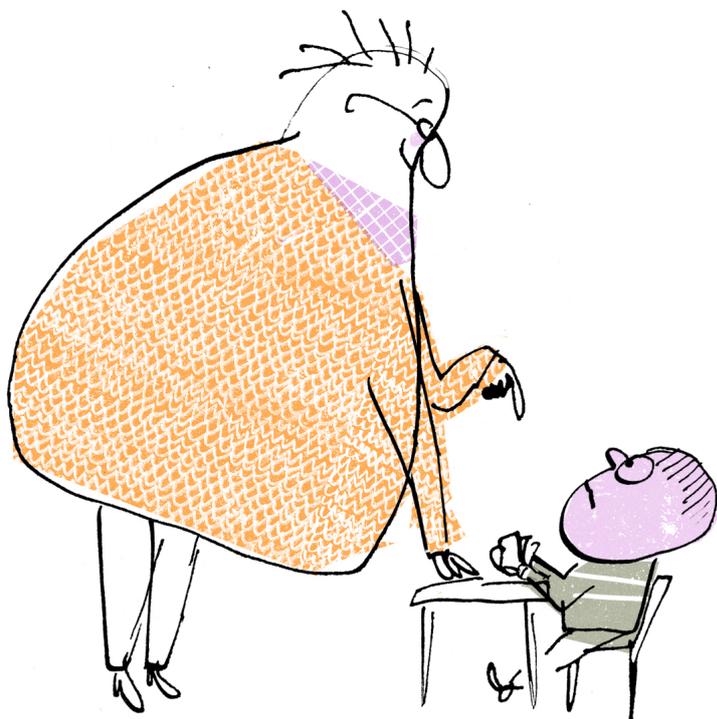
Les élèves n'attendent qu'une chose de ce récit. Ils veulent des jokers, eux aussi. Je propose, dans cette séquence, de nourrir cette envie, de la faire grandir tout en s'en servant. Pour cela, je conclurai cette découverte par deux points complémentaires.

- D'une part, il est primordial de resituer le conte proposé d'après l'œuvre originelle. Le roman *Joker*, écrit par Susie Morgenstern et illustré par Serge Bloch, sera présenté aux élèves. Une vignette de la couverture accompagnera la photographie de la carte mentale réalisée afin de former une première trace écrite.

- D'autre part, il convient de maintenir un haut niveau d'engagement pour introduire la séquence pédagogique à venir.

«Oui, nous aussi, nous allons pouvoir utiliser des jokers en classe. Nous allons y réfléchir collectivement, en conseil de vie scolaire. Nous pourrons en rédiger et concevoir un règlement d'utilisation.»

«Mais, avant cela, j'ai un cadeau pour vous. Dès notre prochaine séance, je vous l'apporte. C'est promis.»



Lors de cette séance, nous introduisons la découverte d'une pratique artistique, le slam. Hubert Noël, le personnage principal des deux ouvrages sur lesquels repose cette séquence, est un original, qui, par des pratiques innovantes, parvient à obtenir des résultats inespérés. Marc Smith, l'inventeur du slam, a aujourd'hui le même âge et le même profil qu'Hubert Noël.

1 Brise-glace oratoire

Avant de débiter la séance, que les élèves attendent impatiemment puisqu'un cadeau fut mentionné, il est opportun de proposer, et cela sera le cas lors de chaque séance, une activité ludique introductive. Le jeu a ici pour visée de fédérer le groupe classe autour d'un projet commun : dire. La forme donnée est un levier motivationnel intéressant qui permet, sur ce premier temps, l'implication de tous.

Jeu du « Qui comme moi ? » : À tour de rôles, tous les élèves, après que le professeur ait débuté en montrant l'exemple, vont devoir énoncer une vérité et observer les réponses corporelles de leurs camarades. À son tour, l'élève se lève et dit : « Qui comme moi aime (*manger des cookies*) ? ». Ceux qui partagent cet avis se lèvent à leur tour indiquant ainsi leur approbation. Les autres restent assis. Puis l'émetteur du message se rassoit, faisant ainsi s'asseoir l'ensemble des camarades qui s'étaient levés. C'est alors au tour d'un autre élève, et ainsi de suite.

Il s'agit donc d'apprendre à s'exprimer, à prendre la parole pour parler de soi. Cette activité a pour vertu de mettre en avant les nombreux points communs existants entre les membres du groupe classe.

2 Phase de réinvestissement

Un rappel est fait de la séance précédente. Les élèves peuvent avoir recours à leur trace écrite pour rappeler collégialement l'histoire d'Hubert Noël. Ils se souviendront également des jokers, qui restent à créer. Néanmoins, ce qu'ils attendent, c'est la promesse énoncée. Le cadeau.

3 Phase d'ouverture

« J'ai un cadeau pour vous. Ne cherchez pas de paquet emballé, mon cadeau est là, dans ma bouche. Je vais vous apprendre à parler. Je vais vous offrir le SLAM. »

Très peu d'élèves connaissent cette pratique. Certains, rares, évoquent l'artiste Grand Corps Malade mais ne peuvent définir précisément la discipline. Dans ce premier temps, il n'est pas important de donner trop d'informations. Il convient d'enchaîner afin de conserver toute l'attention des élèves.

Ce qui choque les élèves, c'est que nous leur proposons de leur apprendre à parler. « Mais on sait déjà parler ! ». Il faut jouer de cet état de fait et de la surprise qu'il suscite.

« Pour vous offrir ce cadeau, j'ai besoin de 15 minutes de votre temps et de votre attention. Après ce quart d'heure, vous serez plus riches. Vous aurez le SLAM en vous. »

Cette entrée en matière rappellera aux élèves les premiers cadeaux offerts par

PISTE
PÉDAGOGIQUE 2
Découverte

Objectifs

- Pour le professeur des écoles : proposer un exemple de représentation orale basée sur l'éloquence et le plaisir de dire. Enrôler le groupe classe dans un projet réflexif portant sur leur capacité à être entendu et écouté.
- Pour l'élève : découvrir l'art oratoire au travers de la pratique du slam.

Matériel

- Les cartes de l'histoire de Marc Smith, inventeur du Slam.

Temps et mise en place

- Brise-glace oratoire : 10 min.
- Phase de réinvestissement : 5 min.
- Phase d'ouverture : 5 min.
- Phase de découverte : 15 min.
- Phase de découverte : 15 min.
- Phase de problématisation : 5 min.

Hubert Noël à ses élèves, notamment celui du mot «cataclysme» ou du livre de bibliothèque. La déception sera présente chez certains mais ce qui va suivre est pensé pour remobiliser rapidement l'ensemble du groupe. Cette séquence a été testée dans une vingtaine de classes de cycle 3 et s'est toujours avérée «victorieuse».

4 Phase de découverte

Le professeur va proposer à ses élèves une nouvelle histoire contée. Celle-ci sera biographique et donc culturelle puisqu'il s'agit d'une partie de la vie de Marc Smith, l'inventeur du Slam. En annexe 1, vous trouverez cette histoire résumée, qu'il convient de faire sienne, ainsi que les cartes qui permettent à l'orateur de structurer le conte. Ces dernières peuvent être partagées, distribuées aux élèves durant le conte afin d'établir un «palais de mémoire» collectif.

Durant ce temps d'écoute, les élèves sont attentifs et pris par l'histoire basée sur le suspense et la drôlerie.

5 Phase de découverte

Pour conclure son propos et garder trace, le professeur proposera, sous forme d'affiches encadrées par exemple, les trois règles d'or du slam. Elles resteront affichées en classe. Elles serviront de rappel lors du réinvestissement de la séance 3.

6 Phase de problématisation

«Je vous ai fait cadeau du slam. Maintenant, nous allons pouvoir prévoir d'organiser une «scène slam», un spectacle, au sein de notre classe. Cela n'est pas encore possible. Avez-vous une idée de ce qui pourrait nous manquer?»

À cette relance, les élèves devinent aisément, d'après l'histoire entendue, qu'il leur faut disposer d'un texte, d'un propos, avant de pouvoir monter sur scène pour le défendre et l'offrir. L'envie d'écrire est ainsi nourrie, motivée, contextualisée. Ils en ont besoin. Il s'agit donc d'une situation de référence.

La séance 3 est alors amorcée, il s'agira de produire un texte court et efficace, avec plaisir.

Pour prolonger cette séance de découverte, il est possible d'envisager des pistes de travail dont l'objectif est de nourrir les élèves, notamment sur la prise de risque:

- Visionner un extrait de scène slam via Youtube et échanger sur le fond (thématiques) et la forme (modalités organisationnelles).
- Étudier l'œuvre de David Hockney «*A bigger splash*» et échanger sur le passage à l'acte ainsi que sur les concepts abstraits de «courage» et «d'initiative».
- Découvrir l'art surréaliste et l'écriture automatique pour abaisser les résistances naturelles de chacun à produire, écrire ou dire.

1 Brise-glace oratoire

En guise d'échauffement au lâcher-prise, le professeur utilisera le jeu «Story Cubes». Il existe de nombreuses variantes de ce matériel dans le commerce, comme «*Imagidés*», par exemple. Il s'agit d'un générateur d'histoires qui stimule l'imagination. Ce jeu d'image non compétitif pour un ou plusieurs joueurs est un outil de qualité. Le site de l'éditeur fournit une explication plus complète de son fonctionnement: <https://www.storycubes.com/comment-jouer/>

Pour que vous compreniez le mécanisme, voici la brève description faite par l'auteur du jeu: «Lancez les dés, puis créez une histoire en commençant par «Il était une fois...» et en utilisant les neuf symboles présents sur les faces des dés. Commencez votre histoire par le premier symbole qui attire votre attention. Ensuite, suivez votre imagination!».

En classe, lors de cette première présentation dudit outil, il s'agit pour l'enseignant de proposer un fil rouge. En effet, ce jeu pourra être utilisé chaque jour, chaque semaine, de manière ritualisée, afin de permettre aux élèves d'évaluer les progrès effectués. Lors de cette séance 3, le professeur présentera le jeu, son intérêt et ses règles. Puis, il jouera une partie, avec l'ensemble des 9 dés. Ainsi, il se confrontera à la difficulté de la tâche et offrira aux élèves un modèle d'adulte plausible, qui essaie. Ensuite, des volontaires pourront s'y essayer, avec 1 dé d'abord, puis 2, puis 3... Le nombre de dés marquant le niveau de difficulté. Il s'agit donc d'un outil de différenciation tout à fait approprié.

Ce brise-glace est l'occasion de revenir sur «le cadeau» offert lors de la séance précédente: «Je vais vous apprendre à parler!». De plus, dans un cadre interdisciplinaire, il est question d'un travail sur le lexique, concret et abstrait, ainsi que sur le schéma narratif et la structuration du récit.

2 Phase de réinvestissement

Un rappel est fait de la séance précédente. Les cartes du «palais de mémoire» concernant l'histoire de Marc Smith permettent à la classe, en les distribuant aléatoirement, d'effectuer un rappel précis et exhaustif des éléments étudiés (Vie de l'artiste, création du slam et règles officielles). Les trois cadres, reprenant les trois règles d'or, sont également ici convoqués.

Enfin, il convient de redéfinir les attentes placées en nous. Nous souhaitons organiser une scène slam mais nous ne disposons pas du matériel de base, à savoir un écrit personnel pouvant être oralisé.

L'objectif est explicite: «Nous disposons d'une heure pour que chacun d'entre vous se dote d'un texte qualitatif à défendre sur scène.»

3 Phase d'ouverture

«J'ai un cadeau pour vous. Ne cherchez pas de paquet emballé, mon cadeau est là, dans ma bouche. Je vais vous offrir la poésie.»

À cette annonce, les élèves réagissent, en partie, négativement. C'est normal et

PISTE
PÉDAGOGIQUE 3
Recherche

Objectifs

- Pour le professeur des écoles: doter les élèves d'outils poétiques (structure et figures de style) afin qu'ils puissent nourrir leurs essais d'écriture et d'oralisation.
- Pour l'élève: découvrir des procédés poétiques et les employer à des fins rédactionnelle puis oratoire.

Matériel

- Jeu de dés «Story Cube», issu du commerce, mais pouvant être confectionné artisanalement.
- Le poème d'Henri Michaud, *Le grand combat*.

Temps et mise en place

- Brise-glace oratoire: 15 min.
- Phase de réinvestissement: 5 min.
- Phase d'ouverture: 5 min.
- Phase de découverte: 15 min.
- Phase de recherche: 15 min.
- Phase de problématisation: 5 min.

souhaité. Nous leur confirmons l'offrande en leur indiquant, d'après l'expérience de Marc Smith fraîchement remémorée, que nous allons tout faire pour qu'ils ne deviennent pas comme lui, des « phobiques de la poésie ».

Pour cela, le professeur doit s'engager, faire une promesse et défier le groupe classe.

4 Phase de découverte

« Hubert Noël souhaitait que ses élèves soient préparés pour entrer sereinement au collège. Je le veux aussi. En classe de sixième, vous aurez à travailler la poésie, de manière structurée. Il s'agira d'apprendre des textes poétiques mais surtout de les comprendre, sur la forme et sur le fond.

Je vais donc me lancer un défi pour vous aider.

Je vais, en 10 minutes top chrono, vous faire découvrir une méthode pour écrire de la poésie avec plaisir. »

À cette annonce, les élèves sont dubitatifs. C'est parfait. Ils sont également dans l'attente. Nous avons besoin de cette attention maximale pour qu'ils puissent assimiler les savoirs mais surtout les utiliser avec entrain dans la seconde partie de la séance.

Pour ce faire, le professeur prendra soin de lancer un chronomètre, dont un élève sera responsable. Dans le temps imparti, il va présenter, sous forme d'un menu, d'une équation, les attendus. L'entrée, le plat et le dessert sont illustrés respectivement par une soupe, un hamburger et un gâteau, dessinés à la main par le professeur en direct. (Il convient donc de s'entraîner au préalable, mais cela se fait bien.)

Photo du tableau à l'issue de la présentation :

Entrée: il s'agit d'investir le lexique de base de la poésie auprès des élèves (strophe, vers, rimes, quatrain) tout en les rassurant sur la taille exigée pour ce premier jet. En effet, l'exercice, pouvant être comparé au travail sur le haïku japonais, sera quantitativement limité mais qualitativement questionné.

Plat: les structures de rimes sont présentées. Le professeur invente un poème en débutant par « je m'appelle ... ». Avec l'aide du groupe classe, il rédige un premier quatrain en rimes suivies AABB. Puis, en dévoilant les deux autres structures, embrassées ABBA et croisées ABAB, les élèves proposent alors un remaniement dudit poème.

Exemple personnel :

Je m'appelle Olivier

Je sens mauvais des pieds

Vous rigolez, beaucoup

Mais c'est dérangeant, surtout.

Dessert: élément de différenciation. Ceux qui parviennent aisément à rédiger plusieurs quatrains en respectant des structures de rimes peuvent demander un supplément. Chaque élève levant les deux mains indique alors à son professeur son envie. Ce dernier donne alors à l'élève un mot soutenu toujours original et donc souvent inconnu avec lequel il doit maintenant composer un nouveau quatrain.

Il lui en fait cadeau, comme « cataclysme ».

À l'issue des 10 minutes. Le professeur s'arrête. Les élèves ont devant eux, un programme structuré d'écriture poétique.

5 Phase de recherche

Dans leur carnet d'écrivain (c'est très intéressant que chacun puisse bénéficier, dès le début d'année, de ce cadeau), les élèves s'initient à la poésie.

Dans un premier temps, afin de différencier les approches et de rassurer les plus en difficulté face à l'acte d'écrire, le professeur proposera un lanceur basique du type « Je m'appelle ... ».

Il est possible d'en proposer d'autres, plus ambitieux :

- Dans la vie, ...
- Si j'étais riche ...
- J'ai un super pouvoir ...
- Il était une fois ...
- Je déteste la poésie ...
- Très chère Incarnation Pérez ...

Il est attendu, au minimum, un quatrain structuré. La grande majorité des élèves vont en produire plusieurs. C'est parfait. Le professeur leur indique qu'ils auront ainsi un plus grand choix lors de leur passage le jour de notre « scène slam ».

Pour clore ce temps, il est envisageable de mettre en valeur le travail d'un élève volontaire qui pourra offrir son poème à la classe. La grille d'auto-évaluation est affichée au tableau par le biais du « menu ». Toutes ces mises en mots, ces possibilités pour les élèves d'échanger entre pairs, sont des tremplins pour le développement de l'estime de soi, donc des autres, et par voie de conséquence des compétences disciplinaires.

6 Phase de problématisation

« Je vous ai fait cadeau de la poésie. Maintenant, nous allons pouvoir prévoir d'organiser une « scène slam », un spectacle, au sein de notre classe. Cela n'est pas encore possible. Avez-vous une idée de ce qui pourrait nous manquer ? »

À cette relance, la même que celle qui a conclu la séance précédente, les élèves ne répondent pas aisément. Ils disposent d'un texte et pensent être prêts. Or, nous leur avons fait le cadeau de leur apprendre à parler. Avant d'établir une scène slam, maintenant que nous disposons d'un outil support, d'un texte personnel, il nous faut le travailler, le verbaliser. Cela s'apprend, assurément.

La séance 4 est alors amorcée, il s'agira de verbaliser un propos devant un auditoire, avec plaisir.

Pour prolonger cette séance de découverte, il est possible d'envisager des pistes de travail dont l'objectif est de faire des temps d'écriture inventée des habitudes plaisantes et désirées :

- Visionner l'épisode « Serge le mytho, mon enfance incroyable » sur Youtube et proposer aux élèves de s'imaginer leur propre enfance surréaliste.

- Utiliser le support *Joker* pour permettre aux élèves d'établir des listes poétiques de jokers.

1 Brise-glace oratoire

En guise d'échauffement au lâcher-prise, le professeur utilisera, pour la seconde fois, le jeu « Story Cubes ».

Les modalités de mise en œuvre peuvent varier. En effet, il est possible de jouer par équipe, avec 4 dés pour 4 élèves mais où chacun doit produire un énoncé pour son dé tout en respectant et reprenant les éléments déjà énoncés par ses pairs. Il est également possible de proposer les mêmes dés de départ à l'ensemble du groupe puis de faire oraliser et d'écouter diverses propositions.

Encore une fois, ce jeu pédagogique offre l'opportunité de ré expliciter notre objectif prioritaire, fil rouge, « le cadeau » offert lors de la séance précédente: « Je vais vous apprendre à parler! ».

2 Phase de réinvestissement

Un rappel est fait de la séance précédente: Joker – Hubert Noël – Apprendre à parler – Marc Smith – Slam – Poésie.

L'objectif est explicité: « Nous disposons d'une heure pour que chacun d'entre vous se dote de techniques lui permettant de parler devant un public avec le plus d'aisance possible. »

3 Phase d'ouverture

« J'ai un cadeau pour vous. Ne cherchez pas de paquet emballé, mon cadeau est là, dans ma bouche. Je vais vous offrir l'éloquence. »

À cette annonce, les élèves sont interloqués. Peu d'entre eux maîtrisent le concept. Pour l'illustrer, nous allons leur proposer un échange ouvert autour des professions:

« Être éloquent, c'est parvenir à s'exprimer à l'oral avec facilité dans le but de plaire ou de convaincre. Connaissez-vous des métiers pour lesquels il est important de bien savoir parler, d'être éloquent? »

Les élèves listent des professions en argumentant. Le débat est ouvert.

Les uns rebondissant sur les propos tenus des autres. Les modalités d'échange sont codifiées au sein de la classe d'après les règles du débat établies en début d'année. Les métiers régulièrement énoncés sont: avocat, politicien, professeur, médecin, acteur... Le professeur se permettra, pour donner corps aux échanges, de « singer » ces professions en jouant le manque d'éloquence: « Imaginez un enseignant peu éloquent, muet ou bredouillant des mots et phrases sans cohérence! »

Afin de proposer aux élèves une réflexion plus aboutie, le professeur proposera une relance: « Connaissez-vous des métiers où il ne semble pas essentiel de savoir s'exprimer, d'être éloquent? »

À cette question, les élèves ont, au départ, de nombreuses réponses à apporter. Mais, après que les échanges se soient engagés concernant la première proposition, les mains se baissent. En effet, ils comprennent rapidement que, quel que soit le métier, à l'exception de quelques cas, il est essentiel de savoir s'exprimer, au moins pour pouvoir communiquer avec ses pairs, collègues, supérieurs ou clients.

Objectifs

- Pour le professeur des écoles: amener les élèves à envisager leur langue comme un outil de communication.
- Pour l'élève: défendre oralement un écrit personnel. Assurer une posture de premier plan. Conter un récit.

Matériel

- Jeu de dés « Story Cube », issu du commerce, mais pouvant être confectionné artisanalement.
- Le poème d'Henri Michaud, *Le grand combat*.

Temps et mise en place

- Brise-glace oratoire: 10 min.
- Phase de réinvestissement: 5 min.
- Phase d'ouverture: 10 min.
- Phase de découverte: 10 min.
- Phase d'application: 25 min.
- Phase de problématisation: 5 min.

La conclusion est la suivante, notée dans le cahier du jour: «Pour vivre, évoluer dans sa vie privée ou professionnelle, il est essentiel de savoir lire, écrire et DIRE. Donc, nous allons apprendre à parler, à être plus éloquent.»

4 Phase de découverte

Le professeur va proposer aux élèves les 5 règles d'or de l'éloquence.

Une fois énoncées, exemplifiées et discutées avec le groupe classe, elles seront travaillées en phase d'application par des jeux théâtraux qui prépareront à la scène slam prévue pour la séance suivante.

Voici les 5 règles d'or:

1. Préparer soigneusement son intervention: tous les plus grands orateurs préparent leur discours. Ils travaillent ardemment et répètent. Vous aussi, vous avez un texte. Il convient maintenant d'apprendre à le partager. Il n'est donc pas question de lire, ni de réciter. (Avec les élèves, il est intéressant de passer en premier lieu par des entraînements de fluence pour gagner en fluidité puis par de la mise en voix avec support restreint, à savoir des mots permettant de mémoriser les grandes idées.)

2. Poser sa voix: parler plus fort et moins vite.

3. Créer des ruptures dans le discours: le rythme est essentiel. Il faut jouer avec les silences. Le professeur proposera un exemple basé sur une phrase simple:

«Je vais vous raconter une histoire de loup.». Dans un premier temps, il énoncera cette phrase de manière monotone avant, dans un second temps, de la jouer avec intonation et pause. Les élèves adorent cette mise en perspective et comprennent aisément les nuances et ce qu'il est donc possible de proposer.

4. Regarder l'auditoire: le regard, avec la tenue du corps, sont des outils fondamentaux. De nombreux jeux d'EPS permettent de travailler sur ces aspects. D'eux dépend en partie le charisme de l'orateur, avant même qu'il ne prenne la parole.

5. S'aimer: et oui, il est important de s'aimer, au moins assez pour paraître à l'aise. Il n'est pas question, pour les élèves, de faire preuve d'orgueil ou de suffisance. Ils doivent simplement comprendre que ce que le public voit est lié à ce que l'orateur pense de lui-même. Il convient donc de monter sur scène avec une estime de soi renforcée, travaillée.

Afin de travailler ces différents éléments, deux jeux distincts vont être proposés. Il en existe un grand nombre et je ne peux que conseiller d'en proposer, de manière ritualisée, chaque jour, chaque semaine, durant toute l'année scolaire.

5 Phase d'application

Les jeux proposés visent la mise en action des élèves. Le temps d'engagement doit être conséquent. L'imitation est essentielle dans ces dispositifs afin que les plus réticents à l'acte de «dire» puissent se construire une posture.

Premier jeu théâtral: le western

Objectif: développer la capacité des élèves à tenir un regard, à conserver une posture de sérieux et à accepter le silence.

ecolesdesloisirsalecole.fr

Joker - Susie Morgenstern et Serge Bloch

Consigne: l'élève volontaire regarde le tableau et est donc dos à la classe. Au signal (qui sera défini par la classe de manière collaborative), il doit se retourner, choisir une « cible », l'un de ses camarades, puis le fixer. Il doit tenir ce regard en comptant dix secondes dans sa tête, puis, à l'issue, doit lui dire quelque chose, ce qu'il veut.

Variables: au départ le jeu est simple, puis, on va ajouter des commandes. Le mouvement par exemple: durant les dix secondes, l'observateur doit se déplacer. La réaction de l'observé: comme dans un duel, ce dernier doit se lever et tenir également le regard de l'observateur. Si l'un des deux engagés sourit, il est éliminé. Le propos: il est possible de faire varier la demande concernant le propos tenu à l'observé.

Second jeu: L'entrée des artistes

Objectif: prendre conscience de son corps, de ses mimiques et apprendre à entrer en contact avec un public.

Consigne: un volontaire va entrer sur scène. Lorsqu'il est appelé, il doit venir sur le devant de la classe, faire face à ses camarades, puis se présenter selon trois points: « bonjour + je m'appelle... + je vais vous raconter une histoire ». Si un élément questionne le PE car l'élève mérite de recevoir un conseil, il dit « STOP ». Le conseil est donné, par le PE ou le groupe classe. Ensuite, le PE dit: « Tu sors ». Ainsi, les élèves ne font qu'entrer et sortir de scène jusqu'à l'obtention d'un résultat convenable. Il existe une courbe d'apprentissage importante et nous ne demanderons pas les mêmes exigences au premier à passer qu'aux suivants. Ces derniers doivent s'appuyer sur ce qui a été fait mais reçoivent toujours une consigne supplémentaire.

Variables: de nombreux éléments seront travaillés, progressivement. L'arrivée sur scène et la vitesse de marche, la démarche, le positionnement statique ou mobile face au public, le regard sélectif ou fuyant, la puissance vocale, le dynamisme de la proposition, l'interaction (en ce sens, pour l'exemple, après avoir dit bonjour, il convient de marquer une pause afin que le public puisse répondre), la répartie, le dialogue avec le public (consigne donnée après plusieurs passages: « Maintenant, après t'être présenté, je veux que tu apostrophes le public. ». Au départ, un simple « Vous allez bien? » est suffisant pour amorcer un travail sur la prise en considération du public.).

6 Phase de problématisation : 5 min

« Je vous ai fait cadeau de l'éloquence. Maintenant, nous allons pouvoir prévoir d'organiser une « scène slam », un spectacle, au sein de notre classe. Cela n'est pas encore possible. Avez-vous une idée de ce qui pourrait nous manquer? »

À cette relance, la même que celle qui a conclu les séances précédentes, les élèves s'interrogent. Ils disposent d'un texte et de techniques pour mieux l'oraliser. Ils pensent être prêts. Or, nous leur avons fait le cadeau de leur apprendre à parler. Avant d'établir une scène slam, maintenant que nous disposons d'un texte personnel et d'outil pour l'énoncer publiquement, et il nous faut prendre le temps. Avant la séance finale, avant la scène slam, les élèves doivent apprendre à s'aimer. Pour cela,

il leur faudra du temps et de nombreuses répétitions.

La séance 5 est alors amorcée, il s'agira de proposer un slam devant un auditoire, lorsque cela sera possible.

Pour prolonger cette séance de découverte, il est possible d'envisager des pistes de travail dont l'objectif est de faire des temps d'oralisation des habitudes plaisantes et désirées:

- Proposer des situations d'écriture vouées à être oralisées. Par exemple, demandez aux élèves d'écrire trois anecdotes, deux vraies et une fausse. Ils devront les énoncer à leurs camarades qui voteront en retour pour essayer de deviner laquelle n'a pas eu lieu. Ce jeu fonctionne à merveille avec des cycles 3 et il permet de travailler sur la qualité d'oralisation, sur les détails qui rendent un propos intéressant, plus vrai, et qui donc peuvent berner l'auditoire.

- Organiser des ateliers d'improvisation théâtrale de manière ritualisée.

- Développer la qualité de prise de parole lors des conseils de vie scolaire en utilisant « Les trois passoires » de Socrate: la vérité, la bonté et l'utilité.



1 Brise-glace oratoire

En guise d'échauffement au lâcher-prise, le professeur utilisera, pour la troisième fois, le jeu «Story Cubes». Les progrès sont réels et facilement valorisables, ce qui assure une entrée dans la séance positive et rassurante pour les élèves avant d'entamer la scène slam.

Pour conclure le rituel, en guise d'évaluation positive, le professeur se permettra un: «Je devais vous apprendre à parler et je crois que vous y êtes parvenus! Mes félicitations!».

2 Phase de réinvestissement

Le rappel se focalisera sur les modalités organisationnelles. Les élèves sont tous bien informés de ce qui va suivre. Il convient donc simplement de rappeler les rôles de chacun:

Le public: il encourage lors de l'annonce du slam master. Il écoute le slameur avec attention et bienveillance. Enfin, il félicite et récompense le courage d'être monté sur scène.

Le slameur: à l'annonce de son nom, il entre en scène, depuis sa place. Il se présente. Il fait cadeau de son travail. Il reçoit le soutien du public. Il reçoit ses notes. Il reçoit le soutien du public et retourne à sa place.

Le slam master: il anime la scène slam. Il énonce un propos introductif. Il annonce les slameurs à tour de rôle en suivant les deux missives officielles: «Le prochain slameur est un.e...» (le public crie «slameur-se») + «Merci d'accueillir ...» (il donne le nom de l'élève). À l'issue de chaque intervention, le public applaudit. Puis il demande aux jurés de bien vouloir donner les notes avant de lancer une dernière fois les applaudissements qui seront suivis par le public.

Les jurés: à l'issue de la prestation du slameur, 5 élèves sélectionnés occasionnellement et aléatoirement dans l'auditoire doivent mettre une note sur une ardoise et l'énoncer lorsque le slam master le demande. Les notes sont sur 10 et ne peuvent descendre au-dessous de 8. Selon Marc Smith, et cela aurait plu à Hubert Noël, le slameur, par le courage dont il fait preuve pour oser monter sur scène et offrir de son énergie à un auditoire, mérite forcément 8 points.

3 Phase d'application

«Vous avez un cadeau pour moi. Vous allez m'offrir une scène slam.»

À cette annonce, les élèves sont heureux, excités et estimés. Tous les élèves ne passeront pas forcément durant cette première scène slam. Là n'est pas l'objectif. Il convient d'établir un rapport positif à la prise de parole et à l'échange.

La scène slam se déroule généralement en complète autonomie. Le professeur relance parfois l'obligation d'encourager si certains membres du public s'oublent à leur mission. Cela arrive. (L'empathie et l'altruisme, cela s'apprend. Assurément.)

PISTE
PÉDAGOGIQUE 5
Application

Objectifs

- Pour le professeur des écoles: évaluer les progrès accomplis et établir des axes de remédiation
- Pour l'élève: tenir un discours éloquent devant un auditoire

Matériel

- Jeu de dés «Story Cube», issu du commerce, mais pouvant être confectionné artisanalement.
- Le poème d'Henri Michaud, *Le grand combat*.

Temps et mise en place

- Brise-glace oratoire: 10 min.
- Phase de réinvestissement: 10 min.
- Phase d'application: 30 min.
- Phase de structuration: 10 min.
- Phase d'ouverture: 5 min.

4 Phase de structuration

La scène slam se termine. C'est un moment magique car l'objectif visé depuis long terme est atteint. Si, dans les faits, les compétences oratoires restent en construction et qu'il n'est pas question ici de statuer sur une maîtrise pleine et entière ; il convient de focaliser l'attention du groupe classe sur les progrès réalisés et sur le changement de posture engagé.

Les élèves sont devenus un peu autre chose ; des individus, des acteurs, qui ont su lire, écrire et dire dans le but de converser, d'échanger et d'offrir.

D'autres scènes slam verront le jour. Le rituel est dès à présent fonctionnel. Les élèves en redemanderont.

5 Phase d'ouverture

«En lisant *Joker* de Susie Morgenstern avec vous, en découvrant Hubert Noël, j'ai eu l'envie de vous apprendre à parler. Vous pouvez être fiers de vous. C'est un bien précieux qui vous servira toute votre vie. Maintenant, je pense qu'il est temps pour vous de continuer à suivre les aventures de notre cher professeur fraîchement retraité!»

À l'issue de cette séquence, les élèves vont pouvoir recevoir, en ultime cadeau, un exemplaire du livre *Maître Joker* de Susie Morgenstern.

Une lecture suivie va pouvoir débiter.



ANNEXE 1: La naissance du slam

« One teacher show »

Ce spectacle pédagogique repose sur l'enrôlement du groupe classe. Il convient donc d'indiquer que la capacité du professeur à impacter ses élèves en donnant vie à la situation décrite est primordiale. Aussi, cette prestation oratoire se doit d'être entraînée. La théâtralisation est essentielle pour solliciter la mémoire affective des élèves. Il est question d'intelligence rationnelle, certes, mais également d'intelligence sensible visant le développement de compétences sociales telles que l'estime de soi, l'empathie et l'ouverture d'esprit. Ces dernières sont de solides prédicteurs de réussite scolaire.

Matériel

L'oralisation de ce récit fictif basé sur des faits réels est outillé par l'utilisation de cartes liées (Cf. Annexe 2). Elles permettent de distribuer, au fil du propos, les 24 éléments structurants de « la naissance du slam ».

Le propos

C'est l'histoire d'un mec...

Nous sommes à **Chicago**, aux États-Unis d'Amérique, de l'autre côté de l'Atlantique. Chicago est une grande ville, la troisième plus grande des États-Unis avec près de 10 millions d'habitants. C'est une ville industrielle relativement peu touristique et mal réputée. La criminalité y est élevée. Mais n'ayez crainte, mon histoire n'est pas effrayante mais réjouissante.

Nous sommes en **1987**, 3 ans avant la naissance d'Internet et (?) après ma naissance.

À Chicago, en 1987, un homme a marqué l'Histoire du monde (Oui, on en rajoute).

Cet homme, il s'appelle **Marc Smith**. Vous le connaissez? Non?! Bon, vous voulez que je vous le dessine au tableau pour que vous puissiez le reconnaître si jamais vous le croisez en allant chercher votre baguette de pain? Oui! Super! (Le professeur dessine un « bonhomme bâton » classique en quelques secondes. Les élèves s'en amusent. Ils prennent conscience du caractère événementiel et original du ton de ce conte pédagogique.)

Il a une trentaine d'années en 1987. Retenez son nom : MARC SMITH. Je vais vous raconter une journée qui a changé sa vie et la nôtre, un soir de 1987 à Chicago.

Marc Smith est un homme simple, basique. Il mène une vie réglée. Il a deux passions : son travail et ses amis. Marc Smith n'a pas été un élève très heureux. Ce n'est pas qu'il n'aimait pas l'école. Non. C'est plutôt l'école qui ne l'aimait pas. Les bonnes notes, il aurait voulu les avoir, mais n'a jamais réussi. Du coup, il est vite parti en apprentissage, apprendre un métier sur le terrain. Et il a réussi.

En 1987, Marc Smith est promoteur immobilier. Je vais vous expliquer son métier. C'est fort chouette. C'est fort simple. Depuis l'enfance, il est passionné par le monde du bâtiment. Lui, ce qui le fait vibrer, c'est de dénicher des immeubles, des maisons ou des terrains qui ne sont pas en bon état. Ils les achètent donc peu cher. Puis, en faisant appel à des entreprises, des maçons, des charpentiers, des électriciens, des plombiers, il les rénove. Une fois chose faite, il les revend, mais plus cher. Son objectif est donc de faire un

bénéfice entre l'achat, la rénovation, et la revente.

Et ce métier, il l'adore. Il travaille beaucoup, de 8h du matin à 8h du soir. Il ne lui reste donc pas beaucoup de temps libre. Juste assez pour sa seconde passion : ses amis ! Pour lui, **l'amitié**, c'est sacré !

Donc, chaque jour, après son travail, il file retrouver ses meilleurs amis. Ils ont un endroit bien à eux dans lequel ils aiment passer du bon temps ; un bar nommé le Green Mill. Ce bar existe encore. Si vous avez la chance d'aller à Chicago, un de ces jours, vous pourrez vous y rendre. Enfin, attendez d'avoir la majorité américaine, à savoir 21 ans. Cela vous laisse le temps d'économiser pour les billets d'avion.

Voilà sa vie : son travail la journée et ses amis la nuit. Il est heureux.

Mais. Car il y a un « mais ». Un jour, tout bascule. Un soir, tout change.

Ce soir de 1987, à Chicago, au GreenMill, Marc Smith rencontre l'inattendu.

Imaginez la scène. (À ce stade, les enfants sont pleinement attentifs. Ce sont des éponges.)

Comme chaque soir de semaine, après une douche fraîche et un bref repas, il se met en route vers le bar des copains. En arrivant, il repère très rapidement la tablée de ses amis. Il faut dire qu'ils ont leurs habitudes ; se sont des habitués. Ici, chaque soir, ils refont le monde, parlent de tout et de rien, mais ce soir-là, Marc est différent. Il est perturbé. Il n'est pas attentif et parle peu. Ses amis se demandent bien ce qui peut l'étourdir ainsi.

Ce soir-là, dans leur bar, Marc est focalisé sur autre chose. Il ne peut détourner le regard. Au fond du bar, attablée avec deux amies, une fille le fascine. Il ne l'a jamais vu avant. Ça, c'est sûr, il connaît tous les clients réguliers du Green Mill. Il ne comprend pas sa réaction. Il est comme frappé. C'est la première fois que cela lui arrive en 30 ans de vie. Il est, il en est sûr, **amoureux** !

Oui, c'est fou ! Certains diront qu'on ne tombe pas amoureux aussi rapidement. Et bien, si, la preuve. Un coup de foudre. Un coup de soleil. Un coup d'amour. Un coup de « je t'aime ».

Toute la soirée, Marc la passe à regarder cette femme, cette inconnue.

Ses amis ont remarqué son attitude. Ils le taquent. Ils l'encouragent. Il faut dire que Marc n'a jamais eu de chérie. Qu'il soit ainsi tombé sous le charme est donc surprenant mais super marrant !

Vers 22h, ils lui disent : « Allez Marc, va la voir ! ». Ce à quoi Marc rétorque : « Oh non non non ! Moi ? Jamais ! ».

Vers 23h, ses amis insistent : « Allez Marc, lève-toi et va lui parler ! Ce à quoi Marc rétorque : « Oh non non non ! Moi ? Jamais ! »

Vers minuit, ses amis, désespérés, le supplient : « Allez Marc, prends ton courage et va l'inviter ! »

Ce à quoi Marc rétorque : « Oh non non non ! Moi ? Jamais ».

La soirée passe sans que Marc ne daigne bouger. Mais, tout à coup, il se redresse sur sa chaise, le visage pétrifié. Il vient d'apercevoir sa belle se préparer à partir. Elle remet son beau manteau rose et son élégante écharpe. C'est sûr ! Elle va s'en aller ! Il ne la reverra donc plus jamais !

Face à son inquiétude, une dernière fois, ses amis lui lancent : « Allez, c'est ta dernière chance ! Vas-y ! »
Ce à quoi Marc rétorque : « Ok ! »

Ses amis furent surpris mais agréablement surpris. Ils sont tout excités ! Marc est tout stressé !

Il prit son courage à deux mains, se leva, et avança. C'était drôle, il faut l'imaginer, dans ce grand bar, devoir le traverser de part en part avec l'œil fixé sur cette inconnue. Un peu hébété, un peu stressé, il percute plusieurs tables avant de se retrouver devant elle.

Et là! Il ne dit... rien. Il était devenu muet de honte. La fille, qui finissait de se rhabiller, le regarda avec surprise et lui demanda sur un ton sec : « Tu veux quoi, toi ? » Ce à quoi Marc répondit :

- « Heu, moi, euh, bah, je, je, je, m'appelle Marc, voilà, je m'appelle Marc, c'est bien ça, ahah. Et, et vous ? »

- (Choisir un prénom en lien avec le vécu de la classe) Moi, je m'appelle Cindy.

- Cindy? Vraiment, Cindy? Rooo mais j'adore ce prénom, c'est mon prénom préféré depuis toujours...

Oui, hein... Voilà...

(Long silence gênant)

- Bon, et bien, Marc, si tu n'as rien d'autre à me dire, je dois partir. Bonne soirée!

- Ah euh non. Bah non, ne partez pas. Bah, par exemple, quand même, peut-être, on pourrait, je ne sais pas, mais peut-être, sortir ensemble, un soir, peut-être? Demain? Peut-être?

(Long silence de suspense)

- Oui. D'accord...

(Marc réagit et interrompt Cindy)

- Super! Et bien oui, voilà, on fait ça. On sort ensemble. C'est bien. Et bah, bonne soirée alors!

(Marc tourne les talons)»

Et voilà, notre Marc, la mine enjouée, le sourire rêveur et l'air idiot retraversant le bar pour retrouver sa tablée d'amis. Ces derniers, comme tous les amis, vous comprendrez plus tard, lui disent, tous en chœur :

« - Alors, alors, alors??? Elle a dit quoi ? »

- Oui. Elle a dit oui!

(Ses amis exultent. C'est comme s'ils avaient gagné la coupe du monde! Ils sont heureux pour lui.)

Mais, ils ont des questions.)

- Et, Cindy, tu la retrouves où demain ?

- Bah, je ne sais pas moi.

- Bah, tu as son adresse pour passer la chercher ?

- Bah, non.

- Bah attends, tu as son numéro de téléphone au moins ?

- Bah, non.

- Bah alors explique nous comment tu peux faire pour la retrouver demain soir ?

- Bah, je ne sais pas moi.»

Tellement heureux d'avoir entendu un « oui » sortir de la bouche de Cindy, Marc en avait oublié de poser les bonnes questions, de récupérer les précieuses informations. Il se releva d'un bond, puis, à une vitesse bien trop élevée pour ne rien percuter, retraversa le bar. Cindy venait de mettre son sac à main sur son épaule et se dirigeait vers la sortie. Marc la stoppa.

« - Euh, Cindy, oui, euh, parce qu'en fait, et bien, excuse-moi mais, pour demain, j'ai oublié de te demander pour notre rendez-vous, comment qu'on fait ? »

Cindy ne répondit pas. Elle s'arrêta, sortit de son sac un stylo, déchira une serviette posée là, sur une des tables du bar, et écrivit un petit quelque chose. Elle plia, donna l'information à Marc avant de le saluer en lui faisant une bise sur la joue et de quitter le Green Mill.

Marc, sonné par ce baiser, retourna auprès de ses amis avec un air idiot, dans la lune, propre aux gens heureux. Maintenant vous le savez, ses amis lui ont alors dit : « Alors, alors, alors? Elle a dit quoi ? ».

Marc dépliâ son bout de serviette et lu. Il y était indiqué une heure et une adresse. C'était énigmatique, c'était magique!

Marc termina la soirée tranquillement avec ses amis puis rentra chez lui, la mine heureuse. Il pensait à Cindy, à ce premier rendez-vous à venir. Il y pensa tellement qu'une fois au lit, il ne trouva pas le sommeil. N'arrivant décidément pas à dormir, il se leva tôt et passa sa journée à attendre 20h00. Et, une journée, c'est long, lorsqu'on attend, croyez-moi! Marc a fait des tours et des tours de son appartement. Il a soigneusement choisi sa tenue, qu'il a changée 8 fois. Il a pris non pas une mais 4 douches. Être propre, c'est important, souvenez-vous en!

Vers 19h00, il est fin prêt, il est temps pour lui de partir. À l'époque, point de GPS ou de smartphone. Alors, il prend la peine de regarder sur une carte où se trouve l'adresse indiquée par Cindy. Il ne sait pas s'il va au restaurant, au cinéma ou au bowling. Mais qu'importe, il se fiche de savoir ce qu'il va faire, du moment qu'il le fait avec Cindy, sa belle Cindy.

Après avoir traversé une bonne partie de Chicago, le voilà arrivé à l'adresse indiquée. Il se retrouve face à un immense bâtiment, majestueux et impressionnant. Marc comprend très vite qu'il ne s'agit pas d'un bar, ça non! Qu'importe! Il est tendu. Il attend Cindy qui n'est toujours pas arrivée. Et si, elle ne venait pas? Malheur...

20h13, la voilà. Marc lui sourit. Cindy l'embrasse. C'est un beau moment. Assurément.

«- Marc, nous voici devant un bâtiment qui compte beaucoup pour moi, j'y passe de nombreuses soirées car j'y exerce ma passion.

- C'est merveilleux. De quoi s'agit-il?

- Je t'emmène ici, à la plus somptueuse bibliothèque de Chicago afin d'écouter de la poésie. Tu vas voir, c'est fantastique! Cela te plaît?»

Et là, problème. Rappelez-vous, Marc, à l'école, c'était compliqué. Il a toujours aimé écrire de la poésie tranquillement de son côté mais en écouter et en lire durant des heures dans un silence de plomb, jamais de la vie! Lorsqu'il comprend qu'il va devoir assister à une soirée poésie, Marc a deux réactions opposées. Dans sa tête, intérieurement, il hurle : « Nonnnnnn!!! Je ne veux pas!!! ». Mais, extérieurement, face à Cindy, il se contrôle : « La poésie? Moi? Mais j'aime ça! D'ailleurs j'adore lire. Je peux lire plusieurs livres par jour. Je passe mes weekends dans des bibliothèques. C'est donc parfait, allons-y!»

Marc a menti. Mais, c'est pour faire plaisir à Cindy. Il ne veut pas perdre ses chances en lui avouant détester ce genre de soirée. Néanmoins, vous allez l'entendre, il vaut mieux dire la vérité dans la vie, car ce mensonge va lui jouer un mauvais tour.

Une fois entrés dans la salle, les deux tourtereaux s'installent. Il règne un silence de cathédrale. Les gens sont élégamment habillés et à l'écoute. Il s'agit d'une soirée culturelle où des volontaires vont monter sur scène pour lire des poèmes à tour de rôle. Marc s'ennuie déjà. Au bout de 7 minutes déjà, il est au bord de l'endormissement. Mais qu'importe. Il se dit qu'il va passer deux heures à patienter et que cela sera rapidement fini.

Le problème! Au bout d'une heure et 11 minutes exactement, il commet une grave erreur. Il se trouve qu'un lecteur vient présenter un poème que Marc juge vraiment super. Le texte est bien lu, théâtralisé et la morale est intéressante. Pour la première fois, Marc adore. Alors, spontanément, lorsque la lecture se termine, il fait ce qu'il n'aurait jamais dû faire : il se lève d'un bond en applaudissant et en criant :

« Wouhou, génial, bravo, encore, encore! Yeah! ».

Le malaise! Rapidement, Marc constate que toute l'assemblée a les yeux rivés sur lui. Des yeux noirs aux sourcils froncés. Marc rougit de honte. Cindy, gênée, le tire pour qu'il se rassoit :

« - Marc, qu'est-ce que tu fais? Enfin! C'est n'importe quoi! Tu le sais si tu es habitué aux clubs de poésie, on n'applaudit pas ainsi. On claque simplement des doigts avec une seule main. Non mais vraiment! »

La honte! Marc est immobile sur sa chaise. Il est triste d'avoir ainsi fauté et se sent nul. Il ne le savait pas lui, qu'il ne fallait pas applaudir. Et oui, dans les salons de lecture de Chicago, on encourage en claquant ses doigts. Cela permet de pouvoir, avec l'autre main, tenir sa tasse de thé en toute décontraction.

La soirée se termine. Marc n'a pas bougé un cil depuis sa déconvenue. À la sortie, il ne fait pas le fier. Il sait qu'il n'a pas marqué de point avec Cindy. Si seulement il avait pu se taire. Pour se faire pardonner, Marc propose à Cindy de se revoir le lendemain soir. Cindy hésite. Elle lui souhaite une bonne fin de soirée et lui dit qu'elle le rappellera. Ça, sachez-le pour vous plus tard, ce n'est pas toujours très bon signe.

Marc se retrouve donc seul, devant la bibliothèque, avec sa culpabilité. Il en est persuadé, s'il n'avait pas fait tout ce boucan, Cindy aurait accepté. Triste, il part.

Où va-t-il? Réfléchissez? Lorsque vous allez mal, qu'un problème se pose à vous, que votre cœur est lourd, qui allez-vous voir?

Oui! Voilà! Il va au **Green Mill**, retrouver ses amis.

À son arrivée, comme à l'accoutumé, toute la joyeuse bande lui dit : « Alors, alors, alors? Comment ça s'est passé? »

Marc, la mine grave, passe plusieurs longues minutes à leur expliquer comment s'est déroulé ce premier rendez-vous. Ses amis sont déçus pour lui mais ne comprennent pas bien ce que Marc a réellement fait de mal. Marc non plus d'ailleurs. Il a juste partagé sa joie. Mais cela n'a pas plu. Hélas.

Pour oublier, Marc boit une, puis deux puis trois bières. C'est trop pour un seul homme. Il est minuit passé. Il est ivre. Pris par la tristesse, lui vient une idée!

Il faut que vous sachiez que le Green Mill est un bar spécial. Un bar à concert qui dispose d'une scène. Chaque soir, un groupe de la région vient jouer de la musique pour les clients. Ce soir-là, il n'y a pas de groupe. Il n'a pas pu venir. La scène est vide. Vous avez compris l'idée de Marc?

Il se dirigea vers le patron, Dave, et lui tint à peu près ce langage :

« - Hey! Dave, pour 1 \$, je te loue ta scène! D'accord? »

- Banco! Fais toi plaisir!

- C'est parti!»

Marc monta sur scène, prit le micro, interpella le public et se mit à raconter son histoire, toute sa soirée ratée passée à la bibliothèque en compagnie de Cindy. Ses amis, attablés, en rigolaient d'avance. Ils pensaient qu'il allait vivre un second moment de honte. Et bien, ils se trompèrent lourdement. Marc captiva l'auditoire. Ce fut un **succès** incroyable. Les clients du bar, peu à l'écoute au départ, se mirent à prêter l'oreille, à rire et à réagir. C'était beau, comme un spectacle dans lequel l'artiste et le public s'amuse ensemble. C'était finalement tout l'opposé de ce qui s'était passé à la bibliothèque quelques heures plus tôt.

Une fois son intervention terminée, la salle entière l'applaudit. Marc les remercia. Puis, il montra le micro et demanda aux personnes présentes si quelqu'un voulait bien venir à son tour raconter une

histoire. Contre toute attente, plusieurs personnes levèrent la main. Jusqu'à la fermeture du bar, les gens se succédèrent, racontèrent et s'amusèrent.

Dave, le patron, fut impressionné. Tellement qu'il alla demander à Marc s'il voulait bien refaire cela. Il lui proposa de réserver sa scène un soir par semaine. Marc accepta. Il en sera ainsi tous les dimanches soir au Green Mill. C'est ainsi qu'est né le **Slam**, l'art de raconter des histoires avec poésie. Aujourd'hui encore, plus de trente ans après, Marc Smith continue d'animer les scènes slam du Green Mill tous les dimanches soir.

Rapidement, les soirées slam du Green Mill furent des réussites. Après le Green Mill, d'autres bars de Chicago copièrent le principe et créèrent des scènes slam. Puis, d'autres villes que Chicago firent de même aux Etats-Unis ; on pouvait slamer à New-York, Los Angeles, San Francisco... Enfin, le slam voyagea à l'étranger et se répandit dans de nombreux pays. Aujourd'hui, le slam est une pratique présente dans le monde entier. En France, on peut trouver des ateliers slam dans toutes les villes. C'est un art qui plaît car il mélange la poésie et le plaisir du partage.

Lors des scènes slam, Marc tenait impérativement à une chose : il fallait que le public puisse réagir. Il n'était pas question de faire comme à la bibliothèque de Chicago, ça non ! Pour que cela soit agréable et intéresse le public, il mit en place des **compétitions**. Lors de chaque soirée slam, il y aurait un gagnant. Il existe aujourd'hui des championnats de France de Slam (depuis 2011) et des championnats du monde.

Pour que cela se déroule dans de bonnes conditions, Marc a tenu à ce qu'il y ait des **règles**. Des règles pour les artistes qui montent sur scène et des règles pour le public qui écoute et réagit. Je vais vous les apprendre afin que nous puissions, prochainement, faire notre première scène slam ensemble.

Lors d'une scène slam, il y a trois rôles importants : le slameur, le public et le slam master.

Le **slameur**, ou la slameuse s'il s'agit d'une fille, est la personne qui vient déclamer un texte face au public. Le slameur doit respecter trois règles. Ce sont les règles d'or du slam qui sont utilisées partout dans le monde.

1. L'intervention ne doit pas durer plus de **3 minutes** (et pas moins de 45 secondes). Lors des soirées, cela permettait à tout le monde de pouvoir passer et cela rendait également la présentation plus dynamique.
2. Le slameur ne peut utiliser que sa **voix** lors des concours et donc aucune musique.
3. Enfin, le slameur doit venir **sans accessoire**. Il ne peut donc pas emporter d'instruments de musique ou de déguisements sur scène.

Voilà pour les trois règles des slameurs que vous aurez à respecter lors de nos scènes slam. Maintenant, venons-en au public. C'est important un public. Rappelez-vous, Marc Smith à la bibliothèque s'est senti humilié par le public. Pour que cela n'arrive jamais durant des scènes slam, voici les trois règles du public :

1. **Accueillir!** Lorsqu'un slameur s'avance sur scène, il faut l'encourager, l'applaudir, lui donner de la force. Il est courageux. Il faut, quelque soit ce qu'il dit, respecter son courage de venir sur scène face à un public.
2. **Écouter!** Durant l'intervention du slameur, le public ne peut plus parler. Il peut toujours réagir, rire et crier, mais doit rester à l'écoute.
3. **Féliciter!** Qu'on ait apprécié ou pas le récit proposé, le public applaudit toujours le slameur. C'est un signe de respect envers sa générosité et son courage.

D'ailleurs, pour vous montrer à quel point il convient de respecter ceux qui s'aventurent sur scène, Marc Smith a tenu à ce qu'il y ait des jurys dans le public. Lors de votre scène slam également nous choisirons cinq jurys. Ces jurys sont obligés de mettre une note sur 10 mais qui ne peut pas être inférieure à 8. Et oui, Marc ne voulait pas de mauvaises notes, il les a supprimées! C'est son jeu, ses règles! Donc, en scène slam, on peut recevoir un 8, un 9 ou un 10. C'est chouette!

Enfin, pour qu'une scène slam se déroule dans de bonnes conditions, il faut un maître de cérémonie, un chef de troupe, un animateur à la hauteur! Il faut un **slam master**!

Lui aussi a des missions. Comme le public, plus encore, il doit accueillir, écouter et féliciter. Mais, en plus, il doit dire deux phrases obligatoires qui «mettent l'ambiance» :

1. **«Le prochain slameur est un...»** et le public lui répond en criant «slameur!». Si c'est une fille, le slam master dit alors : «La prochaine slameuse est une...». Le public répond alors : «slameuse!».
2. Enfin, avant que ne s'avance l'artiste, il annonce son arrivée par cette formule :
«Merci d'accueillir ...» en nommant le slameur ou la slameuse.

Et voilà, vous savez tout. C'était l'incroyable histoire de Marc Smith. Vous avez vécu la naissance du slam. Comme Hubert Noël l'a fait en offrant le mot cataclysme à ses élèves, à mon tour, je vous offre cette découverte. C'est un **joker** que vous devez maintenant utiliser. Sachez en profiter!

Ouverture

À l'issue de cette présentation, les élèves vous renverront l'énergie que vous leur avez insufflée. Ils sont maintenant dans l'attente, passionnés par cette histoire, cet art et cette opportunité nouvelle de pouvoir faire du slam en classe. Reste que, en l'état, c'est impossible. Les élèves vont le comprendre rapidement. Ils connaissent les fondements, les aspects organisationnels mais ne possèdent pas la matière première, à savoir un propos à partager. Il est donc grand temps d'écrire pour dire...

ANNEXE 2: Naissance du slam, les étiquettes

1987

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 1/24

Chicago

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 2/24

MARGE SMITH

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 3/24

Américain

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 4/24

AMOUR

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 5/24

Poésie

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 6/24

SLAMMEUR

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 18/24

1 GOOLX

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 15/24

POUR LE

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 17/24

3 MINUTES

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 14/24

0 accessoires

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 16/24

Accueillir

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 18/24

ÉCOUTER

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 19/24

féliciter

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 20/24

SLAM MASTER

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 21/24

"LE PROCHAIN
SLAMEUR EST UN"

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 22/24

MERCI
D'ACCUEILLIR

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 23/24

JOKER

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 24/24

MAHAISE

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 7/24

GRZSN MLT

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 8/24

SUCCE'S

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 9/24

SLAM

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 10/24

COMPÉTITION

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 11/24

REFLES

JOKER - LA NAISSANCE DU SLAM - 12/24

ANNEXE 3: Carte mentale - la poésie en 5 minutes

