

Festival de littérature genèse

Fiche d'aide à l'usage des enseignants

Etape 2 : Sketch - Numéro de clown

SKETCH-NUMÉRO DE CLOWN(S) CYCLE 3

Définition

Œuvre dialoguée de courte durée, généralement comique, représentée au théâtre, au cirque, au music-hall, à la télévision ou au cinéma. (Larousse)

Courte scène, généralement comique et rapide, parfois improvisée. (Projet écrire ACCES éditions)

Synonymes

Pièce, numéro, exhibition, tour, saynète, comédie, histoire, parodie, farce, pantomime...

Compétences à construire

SOCLE COMMUN : COMPÉTENCES ATTENDUES À LA FIN DU CM2

Compétence 1 :

La maîtrise de la langue française

L'élève est capable de :

- s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis ;
- prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté ;
- lire avec aisance (à haute voix, silencieusement) un texte ;
- lire seul des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge ;
- comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient ;
- utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte (mieux le comprendre, ou mieux l'écrire) ;
- rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (description, dialogue, texte poétique...) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire ;
- orthographier correctement un texte simple de dix lignes - lors de sa rédaction ou de sa dictée - en se référant aux règles connues d'orthographe et de grammaire ainsi qu'à la connaissance du vocabulaire ;

Compétence 4 :

La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

L'élève est capable de :

- utiliser l'outil informatique pour s'informer, se documenter, présenter un travail ;

Compétence 5 :

La culture humaniste

L'élève est capable de :

- dire de mémoire, de façon expressive une dizaine de poèmes et de textes en prose ;
- interpréter de mémoire une chanson, participer avec exactitude à un jeu rythmique ; repérer des éléments musicaux caractéristiques simples ;
- distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture) ;
- inventer et réaliser des textes, des œuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive.

Compétence 6 :

Les compétences sociales et civiques

L'élève est capable de :

- prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue ;
- coopérer avec un ou plusieurs camarades ;

Compétence 7 :

L'autonomie et l'initiative

L'élève est capable de :

- s'impliquer dans un projet individuel ou collectif ;

Objectif

Ecrire un sketch, un numéro de clown, en deux pages afin de mettre en valeur le livre choisi par la classe.

Guide de lecture écriture

1 - Lecture/découverte de saynètes humoristiques

Lire quelques saynètes humoristiques significatives pour s'appropriier le genre et en définir les spécificités (Lecture ⇒ Analyse ⇒ Production).

Ces lectures permettront de dégager les caractéristiques :

- relatives au dialogue
- relatives à la mise en scène

2 - Rédaction

2.1 - Eléments de mise en scène : avant le sketch, on trouve différentes informations générales concernant les décors, les personnages, les accessoires, la musique...

2.2 - Ecriture du dialogue

Dans un dialogue, les paroles sont rapportées directement et exactement : c'est de l'oral écrit.

Le niveau de langue utilisé est choisi en fonction des caractéristiques des personnages et des effets recherchés (registre familier, courant ou soutenu).

La ponctuation du dialogue est spécifique. Elle doit aider le lecteur à se repérer dans les échanges.

Pour rendre le dialogue vivant, l'auteur doit :

- trouver un sujet de conversation bien précis
- avoir des personnages bien typés (clown blanc, clown musical, l'Auguste...)
- faire du dialogue un élément déterminant de l'action (dispute, provocation, demande d'aide...)
- rendre clairement les sentiments éprouvés par les personnages (jalousie, surprise, colère, tristesse...)
- définir clairement les relations entre les personnages (méfiance, jalousie, amitié, protection...)
- éviter les formules toutes faites, qui n'ont aucun intérêt pour l'intrigue.

2.3 - Didascalies

L'auteur donne les indications qu'il souhaite pour éclairer le lecteur. Il se sert d'indices :

- sur la manière dont la réplique est prononcée
- sur les sentiments des personnages
- sur l'organisation de l'espace
- sur les déplacements
- ...

2.4 - Effets comiques

- Le **comique de gestes** (didascalie) : mimiques, grimaces, vêtements, accessoires...

- Le **comique de situation** est produit par la situation d'un personnage dans l'histoire : surprises, chutes...

- Le **comique de mots** : l'effet comique est produit par les paroles : jeux de mots, expressions...

- Le **comique de caractère** : l'effet comique est produit par la description des caractères des personnages.

QUELQUES SITES :

http://www.editions-buissonnieres.fr/deux_clowns_sur_les_planches.html

Les éditions buissonnières proposent un recueil de 10 sketches pour clowns. Une fiche synthétique présente les spécificités de certains clowns (l'Auguste, le clown blanc) .

<http://crdp.ac-nancy-metz.fr/mediatheque/cirque/cirque.html>

Bibliographie sélective comprenant des liens Internet

Réalisée par le service Ressources documentaires du CRDP de Lorraine

BIBLIOGRAPHIE :

Des ouvrages pour l'enseignant :

- Projet écrire : 24 dossiers autonomes, Accès éditions
- Défi écrire, 7 à 9 ans, Accès éditions
- 50 activités avec les arts du cirque, Sceren
- 17 pièces humoristiques pour l'école, CM, Albin Michel
- Saynètes pour apprentis comédiens, Cycle 2, Retz