

## LAZZI DE LA MOUCHE 2.0

CRÉATION D'UNE SAYNÈTE  
INSPIRÉE DE LA  
COMMEDIA DELL'ARTE

### RÉSUMÉ

#### PROPOSITION

Créer un lazzi inspiré du Lazzi de la mouche, avec support musical, en exploitant les procédés comiques de gestes et de situation.

#### TEMPS PRÉVU

1 à 2 heures

#### OUTILS NUMÉRIQUES

- Caméra ou téléphone intelligent
- Tablette numérique ou ordinateur
- Application en ligne : [KAPWING](#)

#### COMPÉTENCES

- Créer des œuvres dramatiques (C1)
- **Compétence numérique** : production de contenu

#### JEU DRAMATIQUE

- Corps : Attitude, émotion, gestuelle, direction du regard, rythme action
- Amplitude, tonus
- Jeu chorégraphique

#### STRUCTURE THÉÂTRALE

- Environnement sonore : utilisation du son
- Travail d'ensemble : mise en place, conventions relatives à l'unité de jeu

#### MATÉRIAUX

- Canevas du récit dramatique ([PDF](#), [Word](#), [Google Doc](#))
- [Support musical](#)
- Accessoires illimités

#### REPÈRES CULTURELS

- [Lazzi acrobazia cibo](#)
- [Lazzi of the Fly](#)
- [Scènes comiques de Charlie Chaplin](#)

#### STRUCTURE DRAMATIQUE

- Moyens dramaturgiques : canevas, constitutions de l'oeuvre

#### CRITÈRES D'ÉVALUATION CIBLÉS

- Enchaîner différentes sections de la création en tenant compte des éléments du langage dramatique sélectionnés
- Utiliser différents procédés d'une technique théâtrale
- Mettre à l'essai des situations dramatiques en utilisant des moyens corporels

## LAZZI DE LA MOUCHE 2.0

CRÉATION D'UNE SAYNÈTE  
INSPIRÉE DE LA  
COMMEDIA DELL'ARTE

### DÉROULEMENT

#### CRÉER

##### PRÉPARATION

1. Montrer l'exemple de [Lazzi of the Fly](#).
2. Définir ce qu'est un lazzi (voir diaporama Slides ou PowerPoint).
3. Montrer le [Lazzi acrobazia cibo](#).
4. Activer ses connaissances antérieures à partir des questions suivantes (voir diaporama Slides ou PowerPoint).
  - a. Qu'est-ce que le jeu comique ?
  - b. Quels sont les procédés comiques ?
  - c. Quelles techniques de jeu peuvent servir en comédie ?
  - d. Comment se structure un récit ?
5. Consulter des scènes muettes comiques telles que celles de [Charlie Chaplin](#) pour s'inspirer.

##### RÉALISATION

1. Regarder l'[exemple de production d'élève](#).
2. En équipe de 2-3, les élèves doivent créer un Lazzi inspiré du lazzi de la mouche. Voici les consignes :
  - a. Le lazzi doit durer entre 1 minute et 2 minutes.
  - b. Mise en situation : Vous êtes affairés à quelque chose et vous vous faites déranger par une mouche.
  - c. Les actions doivent être synchronisées avec ce [support musical](#).
  - d. Intégrer au lazzi au moins un procédé comique et des techniques de jeu comique.
3. Chaque équipe doit remplir le canevas du lazzi (voir Annexe 1) en respectant la structure dramatique.
4. Laisser du temps pour que les élèves répètent leur lazzi afin de s'ajuster au jeu de l'autre.
5. L'enregistrement et le montage de la vidéo du lazzi peut se faire de deux façons (voir les [tutoriels sur KAPWING](#)) :
  - a. Un élève enregistre une visioconférence avec ses coéquipiers :
    - i. Ils pourront organiser à l'avance l'emplacement des cadres de caméra dans l'écran qui est enregistré.
    - ii. Ça réduit les étapes du montage vidéo.
  - b. Chaque élève filme sa partie :
    - i. Prévoir une méthode de partage des vidéos pour que l'élève qui fait le montage puisse les récupérer.
    - ii. Plus de travail devra être fait au montage pour rogner les vidéos et synchroniser le tout avec le support musical.
6. Prévoir un moyen pour récupérer les vidéos des élèves soit en leur demandant de vous envoyer le lien web, soit en la téléchargeant et en la versant dans un devoir en ligne.

##### INTÉGRATION

1. Demander aux élèves de partager leur vidéo dans cette collection [Wakelet](#) afin que tous puissent voir des exemples de réalisations à travers le Québec.
2. Regarder les productions de toutes les équipes en grand groupe et animer une discussion sur les questions de réflexion du diaporama.

# LAZZI DE LA MOUCHE 2.0

CRÉATION D'UNE SAYNÈTE  
INSPIRÉE DE LA  
COMMEDIA DELL'ARTE

## ANNEXE 1

### CANEVAS DE RÉCIT DRAMATIQUE

#### Canevas du Lazzi de la mouche 2.0

**Mise en situation :** Vous êtes affairés à quelque chose et une mouche vient vous déranger.

<b>Levée d'idées</b>	
Actions, gestes, gags à intégrer dans votre lazzi.	
<b>Exposition</b> (situation initiale) :	
Que faites-vous avant l'arrivée de la mouche ?	
<b>Élément déclencheur</b>	
Arrivée de la mouche. Quelles sont vos réactions?	
<b>Montée de la tension</b> (déroulement) :	
Comment vous y prenez-vous pour chasser la mouche ? Ajoutez ici des techniques de jeu comique (exagération, répétition, règle de 3, double take, le rythme vite ou lent...).	
<b>Apogée :</b>	
<b>Retombées et conséquences :</b>	
<b>Dénouement :</b>	



# LAZZI DE LA MOUCHE 2.0

CRÉATION D'UNE SAYNÈTE  
INSPIRÉE DE LA  
COMMEDIA DELL'ARTE

## ANNEXE 2

### ÉVALUATION DE LA COMPÉTENCE CRÉER

#### CRITÈRE ÉVALUÉ :

Efficacité de l'utilisation des connaissances liées au langage dramatique et aux techniques

Critères	<i>Enchaînement de la création en tenant compte de la structure du récit et les conventions de jeu.</i>	<i>Utilisation de différents procédés théâtraux et techniques de jeu comique.</i>	<i>Utilisation des moyens corporels (précision du geste, du regard, écoute).</i>
	<b>La séquence dramatique comprend les éléments constitutifs du récit.</b>	<b>Les élèves utilisent de façon efficace des procédés comiques et des techniques de jeu comique.</b>	<b>Les élèves bougent avec précision, dirigent clairement leur regard et écoutent leurs coéquipiers en s'adaptant à leur jeu.</b>
<b>5 Excellent</b>	La séquence comprend tous les éléments de la structure du récit et le récit est cohérent. Présence marquée de rebondissements.	Plusieurs procédés théâtraux et techniques de jeu sont utilisés judicieusement.	La grande majorité des gestes et des regards sont précis et l'écoute entre les élèves est très présente.
<b>4 Très bien</b>	La séquence comprend la majorité des éléments du récit.	Présence de plusieurs procédés théâtraux et techniques de jeu, mais ceux-ci pourraient être mieux intégrés.	La plupart des gestes et des regards sont précis et l'écoute est présente.
<b>3 Satisfaisant</b>	La séquence ne contient pas tous les éléments du récit et manque de cohérence à l'occasion.	Peu de procédés théâtraux et de techniques de jeu et maladresses dans l'intégration de ceux-ci.	Quelques gestes et regards précis et manque de constance dans l'écoute.
<b>2 Peu satisfaisant</b>	La séquence ne contient pas les éléments du récit.	Faible utilisation des procédés et des techniques.	Gestes et regards rarement précis et peu d'écoute entre les coéquipiers.
<b>1 Insatisfaisant</b>	La création est confuse et ne tient pas compte de la structure du récit.	Absence de procédés et de techniques.	Les gestes sont confus et il n'y a pas d'écoute.