



La compagnie L'effraie souhaite proposer des ateliers radiophoniques pour des adolescents (12-15 ans). Sur 5 séances, nous découvrirons comment fabriquer une émission en équipe, en passant par toutes les étapes de réalisation : écriture, prise en main de la technique, enregistrement sonore sur le terrain, prise de parole au micro, diffusion publique. Nous nous intéresserons à la vie d'une localité et de ses habitant.es et proposerons, pour clôturer les ateliers, une émission en public, conçue par toute l'équipe. Une occasion de se rassembler et de faire entendre les voix du village autour d'un évènement convivial.

Atelier « Radio Court-circuit » : Pour ados 12-15 ans

1 ou 2 intervenants suivant les séances, 10 places

5 séances: 1 atelier de 2h par jour sur 5 jours consécutifs ou 2h par mois sur 5 mois.

Cet atelier peut se dérouler de janvier à juin avec une séance mensuelle ou sur 5 jours consécutifs en période de vacances scolaires.

Les objectifs : Développer l'écoute. Expérimenter la prise de parole. Explorer le territoire. Développer le travail collectif. Aborder un travail de documentation et d'écriture. Réaliser une émission.

1- Présentation de l'atelier

Objectif : réaliser une émission à l'issu des 5 séances.

Ecoute d'extraits radio et différenciation des genres : chronique, interview, documentaire, information, humour, publicité... Élargissement à tout ce qu'il est possible de faire et d'inventer. Aborder l'identité de la radio (exemple quizz jingle, reconnaître une radio par le ton, le vocabulaire utilisé).

Installation du plateau-radio: Présentation du matériel, des rôles dans une équipe, et du fonctionnement global pour pouvoir diffuser. Première mise en situation avec les micros et premiers jeux d'écoute : demander aux participants d'écrire un thème qui les intéresse particulièrement sur un papier, les mettre dans un chapeau, piocher un thème et en parler ensemble au micro pendant 10 minutes. Mettre en place des signes qui seront les nôtres pour communiquer. Premiers enregistrements test.

Penser à l'identité du groupe : Réfléchir au nom de l'émission.

Jeux de prise de parole : Par binôme, une personne se présente, l'autre pose des questions et dresse un portrait. Changement des rôles au bout de 15 minutes. Puis sélection à deux des informations importantes qui ressortent de l'entretien pour une présentation au sein du groupe complet, pendant 3 minutes.

2- Paysage sonore

Écoute des présentations enregistrées à la séance précédente. Entendre sa voix.

Parole autour du paysage sonore. C'est quoi un paysage sonore? Quels sont les sons qui vous marquent au quotidien ?

Jeu d'écoute : reconnaître des sons du quotidien venus d'ailleurs choisis par les intervenants. Décrire de manière générale ce que l'on entend, puis pointer des détails. Discerner et dissocier des éléments à l'intérieur d'un paysage sonore. Augmenter en difficulté en écoutant des sons plus précis.

Balade sonore en 2 groupes, avec 2 zones géographiques définies sur Mouazé. 1 micro par groupe. Choix de « points d'ouïe ». Décision collective sur ce que l'on va faire écouter à l'autre groupe au retour pour un blind test.

3- Arpenter la localité

équipe séparée en 2 groupes.

Rencontrer des habitants. Frapper aux portes, aborder les passants dans la rue, aller dans les commerces, avec une question commune, lié à l'émission finale.
Proposer aux personnes rencontrées de venir le jour de l'émission.

Partage d'expériences. Retour dans la salle d'ateliers. Sélection des informations en équipe. Elaboration d'une histoire pensée en groupe. Ecriture collective, intentions de montage sur papier (mises en forme pour la séance prochaine par un intervenant).

Écriture : Proposer aux participants d'écrire une chronique, de la poésie, une chanson... à partir de ce que l'on a fait ensemble.

4- Préparation de l'émission

Définir le nom de l'émission, son identité sonore.

Définir un fil conducteur, un sujet qui rassemble les productions.
Montage du plateau radio et mise en situation de prise de parole.

Création de jingles. Jeux avec instruments et objets sonores en tout genre.

Écoute des propositions de l'intervenant suite à l'écriture collective de la séance précédente.
Retours. Ce qui va, ce qui ne va pas.

Peaufinement du conducteur. Jeux : Chef d'orchestre. faire tourner les rôles d'animateur, technicien, pendant une heure. Rappel des signes, la communication, le lancement des enregistrements...

5- Émission en public

Relecture du conducteur. Dernière répétition des textes, préparation technique. Repréciser les rôles de chacun et les moments d'intervention.

Émission de 30 minutes en public, enregistrée et diffusé sur internet.
Puis 30 minutes de débrief sur l'expérience et fin de l'atelier.