



Théâtre Pluralité - ÉLODIL

Manuel de formation
Atelier d'expression créative



V- Volet pratique

1. Les rituels d'ouverture et de fermeture

Le rituel d'ouverture : ouvrir un espace de partage sécuritaire

Avant d'amorcer les ateliers, afin de favoriser la mise en place d'une dynamique différente au sein de la classe, il est souhaitable de faire une scission entre l'espace classe et l'espace théâtre*. Dans cet esprit, le rituel d'ouverture permet :

- > d'ouvrir un espace dans lequel les jeunes se sentiront en sécurité sur le plan émotionnel;
- > de créer un nouveau rapport entre les jeunes et entre les jeunes et les adultes;
- > d'installer un lieu de respect et de partage;
- > de se recentrer sur le présent, l'ici et le maintenant;
- > de créer un pont entre le quotidien à l'école et les ateliers théâtre.

Le rituel de fermeture : refermer cet espace de partage

Il est important, durant ces quelques minutes de fin d'atelier, que les jeunes puissent exprimer, verbalement ou non, ce qu'ils ont vécu durant l'atelier. Souvent, un mot ou une phrase suffisent, parfois un son et un geste peuvent aussi être très évocateurs.

Les ateliers amènent les jeunes dans un espace imaginaire où peuvent surgir des émotions que le rituel de fermeture invite, de façon concrète, à contenir afin de permettre le retour au quotidien et donc, de fermer l'espace théâtre.

Pour l'enseignant, ce rituel est aussi important car il permet de savoir où en sont les jeunes émotionnellement afin de mieux les accompagner.

TITRE	LE RITUEL D'OUVERTURE <i>Moment pour installer l'atelier</i>
DURÉE	5 minutes
CATÉGORIE	Rituel d'ouverture
DIFFICULTÉ	●
OBJECTIFS	
Individuel	Concentrer et mobiliser l'attention
Groupe	Favoriser l'émergence d'une identité de groupe

DESCRIPTION


Le groupe de jeunes est accueilli à l'extérieur du local. Le meneur de jeu informe les jeunes qu'il est temps d'entrer dans l'espace théâtre. Les lumières sont éteintes dans la salle. Les jeunes sont invités à entrer silencieusement dans le local, à se placer en cercle et à prendre trois grandes respirations afin de se centrer sur eux-mêmes. On allume les lumières pour marquer le début de la séance et le premier jeu/réchauffement débute.

VARIANTE

LA CHANDELLE

Cette variante au rituel d'ouverture est intéressante lorsque le thème du jour est « les cérémonies ». Elle peut également être pertinente lorsqu'il y a des conflits à gérer à l'intérieur d'un groupe et elle peut permettre de changer la dynamique de celui-ci.

Un grand tissu est placé par terre et des chandelles sont allumées et placées dans une assiette. Tous les jeunes sont assis autour du tissu et des bougies. Le meneur de jeu invite les jeunes à se recueillir en silence, en regardant les flammes, puis à se laisser aller à leurs pensées. Après une minute, le meneur de jeu peut leur demander d'échanger sur leurs pensées.

TITRE	LE RITUEL DE FERMETURE : LE KALÉIDOSCOPE <i>Moment pour faire un retour sur l'atelier</i>
DURÉE	5 minutes
CATÉGORIE	Rituel de fermeture
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Exprimer ce qui a été vécu durant l'atelier
Groupe	Clore l'atelier et y « contenir » ce qui a été exprimé

DESCRIPTION

Le meneur de jeu invite les jeunes à former un grand cercle, à se mettre de dos (chacun dans sa bulle) et à revoir dans leur tête, les yeux fermés, pendant quelques minutes, les moments de l'atelier.

Le meneur de jeu demande aux jeunes de se retourner vers l'intérieur du cercle et commence le partage en proposant à un jeune volontaire de dire un mot ou une phrase à propos de ce qu'il retient de l'atelier d'aujourd'hui :

- > un moment important lors de l'atelier (positif ou négatif);
- > une chose qu'il a aimée ou pas;
- > une chose qui a fait défaut;
- > ce qu'il a envie de conserver ou pas de cet atelier;
- > un sentiment qu'il aurait envie de garder pour la semaine;
- > etc.

Par la suite, le jeune doit lancer la balle imaginaire à un autre jeune qui dira à son tour quelque chose sur l'atelier et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les jeunes se soient exprimés.

REMARQUES

De la même façon qu'un rituel ouvre chacune des séances, chaque atelier se termine par une courte période de retour. Nous proposons dans les variantes ci-après quelques formes possibles pour ce rituel, mais vous pouvez inventer d'autres modèles. L'important c'est que, durant ce rituel, les jeunes puissent exprimer ce qu'ils ont vécu lors de l'atelier.

Il se peut, par manque de temps, que tous les jeunes ne puissent pas s'exprimer. Toutefois, il est important d'ajuster votre planification pour permettre la mise en place de ce rituel et afin de clôturer symboliquement l'atelier.

Il est important que chacun parle à voix haute afin que tout le monde entende les mots rapportés et à refléter*.

Parfois, et dans la mesure du possible, le meneur de jeu peut demander au jeune de préciser l'émotion ressentie lors de l'atelier (par exemple, si un jeune indique que tout était bien, le meneur de jeu peut lui demander des précisions : Qu'est-ce que tu as le plus aimé? Pourquoi? etc.). Ainsi, le meneur de jeu encourage les jeunes à chercher ce qui leur est personnel.

VARIANTE 1 (5 MINUTES)

La classe est divisée en deux groupes, positionnés face à face, sur deux lignes. Le meneur de jeu invite les jeunes à se mettre de dos (chacun dans sa bulle) et à revoir dans leur tête, les yeux fermés, pendant quelques minutes, les moments de l'atelier.

Le meneur de jeu demande aux jeunes de se retourner vers l'intérieur du cercle et il invite chacun des jeunes du premier groupe à exprimer ce qu'il retient de l'activité en termes d'expérience, de sentiments suscités ou de toute autre chose.

Par la suite, les jeunes du deuxième groupe avancent d'un pas, tous en même temps, et au signal du meneur de jeu, ils reflètent* quelques-uns des éléments rapportés par les jeunes du premier groupe puis figent* quelques secondes, comme s'ils étaient dans une photo de groupe. Le reflet se fait par un son, un mot dans la langue de leur choix et un mouvement qui traduit une émotion ou une expérience mentionnée.

Inversement, chacun des jeunes du deuxième groupe s'exprime sur l'atelier tandis que le premier groupe est invité à refléter les éléments rapportés.

VARIANTE 2 (5 MINUTES)

Le meneur de jeu invite les jeunes à former un grand cercle, à se mettre de dos (chacun dans sa bulle) et à revoir dans leur tête, les yeux fermés, pendant quelques minutes, les moments de l'atelier. Les jeunes se retournent vers l'intérieur du cercle et quelques volontaires sont invités au centre (au moins trois). L'un après l'autre, les jeunes du cercle disent ce qu'ils retiennent de l'atelier, puis, au signal du meneur de jeu, les jeunes du centre reflètent* en même temps l'un ou l'autre des éléments mentionnés. Les jeunes

figent* quelques secondes, comme s'ils étaient dans une photo de groupe. Après quelques photos, d'autres jeunes volontaires sont invités à remplacer les premiers au centre.

VARIANTE 3 (5 MINUTES)

Cette variante est l'inverse de la précédente.

Le meneur de jeu invite les jeunes à former un grand cercle, à se mettre de dos (chacun dans sa bulle) et à revoir dans leur tête, les yeux fermés, pendant quelques minutes, les moments de l'atelier.

Les jeunes se retournent vers l'intérieur du cercle et quelques volontaires sont invités au centre (au moins trois). L'un après l'autre, les jeunes du centre disent ce qu'ils retiennent de l'atelier, puis les jeunes du cercle reflètent en même temps l'un ou l'autre des éléments mentionnés. Les jeunes qui forment le cercle figent quelques secondes, comme s'ils étaient dans une photo de groupe. Après quelques photos, d'autres jeunes volontaires sont invités à remplacer les premiers au centre.

VARIANTE 4 (10 MINUTES)

Le meneur de jeu invite les jeunes à former un grand cercle, à se mettre de dos (chacun dans sa bulle) et à revoir dans leur tête, les yeux fermés, pendant quelques minutes, les moments de l'atelier.

Le meneur de jeu invite les jeunes à se retourner vers l'intérieur du cercle et à ouvrir les yeux. Il demande à une personne de dire ce qu'elle a retenu de l'activité et à la personne placée à sa droite de refléter avec un son et un mouvement ce qui a été dit. À son tour, cette deuxième personne se tourne vers la personne qui est placée à sa droite et dit ce qu'elle retient de l'atelier. L'autre jeune reflète également par un son ou un mouvement ce qui vient d'être dit, et ainsi de suite.

2. Les jeux et les réchauffements

LES JEUX

En principe, cette étape de l'atelier se situe après le rituel d'ouverture et avant les réchauffements. Le jeu permet aux jeunes d'être ensemble dans le plaisir, en s'amusant tout simplement. C'est un moment de l'atelier qui demande un peu de concentration, de la patience envers les autres, mais surtout qui amène les jeunes à retrouver l'enfant en eux, celui qui aimait rire et s'amuser en toute innocence. C'est souvent un pur bonheur pour les jeunes de se permettre de vivre cela.

Cette étape est rassembleuse et amusante, et elle permet de construire la confiance en soi et en l'autre. Les activités ludiques menées durant cette période permettent de créer des souvenirs communs qui marqueront le point de départ d'une nouvelle dynamique de groupe.

Afin de mettre le jeu en place, il faut vérifier si les jeunes le connaissent. Il existe parfois plusieurs versions d'un même jeu, et les jeunes, en général, aiment pouvoir expliquer à leurs pairs le fonctionnement de la version qu'ils connaissent. Les jeunes et le meneur de jeu décident alors de la version qui sera jouée ce jour-là. Afin que le jeu soit bien compris par tous, il est recommandé de faire un essai. On demandera alors à des volontaires de jouer et ainsi, il sera possible d'ajuster ce qui n'était pas clair. Place au jeu!