



Théâtre Pluralité - ÉLODIL

Manuel de formation
Atelier d'expression créative




V- Volet pratique

TITRE LE JEU DE COMBAT

Donner-recevoir-réagir à des coups fictifs

DURÉE 10 minutes

CATÉGORIE Réchauffement

DIFFICULTÉ  À 

OBJECTIFS

Individuel Mobiliser l'énergie et l'attention, développer la confiance en soi

Groupe Développer la complicité et la cohésion du groupe, respecter les autres

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en deux lignes parallèles (ligne A et ligne B) à une des extrémités de l'espace jeu. Le meneur de jeu propose de faire un jeu de combat et identifie trois parties du corps (l'épaule gauche, l'épaule droite et l'abdomen) où des coups fictifs peuvent être donnés à l'aide des poings.

Le meneur de jeu marque le tempo avec un tambour et à chaque coup de tambour, les jeunes de la ligne A donnent un coup fictif (au choix parmi les trois cités ci-haut), au ralenti et à celui qui lui fait face, soit ceux de la ligne B. Ces derniers y réagissent en reculant et en recevant le coup (imitation au ralenti d'un geste marquant le coup reçu). Et ainsi de suite jusqu'à l'atteinte de l'autre extrémité de l'espace jeu.

Il est important de souligner aux jeunes que ce sont des coups fictifs, comme au cinéma, et donc que l'on ne touche pas, et ce, en aucun cas, son adversaire.

Puis, les rôles s'inversent.

VARIANTES

- > Quand l'activité est installée, il est possible de la complexifier :
 - En augmentant le tempo;
 - En permettant d'attaquer son adversaire aux jambes, à la tête, aux bras...;
 - En permettant d'attaquer l'adversaire en utilisant les jambes, les bras...
- > Il est également possible de placer les jeunes deux par deux, dans l'espace jeu, sans respecter le format des lignes parallèles. Les jeunes interagissent ainsi dans un combat fictif tout en respectant le tempo donné par le meneur de jeu.


REMARQUES

Dans sa consigne, le meneur de jeu souligne que les coups fictifs sont au ralenti et qu'ils doivent être prévisibles pour l'adversaire.

Il est possible que les jeunes aient de la difficulté à exprimer des émotions de douleur, de violence, de rage, etc. dans le réchauffement. Il est alors possible de faire une activité introductive qui travaille l'expression d'émotions comme les jeux « esquiver » ou « l'exploration de marche » (voir p. 64-65).

3. Les exercices théâtraux

Le plus souvent, on fait faire aux jeunes les exercices théâtraux après l'étape des jeux et des réchauffements. Les exercices théâtraux se travaillent souvent en grand groupe et aident à développer des outils et une conscience théâtrale nécessaires à la mise en scène des histoires. Ainsi, ils permettent aux jeunes de se doter d'outils techniques tels que : trouver sa place dans l'espace jeu, être conscient du jeu théâtral et de l'impact qu'il peut avoir sur les autres, développer des aptitudes séquentielles afin de jouer les histoires sans confusion et apprendre à montrer par la gestuelle plutôt que de nommer. Les exercices théâtraux aident également les jeunes à apprivoiser leurs émotions, à développer une certaine solidarité pour mieux coopérer et à s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle.


TITRE	LA BOÎTE AUX TRÉSORS <i>Découvrir les instruments de musique et leurs sons</i>
DURÉE	10-15 minutes
CATÉGORIE	Exercice avec rythme
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute et la curiosité
Groupe	Respecter les autres

DESCRIPTION

Le meneur de jeu place tous les instruments de musique dans une boîte et la recouvre d'un tissu. Le groupe classe est assis en demi-cercle, face à la boîte aux trésors placée sur une table. Le meneur de jeu demande à un volontaire de venir choisir un instrument et de le présenter au groupe classe, en explorant les différents sons qu'il peut produire. Cet exercice se répète jusqu'à ce que tous les instruments aient été présentés.

REMARQUE

Cet exercice est préparatoire à l'exercice de la structure sonore (voir p.82)

TITRE	LE PARCOURS D'UN PERSONNAGE <i>Visualisation et création d'environnements sonores avec des instruments de musique</i>
DURÉE	10-15 minutes
CATÉGORIE	Exercice avec rythme
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute, l'imaginaire et une ouverture d'esprit
Groupe	Respecter les autres et coopérer

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés debout ou assis, en cercle. Le meneur de jeu leur demande de choisir un instrument de musique ou d'utiliser leur corps (mains, jambes, voix...) afin de reproduire l'environnement sonore de l'histoire qu'il racontera. Ainsi, il propose une période de visualisation durant laquelle un personnage se trouve dans une situation où les sons et les bruits sont à imaginer et à reproduire par les jeunes.

Exemple d'histoire pour la période de visualisation en action :

Le meneur de jeu raconte ce qui arrive à « Ahmed » dans une forêt, les sons qu'il entend/les émotions qu'il ressent : les oiseaux..., les feuilles qui craquent sous ses pas ..., les feuilles des arbres qui bougent au vent ..., la pluie qui commence à tomber ... une pluie de plus en plus forte..., la chaleur et l'humidité ..., le froid et la nuit qui s'installent ..., la faim et la fatigue qui surgissent ..., la peur des animaux dans la nuit comme le serpent..., le hibou ..., la voix de quelqu'un qui le cherche ... Puis, il est retrouvé et retourne à la maison où tout le monde l'accueille avec joie...


Cette situation n'est qu'un exemple et le meneur de jeu peut inventer d'autres situations pour travailler les sons et les émotions.

REMARQUES

Il est important que le meneur de jeu raconte l'histoire lentement et qu'il laisse le temps aux jeunes de reproduire les sons de l'environnement qu'ils se représentent.

Cet exercice cherche à préparer les jeunes à l'utilisation des instruments de musique dans les ateliers, non pas pour faire de la musique, mais bien pour reproduire un environnement et/ou apporter une émotion à une situation donnée.

L'exercice peut devenir cacophonique puisque tous les instruments sont en action. Il faut donc encourager l'attention, la concentration et l'écoute des jeunes.

TITRE	LA STRUCTURE SONORE <i>Coconstruction d'une musique avec les instruments de musique</i>
DURÉE	15 minutes
CATÉGORIE	Exercice avec rythme
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute et coopération
Groupe	Coconstruire, développer la communication

DESCRIPTION

Les instruments de musique sont installés sur une table au centre de l'espace jeu et les jeunes forment un cercle autour d'eux. Un premier volontaire est invité par le meneur de jeu à choisir un instrument de musique et à proposer un son et un rythme. Il devient le chef d'orchestre qui marquera le début et la fin de la « structure sonore ».

D'autres jeunes, un à un, sont invités par le meneur de jeu, à se joindre aux sons proposés. Les jeunes peuvent soit utiliser un instrument de musique, soit utiliser leur corps et/ou leur voix afin de proposer différents rythmes et sons, respectant le tempo initial, pour ainsi participer à la construction de cette « structure sonore ».


Au fur et à mesure que des joueurs se joignent à la structure sonore, les sons et les rythmes deviennent plus complexes. Le meneur de jeu peut décider au préalable du nombre de jeunes qui formeront la structure sonore (cinq, par exemple) puis après quelques structures sonores, il laisse les jeunes libres de participer.

Le chef d'orchestre est responsable de mettre fin à la structure sonore et marque celle-ci par une diminution du son jusqu'au silence, ou il peut choisir un arrêt abrupt.

REMARQUES

Cet exercice cherche à travailler l'écoute et la collaboration, il est donc important de rappeler aux jeunes d'ajuster le son de leurs instruments afin de permettre à tous d'être entendus.

Cet exercice est souvent apprécié des jeunes puisque les rythmes sont très présents dans leur vie quotidienne. Cet exercice est également rassembleur pour le groupe.

TITRE	LES JEUX DE RYTHMES <i>Deux équipes se font face et dialoguent avec des rythmes</i>
DURÉE	20 minutes
CATÉGORIE	Exercice avec rythme
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute et la coopération
Groupe	Travailler ensemble, s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle.

DESCRIPTION

Le meneur de jeu forme deux équipes (A et B) qui se placent sur deux lignes parallèles, face à face. Dans chaque équipe, un volontaire devient le chef et se place devant son équipe.

Le chef de l'équipe A propose une série de mouvements sonores rythmés (battements de pieds, de mains et de corps) en regardant l'équipe B. Cette série est reprise par les membres de son équipe (équipe A), qui la répètent deux fois sans modifier leur position.

Une fois les mouvements répétés, l'équipe A avance d'un pas en reproduisant la série pour se retrouver sur la même ligne que leur chef. L'ensemble de l'équipe A continue d'avancer en reproduisant la série de mouvements sonores rythmés faisant ainsi reculer l'équipe B, jusqu'au fond de l'espace jeu (c'est-à-dire lorsqu'il n'y a plus d'espace pour reculer).

Le chef de l'équipe B répond au chef de l'équipe A en proposant une autre série de mouvements sonores rythmés, qui sera reprise par son équipe (deux fois). À la troisième reprise, ils avanceront d'un pas pour se retrouver sur la même ligne que leur chef, puis poursuivront leur avancée tandis que l'équipe A reculera.

L'exercice continue avec plusieurs allers-retours des équipes A et B. Pour chaque nouvelle série, un nouveau chef est choisi.

VARIANTES

Le chef de l'équipe A propose un mouvement accompagné d'un son ou d'un mot dans la langue de son choix. Il fait ce mouvement seul deux fois afin que les membres de son équipe puissent l'écouter et l'observer. La troisième fois, son équipe reproduit le mouvement et le son ou le mot en avançant d'un pas pour se positionner au même niveau que son chef. L'ensemble de l'équipe A avance en reproduisant la série de mouvements sonores rythmés faisant ainsi reculer l'équipe B, jusqu'au fond de l'espace jeu (c'est-à-dire lorsqu'il n'y a plus d'espace pour reculer).

L'exercice reprend avec la réponse de l'équipe B dont le chef propose, à son tour, une autre série qu'il exécute deux fois pendant que son équipe l'écoute et l'observe. L'équipe B avance d'un pas pour se mettre au même niveau que son chef et repousse l'équipe A, qui elle, s'éloigne au même rythme que l'équipe B avance.

L'exercice continue avec plusieurs allers-retours des équipes A et B. Pour chaque nouvelle série, un nouveau chef est choisi.

REMARQUES

Cet exercice permet de dynamiser le groupe.

Parfois, il est nécessaire d'encourager les jeunes à devenir le chef.

TITRE	LE RONDO <i>Chacun propose un rythme repris par l'ensemble du groupe</i>
DURÉE	15 minutes
CATÉGORIE	Exercice avec rythme
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute et la confiance en soi, prendre/trouver sa place dans le groupe
Groupe	Travailler la cohésion du groupe et respecter les autres

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés debout en cercle. Le meneur de jeu (un adulte ou un jeune volontaire) propose un battement régulier avec les pieds, qu'il gardera tout au long de l'exercice. Quand ce tempo de base est installé, un autre jeune ajoute un rythme complémentaire au tempo proposé par le meneur de jeu. Pour ce faire, il utilise son corps : les mains, les pieds, la voix... Les jeunes du cercle reprennent ce rythme. Un autre jeune est invité à ajouter un nouveau rythme au précédent, et tous reproduisent ce rythme et ainsi de suite pour tous les jeunes du groupe. Le rythme proposé doit rester simple pour permettre à tous de le reproduire.

VARIANTES

Lorsque les jeunes ont bien intégré cet exercice, il est possible de le complexifier en apportant des rythmes plus difficiles.

Il est aussi possible d'ajouter des mouvements en incitant les jeunes à se déplacer dans l'espace jeu, par exemple, faire des pas vers le centre du cercle.

REMARQUES

Il est suggéré de faire précéder cet exercice d'un jeu simple utilisant le rythme (voir l'exercice « jeux de rythme »).

Si les jeunes ont de la difficulté à proposer un nouveau rythme, le meneur de jeu peut inviter un des jeunes à faire le tempo, tandis que le meneur de jeu complètera avec un nouveau rythme que tous reprendront plusieurs fois de suite, et ainsi de suite jusqu'à ce que cette dynamique soit bien intégrée.

Prendre sa place dans le groupe est difficile. En offrant la possibilité aux jeunes de proposer un rythme, cet exercice permet aux jeunes de prendre l'initiative et ainsi de participer au développement de la confiance en soi.

Certains pourraient vouloir produire un rythme compliqué pour impressionner les autres, mais ce rythme compliqué risque d'être difficile à reprendre par le groupe. Or, l'objectif du jeu est de travailler ensemble, sans exclusion. Le chef a donc la responsabilité de choisir un rythme adéquat pour tous.

TITRE	RYTHMER LE MOT <i>Deux équipes dialoguent avec des mots rythmés</i>
DURÉE	15 minutes
CATÉGORIE	Exercice avec rythme
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute, la concentration et la coopération
Groupe	Travailler ensemble, s'ouvrir à la diversité linguistique

DESCRIPTION

Le meneur de jeu forme deux équipes (A et B) qui se placent en deux cercles. Les jeunes regardent vers l'intérieur du cercle. Dans chaque équipe, un volontaire devient le chef et se place au centre du cercle.

Le chef de l'équipe A propose un mot ou un groupe de mots dans la langue de son choix qu'il segmente selon le nombre de syllabes existantes à l'oral dans chaque mot. Les autres jeunes du groupe A répètent à deux reprises le même « mot rythmé ». Par exemple, le chef mentionne : « gi/rafe » ou « pas/try » et le groupe reprend « gi/rafe » ou « pas/try » en faisant une pause entre les différentes syllabes afin de bien segmenter le mot. Il est aussi possible de taper dans les mains à chaque pause.

Puis, de la même manière, le chef de l'équipe B propose un autre mot dans la langue de son choix, à son équipe et l'équipe B le répète à deux reprises.

Et ainsi de suite, les équipes se répondent jusqu'à ce que le meneur de jeu mette fin à l'exercice.

Après cinq allers-retours, le meneur de jeu demande aux équipes de changer de chef.

REMARQUES

Cet exercice permet de dynamiser le groupe.

Parfois, il est nécessaire d'encourager les jeunes à devenir le chef.

Certains pourraient vouloir produire un mot compliqué pour impressionner les autres, mais ce mot compliqué risque d'être difficile à reprendre par le groupe; or l'objectif du jeu est de travailler ensemble, sans exclusion. Le chef a donc la responsabilité de choisir un rythme adéquat pour tous.

TITRE MARCHER AVEC UN TISSU

Première étape d'appropriation : découvrir le tissu

DURÉE 15 minutes

CATÉGORIE Exercice avec tissu

DIFFICULTÉ 

OBJECTIFS

Individuel Développer l'imaginaire et la confiance en soi

Groupe Respecter les autres

DESCRIPTION

Le meneur de jeu place les tissus à différents endroits de la classe, sur le plancher.

Il propose aux jeunes de se déplacer lentement dans l'espace en contournant les tissus.

Puis, il les invite à prendre un tissu, à l'explorer et à découvrir ce qu'on peut faire avec ce dernier. Par exemple: le rouler/le dérouler, le plier, le tordre, l'utiliser pour se cacher, s'habiller, etc.

Le meneur de jeu demande aux jeunes de poser les tissus sur le sol et de reprendre la marche.

Puis, il leur dit : « Ce tissu n'est plus un tissu, c'est un bateau ». Les jeunes prennent alors le tissu qui est à côté d'eux et représentent l'objet nommé avec le tissu. Une fois la représentation faite, le meneur de jeu demande aux jeunes de déposer le tissu au sol et de reprendre leur marche, puis il propose un autre objet, comme un oiseau, un livre, un fruit, un objet précieux, un lac, etc. et les jeunes s'arrêtent et prennent le tissu le plus proche pour représenter le mot qui a été nommé.

Le meneur de jeu peut complexifier ses propositions en nommant des émotions : la tristesse, la joie, la colère, la timidité, etc. tout en suivant la même procédure.

Par la suite, le meneur de jeu invite les jeunes à faire d'autres suggestions.

REMARQUE

Il est important de prévoir un bon nombre et une variété de tissus (voir p.29)

TITRE LE DUO

Deuxième étape d'appropriation : refléter un tissu en action

DURÉE 10 minutes

CATÉGORIE Exercice avec tissu

DIFFICULTÉ 

OBJECTIFS

Individuel Développer l'observation et la confiance en soi


Groupe Développer la complicité

DESCRIPTION

Les jeunes ont chacun un tissu et sont placés deux par deux. Dans chaque paire, on détermine un A et un B.

A propose un mouvement avec son tissu. Ensuite, B reproduit le mouvement avec son tissu le plus fidèlement possible.

Inversement, B propose un mouvement et A l'imité. Il est possible de complexifier l'exercice et d'ajouter au mouvement un son ou un mot dans la langue de choix du jeune.

TITRE	LE TISSU <i>Première étape d'exploration avec un tissu: il évoque un objet, un lieu</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Exercice avec tissu
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer la confiance en soi, s'écouter et se découvrir, développer l'imagination
Groupe	Respecter les autres et développer une pensée collective

DESCRIPTION

Les jeunes sont en cercle. Le meneur de jeu prend un tissu et en mimant l'objet/le lieu en question, dit : « Ce tissu n'est plus un tissu, c'est... une voiture, un livre, un ordinateur, la plage, la joie, etc. ».

Ensuite, les jeunes se placent en sous-groupes de trois à quatre. Plusieurs tissus sont placés au centre de chaque sous-groupe.

Dans chaque sous-groupe, un volontaire prend un des tissus et mime son idée sans la nommer. Par la suite, il le dépose au centre et un autre jeune prend un tissu et à son tour, mime son idée d'objet ou de lieu. L'exercice se poursuit ainsi, jusqu'à ce que tous les jeunes aient représenté leurs idées.


VARIANTES

- > Cet exercice peut se faire en grand groupe, si les jeunes ne sont pas trop nombreux et que le groupe se fait confiance.
- > On peut également faire cet exercice en grand groupe, en coconstruction. Un jeune prend un tissu et le transforme. Lorsque l'on a compris l'image représentée, un deuxième jeune peut passer au centre et compléter la proposition initiale en utilisant, s'il le désire, un autre tissu.
- > Pour les groupes ayant plus de difficultés, on peut travailler en paires et les jeunes peuvent utiliser le même tissu afin de représenter un objet préalablement choisi par les deux.

REMARQUES

Lors des premiers essais, on peut aider l'imagination des jeunes en leur suggérant de s'inspirer de la couleur du tissu (le bleu fait penser à l'eau, etc.) ou de sa texture.

Cet exercice introduit l'utilisation des tissus et les jeunes pourront réutiliser ces acquis dans les improvisations d'histoires.

TITRE	LE TISSU DEVIENT UNE ÉMOTION <i>Deuxième étape d'exploration avec un tissu : exprimer une émotion</i>
DURÉE	15 minutes
CATÉGORIE	Exercice avec tissu
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'imagination, la confiance en soi, s'écouter et se découvrir
Groupe	Créer un langage symbolique, respecter les autres et développer une pensée collective

DESCRIPTION

Le meneur de jeu propose de former des sous-groupes de trois ou de quatre participants. Au centre de chaque sous-groupe, on place des tissus de différentes couleurs.


En sous-groupes, chaque jeune pense à une émotion ou à un état physique (peur, joie, faim, fatigue, etc.). Un volontaire prend un tissu et le manipule tout en mimant afin d'exprimer son idée. Ensuite il dépose le tissu au centre et un autre jeune vient exprimer une autre émotion ou un autre état physique. Il n'est pas nécessaire que le jeune explique son geste, il peut le faire s'il le désire. Cependant, souvent les autres jeunes du groupe voudront deviner et dire ce qu'ils ont compris.

VARIANTE

Dans certains groupes, les jeunes peuvent avoir beaucoup de difficultés à développer la symbolisation. C'est alors que le meneur de jeu peut les aider en leur demandant des précisions sur le contexte, par exemple: « Tu es fâché parce que tu as eu une mauvaise nouvelle »; « Tu es fatigué parce que tu as travaillé toute la journée »; « Tu es heureux parce qu'il fait beau », etc.

REMARQUE

L'objectif de cet exercice est d'encourager les jeunes à utiliser les tissus de façon métaphorique pour exprimer des émotions, des idées, des sensations.

TITRE	LE TISSU DEVIENT UN PERSONNAGE <i>Troisième étape d'exploration avec un tissu : évoquer un personnage</i>
DURÉE	15 minutes
CATÉGORIE	Exercice avec tissu
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'imagination et la confiance en soi, s'écouter et se découvrir
Groupe	Respecter les autres, développer une pensée collective et s'ouvrir à la diversité linguistique

DESCRIPTION


En sous-groupes de trois ou quatre, les jeunes sont placés en cercle, au milieu duquel se trouvent des tissus déposés sur le sol. Les jeunes pensent à un personnage réel ou inventé. Un jeune volontaire se rend au centre du cercle et choisit un tissu. Il fait bouger le tissu comme s'il était vivant afin de représenter son personnage. Ensuite, le jeune fait vivre le tissu-personnage : il fait une action et vit des émotions tels que danser, manger, mourir, se fâcher, être heureux, etc. Le jeune peut ajouter des mots dans la langue de son choix et/ou faire des sons afin de raconter son histoire. À la fin de la présentation du personnage, le jeune quitte le centre et réintègre le cercle. C'est alors au tour de quelqu'un d'autre de présenter son personnage.

VARIANTE

Après être passé par les étapes précédentes, on peut ajouter des interactions entre deux tissus-personnages. Une fois qu'un premier jeune a proposé un tissu-personnage qui exprime une émotion ou un état physique, un second tissu-personnage entre en jeu. Les deux se regardent, puis improvisent une interaction.

REMARQUES

Cet exercice demande beaucoup de concentration et d'imagination. On peut demander aux jeunes de travailler dans un premier temps individuellement en explorant la création de personnages habités par diverses émotions et ensuite, de travailler en groupe. On peut aussi faire des constructions de personnages de façon collective.

TITRE	CE QUE JE FAIS AVEC UN TISSU <i>Quatrième étape d'exploration avec un tissu : il est utilisé pour construire une courte scène</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Exercice avec tissu
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Écouter, parler de soi, développer l'imagination et la coopération
Groupe	Travailler ensemble et respecter les autres

DESCRIPTION

Pour cet exercice, il est possible de travailler en grand groupe, de diviser le groupe en deux sous-groupes ou encore de travailler en paires. Chaque groupe se place debout en cercle. Des tissus sont posés au centre de chaque cercle.

Le meneur de jeu demande aux jeunes d'imaginer qu'ils sont avec un ami et qu'ils jouent ensemble ou qu'ils interagissent avec un objet, qu'ils le manipulent.

Un jeune volontaire se place au centre du cercle, prend un tissu et l'utilise comme objet imaginaire. Il interagit avec l'objet dans la langue de son choix et crée ainsi une vignette*.

Lorsqu'un autre jeune se sent prêt, il rejoint le premier au centre et improvise avec lui, en ajoutant s'il le souhaite d'autres tissus, des mouvements, des sons, des paroles dans la langue de son choix.

Cet exercice complète la série des exercices avec tissu (voir p.86). Il permet de complexifier la façon dont les jeunes improvisent.

VARIANTE

Un jeune peut proposer une action avec un tissu et, un par un, d'autres jeunes viennent improviser une scène à partir de ce qui est déjà établi. Ceci est une autre forme de coconstruction qui prépare les jeunes à improviser des histoires (voir les histoires et les improvisations : Coconstruction p. 132).

REMARQUES

Cet exercice ne cherche pas à développer les qualités de mime, mais à renforcer le type d'investissement émotif nécessaire pour jouer des histoires.

Dans certains groupes, la concentration et l'attention peuvent être des défis. Il peut alors être proposé aux jeunes de s'asseoir afin de mieux se centrer sur l'exercice en cours.

Travailler en paires aidera à partager dans un climat de confiance.

TITRE	LE TISSU DEVIENT UNE LANGUE <i>Exploration avec un tissu : quand le tissu évoque mon rapport aux langues</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Exercice avec tissu
DIFFICULTÉ	●
OBJECTIFS	
Individuel	Développer la confiance en soi, s'écouter et se découvrir et développer l'imagination
Groupe	Respecter les autres et s'ouvrir à la diversité linguistique

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en cercle et des tissus sont posés sur une table dans l'espace jeu. Le meneur de jeu prend un tissu et mime une situation dans laquelle le tissu intervient pour représenter son rapport à une ou des langues. Par exemple, il dit : « Ce tissu n'est plus un tissu, c'est... moi qui écoute une chanson dans ma langue favorite, moi qui parle une langue que j'aime, moi entouré de gens qui parlent d'autres langues, moi entouré de gens qui parlent la même langue que moi, moi dans une nouvelle école et des jeunes qui parlent différentes langues, etc. ».

Puis, le meneur de jeu demande aux jeunes d'aller chercher le tissu de leur choix, de marcher dans l'espace jeu et de représenter l'émotion ressentie par cette mise en situation. Ensuite, il nomme une autre mise en situation qui a un lien avec les langues et les jeunes changent de tissu ou gardent le même tissu en mimant une fois de plus leurs émotions face à la situation proposée.

REMARQUE

Il est suggéré de faire cet exercice à la suite de « marche avec un tissu » (voir p.86) et « le tissu devient une émotion » (voir p.89) puisqu'il le complexifie.

TITRE	LA MACHINE <i>Construire collectivement une « machine » en ajoutant un son et un mouvement répétitif</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Exercice de tableau
DIFFICULTÉ	● mais nécessite une bonne préparation
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute et la coopération
Groupe	Développer la complicité et la cohésion du groupe

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en cercle. Un jeune volontaire va au centre et propose un mouvement répétitif accompagné d'un son ou d'un mot dans la langue de son choix. Il est alors comme la première roue d'un engrenage.

Un autre jeune volontaire est invité à se joindre à lui en proposant lui aussi, un mouvement répétitif et un son ou un mot qui complète ce que fait le premier.

D'autres jeunes s'ajoutent au fur et à mesure créant ainsi « une machine » faite de sons et de mouvements en harmonie les uns avec les autres.

Le nombre maximum de participants à la machine est fixé à l'avance par le meneur de jeu. La personne qui a commencé la machine est aussi celle qui est responsable de l'arrêter donc, quand le nombre de volontaires est atteint et que la machine fonctionne avec tous, la première personne qui a débuté arrête d'un coup sec le son et le mouvement. Les autres doivent être à l'écoute et arrêter en même temps.

VARIANTES

On peut:



- > faire accélérer ou ralentir la machine. Dans ce cas, c'est la personne qui a commencé la machine qui choisira d'augmenter ou de diminuer le tempo;
- > ajouter un thème;
- > ajouter des émotions : soit tous les jeunes ont la même émotion, soit chacun a la sienne;
- > À partir de cet exercice, on peut aussi construire une sculpture fluide*. Cette dernière prend la forme d'un mouvement et d'un son qui sont répétés à plusieurs reprises, par trois à cinq personnes, et qui expriment les émotions d'une autre personne. Cette sculpture est utilisée pour refléter et amplifier les histoires des autres.

REMARQUES

On peut introduire cet exercice progressivement et le complexifier au fur et à mesure, afin que les jeunes se familiarisent avec cet outil et qu'ils puissent s'en servir dans d'autres exercices.

Il est souhaitable de faire plusieurs machines lors d'un atelier, afin de permettre aux jeunes d'intégrer cette technique.

La peur du ridicule en faisant un mouvement et un son peut bloquer des jeunes au début de l'exercice. On peut soit prévoir un réchauffement qui les mettra à l'aise (voir p.67), soit faire l'exercice en petits groupes. L'enseignant, avec les intervenants scolaires, peuvent modéliser l'exercice pour illustrer cette construction.

TITRE	L'INSTANTANÉ <i>Refléter un souvenir par des gestes, des sons et des mots</i>
DURÉE	20 minutes
CATÉGORIE	Exercice de tableau
DIFFICULTÉ	 ET  pour les variantes
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'imagination, l'écoute et la confiance en soi
Groupe	Partager ses histoires, développer l'empathie et s'ouvrir à la diversité linguistique

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en cercle. Le meneur de jeu invite cinq volontaires à se placer au centre, puis il demande au reste du groupe de se souvenir d'un moment vécu. Par exemple : Quand vous aviez 5 ans ..., un premier amour, une sortie en famille, etc. Puis, il invite un jeune du cercle à raconter son souvenir.

En quelques secondes, les volontaires placés au centre du cercle improvisent et reflètent un des aspects du souvenir mentionné en utilisant des sons, des mots dans la langue de leur choix et/ou des mouvements. Cet « instantané » dure quelques secondes, les volontaires figent, puis ils reprennent leur position initiale (au neutre). Chaque groupe de volontaires joue de deux à trois instantanés.

Le meneur de jeu invite cinq autres volontaires et l'expérience se répète deux autres fois.

VARIANTES

> Le meneur de jeu propose des situations sur le thème du jour (ex : commencer l'école, avoir un nouveau petit-ami ou une nouvelle copine, aller à une fête où on ne connaît personne...). Les jeunes sont invités à marcher et à occuper l'espace théâtre/jeu. Le meneur de jeu propose une situation et compte jusqu'à trois, les jeunes prennent alors une position liée à la situation proposée et figent. Le meneur de jeu les invite à recommencer à marcher et leur propose à nouveau une nouvelle situation, et ainsi de suite. Cette variante est surtout utilisée lorsque les jeunes ne sont pas encore à l'aise de jouer devant les autres.

> TABLEAU* :

Les jeunes sont en cercle, debout et placés de dos par rapport au centre. Après que le meneur de jeu ait proposé des situations sur le thème du jour, il donne un signal avec un instrument de musique pour que les jeunes se retournent et qu'ils prennent une position ou une attitude physique qui évoque la situation proposée et restent figés. Le meneur de jeu ou un volontaire prend une photo imaginaire de la pose.

Par le même signal sonore, le meneur de jeu invite les jeunes à reprendre leur position initiale, puis il recommence l'exercice.

> Tableau avec animation : Lorsque le tableau a été créé et que la photo a été prise, les jeunes créent un deuxième tableau en imaginant leur personnage dix secondes plus tard.

On peut réaliser cet exercice en suivant plusieurs étapes : une minute plus tard, une heure ou un jour plus tard.


Chaque fois, les jeunes doivent former un nouveau tableau. On peut également remonter dans le temps.

> Tableau de postures : Cette forme peut être une suite des tableaux précédents ; elle consiste à faire vivre les personnages. Lorsqu'un des jeunes prend une posture, un deuxième arrive et cherche une posture qui est en continuité avec la première action (cette série de postures doit être évidente pour tous). Ensuite, un troisième jeune arrive et continue l'action avec une autre posture, puis un quatrième, jusqu'à ce que tous les jeunes s'intègrent à un tableau de postures.

REMARQUES

- C'est un exercice qui demande un niveau d'écoute et d'improvisation élevé. Il est conseillé de le faire quand le groupe a développé un bon niveau de confiance.
- Cet exercice fait appel à plusieurs habiletés telles que la capacité de jouer, de mettre en scène et d'élaborer des histoires. Il faut donc l'amener progressivement, et ce, sur plusieurs séances pour laisser aux jeunes le temps de s'approprier ces différentes compétences.

Une fois cet exercice maîtrisé, il peut être utilisé pour illustrer des histoires racontées par les jeunes, ainsi que pour désamorcer une situation conflictuelle ou une dynamique difficile dans le groupe.

TITRE	LA SCULPTURE EN MOUVEMENT <i>Construire une succession de tableaux non verbaux</i>
DURÉE	15 minutes
CATÉGORIE	Exercice de tableau
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer la confiance en soi, l'écoute et la spontanéité
Groupe	Coconstruire

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en cercle. Le meneur de jeu invite un jeune à rejoindre le centre de ce cercle. Le jeune imagine un moment de sa vie ou une situation. Il choisit une action spécifique à l'intérieur de ce moment et prend une posture qui lui semble le représenter le mieux, puis il fige (exemple : la posture d'un marcheur, d'une personne qui a froid ou de quelqu'un qui vient de briser un verre...). Le jeune n'explique ni son idée, ni sa posture aux autres. Ceux-ci saisissent le geste.

Un deuxième volontaire se joint au premier et prend une posture qui s'ajuste à la première ou la complète. Lorsque le premier jeune commence à bouger, le deuxième bouge en s'ajustant aux mouvements de l'autre. Ainsi une relation s'installe entre les deux.

Après un moment, un troisième volontaire passe au centre et pose sa main sur l'épaule de la personne qu'il veut remplacer (cette personne réintègre le grand cercle). La troisième personne prend alors sa place et initie un nouveau mouvement qui fera changer le mouvement de la personne qui restait au centre. Les remplacements de personnes peuvent continuer pendant quelques minutes.


VARIANTES

On peut ajouter un thème ou une émotion qui servira d'inspiration aux jeunes.

Si le meneur de jeu a l'impression qu'il serait plus facile pour les jeunes de verbaliser ce qu'ils font afin d'animer leur action, il est possible de laisser place aux sons, à la parole (dans la langue du choix du jeune).

REMARQUE

Cet exercice demande de la part de chacun une capacité d'ajustement à l'autre et aussi beaucoup d'écoute.

TITRE	LA SUITE D'INSTANTANÉS <i>Les jeunes construisent des actions complémentaires</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Exercice théâtral
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'imaginaire et l'observation
Groupe	Coconstruire, s'ouvrir à la diversité linguistique

DESCRIPTION

Le groupe se place en cercle. Un jeune volontaire se place au centre et invente un personnage avec une posture physique. Celle-ci correspond au moment d'une action précise et peut s'accompagner de sons et/ou de mots dans la langue du choix du jeune (ex. : quelqu'un se lave le visage). Une fois l'action réalisée, le jeune fige*. C'est alors qu'un deuxième jeune s'avance et propose une autre action et des sons qui vont compléter la première dans le temps. Ce deuxième volontaire fige à son tour (ex. : la première personne se lave le visage, la seconde ferme le robinet ou s'essuie le visage). Cette continuité dans les actions doit être évidente pour le groupe. Par la suite, d'autres volontaires sont invités à proposer des actions complémentaires.

Il peut y avoir jusqu'à cinq personnes qui proposent une suite d'actions et qui figent par la suite.

VARIANTES

Il est possible de diviser le groupe en trois sous-groupes. Chaque sous-groupe invente une suite d'instantanés afin de la présenter aux autres sous-groupes. Lors des présentations, chaque sous-groupe joue la suite d'instantanés en désordre. Les autres jeunes doivent reconstruire l'ordre original et le vérifier auprès du sous-groupe.

TITRE	LES PROVERBES <i>Donner vie à un proverbe</i>
DURÉE	10 à 15 minutes
CATÉGORIE	Exercice théâtral
DIFFICULTÉ	●●●
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'imagination, l'écoute et la confiance en soi
Groupe	Développer l'empathie et s'ouvrir à la diversité linguistique

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en cercle. Le meneur de jeu demande aux jeunes de penser à un proverbe dans la langue de leur choix. Puis, il demande à trois ou à quatre jeunes volontaires de se placer au centre du cercle. Un jeune volontaire du grand cercle mentionne son proverbe dans la langue de son choix et, au besoin, propose une traduction en français. Ensuite, les jeunes situés à l'intérieur du cercle prennent une position qui, pour eux, représente une partie du proverbe, puis figent*. Si le jeune qui a mentionné le proverbe le désire, il peut expliquer le sens figuré du proverbe. Après quelques tours, le meneur de jeu invite d'autres volontaires à se placer au centre et l'expérience se répète deux autres fois.

TITRE	LES PRÉNOMS <i>Explorer son prénom</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Exercice théâtral
DIFFICULTÉ	●
OBJECTIFS	
Individuel	Parler de soi et s'exprimer
Groupe	Respecter les autres et s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle

DESCRIPTION

Le meneur de jeu propose aux jeunes de marcher dans l'espace et de dire à la personne qu'ils rencontrent leur propre prénom de différentes manières, soit en murmurant, au ralenti, en riant, à voix forte, en chantant, en se présentant pour une entrevue de travail, lors d'une fête, etc.

L'objectif est d'explorer les tonalités, les émotions et les intentions dans différents contextes.

À la fin, en grand cercle, et sur la base du volontariat, les jeunes sont invités à parler de l'origine de leur prénom, comme : Qui leur a donné leur prénom? Est-ce qu'il a une signification particulière? Est-il prononcé différemment dans leur(s) langue(s) maternelle(s)? Ont-ils des surnoms qui leur sont donnés par leur famille ou leurs amis?

REMARQUES

Il est suggéré d'intégrer cet exercice dans les premiers ateliers, afin de mieux connaître les jeunes. Il leur permet également de valoriser « qui ils sont ».

TITRE	L'ÉCHO <i>S'identifier à l'émotion de l'autre comme l'écho d'une montagne</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Exercice théâtral
DIFFICULTÉ	●
OBJECTIFS	
Individuel	Prendre/trouver sa place dans le groupe
Groupe	Développer l'écoute et la communication et s'ouvrir à la diversité linguistique

DESCRIPTION

Le meneur de jeu demande aux jeunes de se placer au fond du local, face au mur, chacun debout sur une chaise (dossier devant eux) comme s'ils étaient sur une petite montagne. Une table est placée à l'avant du local. Le meneur de jeu invite un jeune à quitter sa chaise et à monter sur la table, à se placer devant les jeunes qui sont dos à lui et à crier comme du haut de cette montagne.

Ce qui est crié peut être un mot ou une courte expression, quelque chose qu'il aimerait dire ou souhaite se faire dire dans une langue de son choix (qui peut être aussi une langue inventée). Le meneur de jeu invite le jeune à crier ce mot ou cette phrase avec l'émotion qui s'y rattache.

Les autres jeunes répètent ce mot ou cette phrase avec la même émotion, à la manière d'un écho, c'est-à-dire plusieurs fois avec une tonalité descendante.

Le meneur de jeu invitera ensuite un autre jeune volontaire à aller crier « sur la montagne » et ainsi de suite.

REMARQUES

Cet exercice vise à favoriser l'affirmation de soi.

Certains jeunes peuvent être gênés de crier et d'autres peuvent parfois dire des mots que d'autres ne veulent pas ou ne peuvent pas répéter. Il devient donc important de rassurer les jeunes dans cet exercice et de travailler sur la notion de respect et de limite, tout en favorisant la confiance entre les jeunes. L'objectif n'est pas de reproduire de manière identique les mots, mais plutôt de développer une empathie et une ouverture au discours des autres.


TITRE	JE GÈLE <i>Bouger dans l'espace jeu en conservant une partie du corps immobile</i>
DURÉE	15 minutes
CATÉGORIE	Exercice théâtral
DIFFICULTÉ	●
OBJECTIFS	
Individuel	Développer la conscience de soi
Groupe	Respecter les autres

DESCRIPTION

En marchant dans l'espace jeu, chaque jeune choisit une partie de son corps qu'il décide de geler/figer (exemple : un bras, la tête, un pied...). Les jeunes gardent cette partie figée tout en se déplaçant dans l'espace. Ainsi, le meneur de jeu donne des consignes pour bouger dans l'espace telles que : marcher, courir, tourner, rouler, tomber, se redresser, etc. Les jeunes bougent alors tout leur corps sauf la partie qu'ils ont décidé de figer.

Au signal du meneur de jeu, les jeunes changent de partie figée. S'il leur est difficile de choisir une partie de corps à figer, le meneur de jeu peut la définir.

Il est possible de faire cet exercice à la suite aux réchauffements : Exploration de marches ou Esquiver (voir p. 64-65) ou de l'intégrer à ces échauffements.

TITRE	SI C'ÉTAIT ... <i>Improviser à partir d'une chaise qui devient un lieu</i>
DURÉE	15 minutes
CATÉGORIE	Exercice théâtral
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute et l'imagination
Groupe	Développer la communication


DESCRIPTION

Les jeunes sont assis en cercle et le meneur de jeu suggère que leur chaise devienne un espace confortable et leur propose d'explorer différentes façons de l'utiliser dans un lieu donné : un bateau, un hôpital, un avion, un salon, un restaurant, etc.

Ensuite, le meneur de jeu divise le groupe en deux : un groupe sera composé de spectateurs et l'autre de joueurs. Les spectateurs s'assoient (ou restent debout) en demi-cercle et les joueurs sont en ligne devant eux.

Le meneur de jeu et/ou les jeunes spectateurs proposent au groupe de joueurs différents espaces (par exemple : l'autobus, le bateau, le restaurant, l'épicerie, etc.). Les joueurs sont invités à construire ensemble ces espaces en utilisant les chaises. Au début, les jeunes miment la scène, petit à petit, on ajoute les sons et la parole, ils en viendront à interagir les uns avec les autres.

Le meneur de jeu invite les jeunes à inverser leurs rôles, ainsi les joueurs deviennent spectateurs et les spectateurs des joueurs.

TITRE	LES SALUTATIONS <i>Marcher en saluant les autres</i>
DURÉE	5 minutes
CATÉGORIE	Exercice théâtral
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Découvrir les autres
Groupe	Respecter les autres et s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle

DESCRIPTION

Les jeunes sont invités à occuper tout l'espace jeu en marchant dans toutes les directions, sans orientation définie. Au signal sonore donné par le meneur de jeu, les jeunes sont invités à saluer la personne qui se trouve face à eux dans la langue de leur choix et avec le geste approprié (s'il y a lieu). Puis, la marche reprend.

Après quelques minutes et plusieurs salutations, le meneur de jeu propose divers contextes dans lesquels les personnes peuvent se retrouver : saluer un ami dans la rue, saluer ses parents en rentrant à la maison, saluer un grand parent lors d'une fête, saluer une personne plus jeune, saluer un bébé, saluer une personne qui représente l'autorité, une personne de l'autre sexe, des personnes dans un mariage ou lors de funérailles, etc.


Après cet exercice, le meneur de jeu fait un retour et demande aux jeunes s'ils connaissent d'autres modalités pour se saluer (dans leur pays d'origine ou ailleurs). Les jeunes peuvent aussi parler des malaises associés à certaines formes de salutation auxquelles ils ont été confrontés en faisant l'exercice ou encore à leur arrivée au Canada ou ailleurs. Ces discussions s'effectuent en grand groupe, les jeunes placés en cercle.

REMARQUES

Le meneur de jeu peut diviser l'exercice en deux : d'abord, il s'assure que les jeunes respectent les consignes (occuper tout l'espace, ne pas se toucher, etc.) pour ensuite leur demander de faire les salutations.

Si certains proposent de se serrer la main entre garçons et filles, ceci peut occasionner un malaise. Si c'est le cas, le meneur de jeu peut proposer de se saluer comme chacun le désire ou comme chacun le fait dans son pays d'origine. Les façons de se saluer peuvent être gestuelles et/ou verbales.

Il est possible de faire cet exercice à la suite des réchauffements : Exploration de marches ou Esquiver (voir p.64-65).

TITRE	JE PARLE, TU PARLES, NOUS PARLONS <i>Valorisation des connaissances linguistiques des jeunes</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Exercice théâtral
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute, prendre/trouver sa place dans le groupe
Groupe	Apprendre à connaître les autres et s'ouvrir à la diversité linguistique

DESCRIPTION

Le meneur de jeu détermine quelques espaces comprenant chacun une chaise sur laquelle seront apposés des tissus. Un tissu représente une langue, deux tissus deux langues etc. L'espace 1 sera défini par la chaise avec un tissu (pour une langue), l'espace 2 par la chaise avec deux tissus (pour deux langues) etc. jusqu'à atteindre le nombre de langues parlés par les jeunes de la classe. Ainsi, le meneur de jeu demande à ceux qui connaissent :


- > une langue, d'aller se positionner près de la chaise de l'espace 1 : « une langue » (avec un tissu);
- > deux langues, d'aller se positionner près de la chaise de l'espace 2 : « deux langues » (avec deux tissus);
- > trois langues, d'aller se positionner près de la chaise de l'espace 3 : « trois langues » (avec trois tissus);
- > etc.

Au fur et à mesure que les consignes sont données, le meneur de jeu précise aux jeunes qu'ils peuvent se déplacer d'un espace à l'autre. Les jeunes sont invités à nommer les langues qu'ils connaissent.

Puis, dans un deuxième temps, le meneur de jeu demande à ceux qui, à la maison (à la récréation, dans leur quartier, etc.) :

- > entendent une langue, d'aller se placer dans l'espace 1, soit la chaise à un tissu pour « une langue »,
- > entendent deux langues, d'aller se placer dans l'espace 2, soit la chaise à deux tissus pour « deux langues »,
- > entendent trois langues, d'aller se placer dans l'espace 3, soit la chaise à trois tissus pour « trois langues »,
- > etc.

Les élèves sont également invités à énoncer les langues qu'ils entendent dans les différents environnements proposés.

TITRE	LA FLEUR DES LANGUES <i>Échanger sur les langues que nous connaissons</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Exercice théâtral
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Observer, développer la confiance en soi, prendre/trouver sa place dans le groupe
Groupe	Apprendre à connaître les autres et s'ouvrir à la diversité linguistique


DESCRIPTION

Le meneur de jeu dispose des chaises afin de déterminer différents espaces. Il demande aux jeunes placés en grand cercle, de se déplacer vers la chaise qui représentera une langue qu'ils connaissent. Ainsi, il invitera ceux qui savent parler ou dire des mots en créole par exemple, à se placer autour de la chaise langue « créole » et de choisir une couleur de tissu qui représente cette langue. Puis, il invite ceux qui savent dire des mots en langue « B » à se placer autour de la chaise langue « B » et de choisir une couleur de tissu qui la représente, et ainsi de suite. Puis, le meneur de jeu demande à tous ceux qui savent parler ou dire des mots en français de se regrouper autour de la dernière chaise et de choisir la couleur du tissu qui la représente.

Pendant l'exercice, dans la mesure où les jeunes parlent ou connaissent plus d'une langue, ils sont invités à se déplacer au fur et à mesure que sont données les consignes et à dire quelques mots ou phrases dans la langue mentionnée pour que les autres puissent les répéter.

VARIANTES

- > Ceux qui aimeraient parler une langue qu'ils ne connaissent pas, comme la langue « A » par exemple, vont autour de la chaise langue « A » et ceux qui aimeraient parler la langue « B », autour de la chaise langue « B », etc. (Le meneur de jeu peut alors proposer aux jeunes de suggérer des langues qu'ils veulent parler et de se regrouper selon ces suggestions).
- > Ceux qui écoutent de la musique (regardent des films, vont sur Internet) en langue « A », « B », « C », etc. vont autour de la chaise langue « A », « B », « C », etc.

TITRE	LE MANTEAU <i>Comment exprimer une émotion à travers un geste quotidien</i>
DURÉE	20 minutes
CATÉGORIE	Exercice théâtral
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'imaginaire et la confiance en soi. Prendre et trouver sa place dans le groupe
Groupe	Respecter les autres et développer la communication

DESCRIPTION

Les jeunes sont debout en cercle et un volontaire se place au centre. Le meneur de jeu lui demande d'imaginer qu'il est chez lui et l'invite à mimer qu'il met son manteau. Par la suite, le meneur de jeu propose d'ajouter des sentiments au mime : il suggère des émotions et des situations différentes que le jeune reflète en revêtant son manteau. Par exemple :

- > mettre son manteau en étant très fatigué;
- > en détestant ce manteau et en étant très en retard pour aller à un cours;
- > en aimant ce manteau, en le mettant pour aller à un rendez-vous très important et en constatant qu'il est déchiré;
- > etc.


Après quelques situations reflétées, le jeune réintègre le cercle et un autre volontaire se place au centre pour jouer d'autres propositions.

VARIANTES

- > Différentes situations quotidiennes, autres que mettre le manteau, peuvent se jouer. Par exemple, chercher quelque chose dans son sac, etc.
- > Au lieu que le meneur de jeu définisse l'action, le jeune au centre du cercle peut mimer une action tandis que les jeunes du groupe tentent de la deviner.
- > On peut placer les jeunes deux par deux et proposer une situation où ils ont des positions opposées (ex : un jeune veut sortir, l'autre l'en empêche, un veut monter dans le métro et l'autre en sortir). À la fin, chaque duo peut présenter au groupe ce qu'il a préparé.

REMARQUE

Lorsqu'il y a une difficulté au niveau de la gestion de groupe ou quand un sentiment d'insécurité est présent, il est suggéré de diviser le groupe en deux ou de placer les jeunes deux par deux.

TITRE	TRANSPORTER LA BOÎTE <i>Se passer une boîte imaginaire en respectant sa taille et son poids</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Exercice théâtral
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute, l'imaginaire et l'observation
Groupe	Respecter les autres, apprendre à les connaître et s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en cercle. Au début de l'exercice, le meneur de jeu sort de la pièce, puis revient en mimant le fait de porter une boîte. Il mime la taille et le poids de la boîte dans laquelle il y a un objet qu'il va offrir à un des jeunes. Ce dernier imagine ce qu'il a reçu comme cadeau en ouvrant la boîte et en réagissant à son contenu. Puis, il remercie dans la langue dans son choix. Il mime à son tour une nouvelle boîte (dont il peut changer la taille et le poids) et il l'offre à une autre personne qui réagira à son tour, et ainsi de suite.


VARIANTES

Avec des groupes qui ont de la difficulté à assimiler plusieurs consignes à la fois, il est recommandé de commencer l'exercice en mimant le passage de la boîte d'une personne à l'autre, tout en respectant la taille et le poids. Ce n'est qu'ensuite que l'exercice peut évoluer et intégrer le concept du cadeau.

Les jeunes ont généralement tendance à imaginer des objets concrets. Cependant, avec des groupes assez avancés en improvisation, une bonne façon de travailler leur imagination est d'aborder des aspects plus abstraits comme : recevoir de l'amour, de l'attention, de l'amitié, etc.

REMARQUES

Il est important de bien rappeler aux jeunes de respecter la taille et le poids de la boîte.

TITRE	UN GESTE QUI M'IDENTIFIE <i>Proposer un geste qui nous représente</i>
DURÉE	15 minutes
CATÉGORIE	Exercice théâtral
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute, se découvrir et découvrir les autres
Groupe	Développer l'empathie et s'ouvrir à la diversité culturelle

DESCRIPTION

Les jeunes se placent en cercle. Le meneur de jeu leur demande de penser à une activité qui est importante pour eux et qui les représente, par exemple : des sports (basketball, soccer, etc.) et des loisirs (aller au cinéma, danser, etc.). Au signal du meneur de jeu, un jeune volontaire se présente en mimant au ralenti ce qui le représente, tout en restant à sa place. La personne qui est à côté de lui reprend la présentation et y ajoute son propre geste, toujours au ralenti. Le troisième reprend la série complète et y ajoute son geste, et ainsi de suite.

VARIANTE


La reprise des gestes précédents est faite à une vitesse normale, seul chaque nouveau geste est fait au ralenti.

REMARQUES

Un geste au ralenti permet de retrouver les sensations et les émotions reliées au geste.

Bien que l'exercice soit simple (voir p.73), il peut être difficile de se remémorer toutes les séquences, tous les gestes. C'est pourquoi il est possible de proposer cet exercice en plusieurs sous-groupes.

Dans une classe où la concentration est difficile, la série peut comporter cinq représentations et, au sixième jeune, une nouvelle série est reprise.

TITRE	UNE ACTION QUI EN COMPLÈTE UNE AUTRE <i>L'action de l'un est complétée ou modifiée par l'action de l'autre et une petite scène se construit</i>
DURÉE	15 minutes
CATÉGORIE	Exercice théâtral
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute, se découvrir et découvrir les autres
Groupe	Développer l'empathie

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en cercle. Un jeune volontaire se place au centre de celui-ci et commence une action (comme: se brosser les dents, lancer un ballon, mettre le couvert, etc.). Puis, un autre jeune volontaire rejoint le premier et interagit avec lui en effectuant à son tour une action basée sur celle du premier joueur.

Au début, l'activité se fait sans paroles et seuls les gestes sont utilisés. Quand l'exercice est bien maîtrisé, le meneur de jeu propose aux jeunes d'ajouter des sons et/ou des paroles dans la langue de leur choix.


Lorsque l'action est installée, une troisième personne peut prendre la place d'un des jeunes (en mettant sa main sur son épaule comme signe pour qu'il rejoigne le cercle) et donner à l'interaction un tournant différent en proposant une nouvelle action. L'autre doit s'adapter à cette nouvelle situation.

REMARQUES

Cet exercice ressemble à l'exercice théâtral « La sculpture en mouvement ». Cependant, les actions ne sont pas figées, elles sont animées.

Cet exercice complexe est souvent très apprécié des jeunes, surtout lorsque la confiance est bien installée et qu'ils se sentent assurés dans leur jeu.

Cet exercice se fait souvent après plusieurs rencontres et lorsque les jeunes ont de l'expérience de travail avec les ateliers.

TITRE	LA VALISE <i>Évoquer le voyage au moyen d'un objet que l'on met dans une valise</i>
DURÉE	15 minutes
CATÉGORIE	Exercice théâtral
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Parler de soi, découvrir les autres
Groupe	Développer l'empathie, partager des histoires, coconstruire

DESCRIPTION

Les jeunes sont divisés en deux groupes et s'alignent les uns face aux autres. On place, au centre de la pièce, un tissu qui représente une valise.

Le meneur de jeu demande aux jeunes du premier groupe de s'avancer à tour de rôle jusqu'à la « valise » et d'y déposer quelque chose qu'ils voudraient emporter avec eux, s'ils partaient en voyage : un objet, une personne, un sentiment, une idée. Le meneur de jeu leur demande de nommer ce qu'ils emportent et d'expliquer pourquoi.

Lorsque tous les jeunes du premier groupe sont passés, les jeunes du deuxième groupe reflètent* tous ensemble une des choses qu'ils ont entendues, en s'avançant d'un pas et en faisant un geste accompagné d'un son, puis ils figent.

VARIANTE

Cet exercice peut être adapté, sur le même principe, à d'autres situations et à d'autres thèmes que le voyage, comme « ce que je mets dans mon sac pour aller à l'école », etc.

REMARQUE

Pour que les jeunes soient familiers avec l'idée de refléter un sentiment par un geste et un son, il est suggéré d'effectuer le réchauffement « Un son et un mouvement » (voir p.68).

4. Les histoires et les improvisations

Introduction au jeu théâtral :

Définition

Dans la majorité des ateliers, une période importante est allouée au partage d'une histoire en sous-groupes d'abord, puis, selon le cas, en groupe classe.

Les histoires partagées sont personnelles. Elles peuvent être réelles et/ou imaginaires. Ainsi, elles représentent des moments, des souvenirs, des faits divers qui relatent le vécu et la trajectoire des jeunes. Elles peuvent aussi être inventées et refléter ce que les jeunes souhaitent exprimer à un moment donné. Dans ces cas, les jeunes peuvent avoir besoin de mettre de la distance entre leur vécu et la narration, c'est alors qu'ils pourront parler de situations vécues par des amis, des cousins ou encore, par des membres de leur famille vivant dans leur pays d'origine. Ce sera aussi l'occasion de raconter des histoires dans lesquelles les animaux et/ou les personnages inventés pourront être les héros et les protagonistes.

La recherche de vérité n'est pas un objectif visé lors de ces ateliers, pas plus que la performance artistique et/ou linguistique. Être à l'écoute de ce qui est partagé est la compétence importante à développer dans le cadre de ces ateliers.

Les thèmes et les émotions exprimés sont contenus et soutenus par le groupe. Ainsi, il est nécessaire de rappeler aux jeunes l'importance de la confidentialité et du respect des histoires abordées pendant les ateliers.

Par ailleurs, la possibilité pour un jeune de partager des histoires dans sa langue d'origine, ou toute autre langue qu'il a choisie, est un élément important qui amène à considérer le volet affectif relié à l'utilisation des langues. Une histoire contée dans une langue choisie par le conteur prend tout son sens aux yeux de ce dernier, car elle représente une réalité qui lui est propre et qu'il a choisie.