




Théâtre Pluralité - ÉLODIL

Manuel de formation
Atelier d'expression créative



V- Volet pratique

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.

Les objectifs du volet histoire et improvisation

Le partage et la mise en scène des histoires encouragent à :

- > Développer la confiance et l'estime de soi;
- > Écouter sans juger;
- > Développer l'empathie en écoutant les histoires des autres jeunes;
- > Entrevoir des possibilités de transformer des situations;
- > Apprivoiser le pouvoir en collectivité;
- > Parler de soi et partager à propos des différences et des points communs qui nous relient aux autres et à notre passé;
- > Se (re)découvrir et découvrir les autres;
- > Développer l'imagination;
- > Valoriser le plurilinguisme et l'identité plurielle.

Les composantes du volet histoire et improvisation

Le conteur

Le conteur est celui qui raconte une histoire. Il est le maître de son histoire et si cette dernière fait l'objet d'une mise en scène devant le groupe classe, c'est au conteur d'en déterminer le déroulement et les « personnages » (c'est-à-dire d'assigner des rôles aux membres de son équipe qui jouent l'histoire).

L'auditoire

L'histoire est partagée en petit groupe de jeunes (généralement de trois à quatre) et possiblement, auprès de la classe. Être à l'écoute des histoires racontées peut devenir une tâche parfois difficile pour certains. Il est alors important de rappeler aux jeunes l'importance de respecter les histoires racontées à la fois par l'écoute et aussi par l'absence de jugements négatifs. En instaurant un climat de confiance au sein des ateliers Théâtre Pluralité-ÉLODiL, les jeunes pourront se sentir à l'aise de s'exprimer et de se découvrir.

L'histoire

Il est important pour les jeunes et les adultes présents, en incluant le meneur de jeu, de ne porter aucun jugement d'appréciation sur les histoires qui sont partagées. Ces dernières ont toutes une valeur particulière qui correspond au cheminement du conteur et qu'il faut respecter.

Lors d'un atelier, par manque de temps, toutes les histoires ne peuvent pas être jouées. Les jeunes choisissent une histoire par sous-groupe, totalisant de trois à quatre histoires pour le groupe-classe, qui sera mise en scène durant l'atelier. Il peut arriver que les jeunes réagissent au fait que leur histoire n'ait pas été choisie. Il est alors important d'indiquer aux jeunes, avant la narration des histoires en sous-groupes, que chaque histoire racontée est un cadeau offert au groupe et que toutes ont de la valeur et de l'importance.

Le déroulement

1) La gestion du temps

Cette étape dure environ 30 minutes avec des groupes qui ont une bonne gestion et qui possèdent déjà de la facilité à s'exprimer oralement en français. Avec les groupes présentant plus de difficultés tant au niveau de la cohésion, de la gestion de groupe qu'au niveau du français à l'oral, il est recommandé d'allouer jusqu'à 45 minutes pour réaliser cette étape.

2) La formation de sous-groupes et la préparation de l'aire de jeu

En général, le meneur de jeu choisit de regrouper par lui-même les jeunes afin de permettre des échanges qui autrement n'auraient pas lieu. Toutefois, il est aussi possible de laisser les jeunes libres de choisir eux-mêmes leurs partenaires. Cela dépend du groupe, de sa cohésion, du climat et du niveau de confiance instaurés lors des ateliers. L'aire de jeu est divisée en trois ou en quatre espaces dans lesquels des sous-groupes seront placés.

Quand le meneur de jeu choisit lui-même de former les sous-groupes, il assigne à chacun des jeunes placés en cercle, un numéro (de 1 à 3, s'il y a trois sous-groupes, de 1 à 4, s'il y a quatre sous-groupes, etc.) ou une couleur (jaune, bleu, vert, rouge, etc.). Les jeunes à qui le numéro 1 ou une couleur jaune est assigné se retrouvent dans le même sous-groupe. Il en sera de même pour les autres numéros ou couleurs.

3) La présentation du thème et de la technique utilisée

Avant ou après la formation des sous-groupes, le meneur de jeu peut expliquer aux jeunes le thème du jour (voir p.138) pour la construction des histoires ainsi que la technique théâtrale utilisée (la photo, la coconstruction, les tableaux...) pour réaliser la présentation des histoires. Afin de choisir le thème et la technique théâtrale appropriés, le meneur de jeu tiendra compte de l'évolution du groupe, des besoins des jeunes et de leur aisance à utiliser diverses techniques. En général, toutes les techniques peuvent servir pour échanger sur le thème du jour. Par contre, il est plus facile de s'exprimer sur certains thèmes en utilisant des techniques spécifiques. Par exemple, le thème des cérémonies demande peu de mots et utilise beaucoup la musique comme moyen d'expression. Ainsi, la technique de la trame sonore peut être efficace pour travailler autour de ce thème.

4) Le partage des histoires en sous-groupes

Quand les jeunes sont placés en équipes, le meneur de jeu rappelle la thématique de la journée et la technique théâtrale utilisée pour partager les histoires (instantanés, photos, tableaux, histoire jouée, etc.). Une période de réflexion est alors proposée aux jeunes afin qu'ils puissent penser à l'histoire qu'ils aimeraient partager (une à deux minutes).

Ensuite, à tour de rôle, les jeunes racontent leur histoire. Chacun est attentif à l'histoire racontée par le conteur. Afin de faciliter ce partage, le meneur de jeu peut poser quelques questions :

- > qui est présent dans l'histoire?
- > où l'histoire se déroule-t-elle?
- > que se passe-t-il?

Une fois l'histoire racontée, les jeunes du sous-groupe peuvent poser des questions au conteur afin d'éclairer son histoire (cinq à dix minutes).

L'emploi de la langue d'origine des jeunes ou de toute autre langue est autorisé dans cette phase de partage. Cela dit, pour permettre la compréhension de tous, la traduction en français langue commune pourra être utilisée.

5) Le choix d'une histoire

Une fois toutes les histoires racontées, le sous-groupe en choisit une pour la présenter devant le groupe classe. Il est important de rappeler aux jeunes qu'aucune histoire n'est meilleure ou moins bonne que les autres.

Il est possible que des difficultés surviennent dans le choix de l'histoire à jouer devant la classe. Dans ce cas, la coconstruction d'une histoire peut être une solution intéressante (voir p. 132).

6) La mise en scène

Après avoir choisi l'histoire à partager, les jeunes, encadrés par le conteur, préparent la représentation. Ils suivent les directives données par le conteur et tous participent à la mise en scène en utilisant des instruments de musique ainsi que des tissus. Si une histoire est longue et complexe, ce sera au meneur de jeu d'aider le conteur à définir les faits saillants de son histoire, et ce, afin d'en faciliter le jeu et la compréhension.

Puisque le conteur distribue les rôles, il est utile que tous sachent que les personnages masculins peuvent être joués par des filles et inversement, qu'ils peuvent jouer des personnages ayant des groupes d'âge différent (des très jeunes enfants à des personnes très âgées), qu'ils peuvent aussi être amenés à jouer des animaux, à représenter des objets... Ce sera alors au meneur de jeu de s'assurer que la distribution des rôles ne soit pas avilissante et que les jeunes se respectent entre eux. Être choisi pour jouer un rôle est un honneur et il est important que les jeunes le reçoivent et le jouent avec empathie.

7) La présentation des histoires

Le meneur de jeu détermine l'espace spectateur et demande aux jeunes de s'y asseoir sur des chaises placées en demi-cercle.

Puis, c'est au premier groupe de présenter son histoire dans la deuxième aire de jeu faisant face aux spectateurs.

Lorsqu'une histoire est jouée, le conteur s'assoit un peu en retrait afin de bien voir son histoire.

À la fin de l'histoire, les joueurs, par un geste d'offrande, redonnent au conteur son histoire et l'offrent également aux spectateurs.

Les autres sous-groupes applaudissent et le deuxième groupe se met en place. Les représentations se suivent ainsi jusqu'à ce que tous les sous-groupes aient joué.

Si les joueurs ont utilisé d'autres langues durant la représentation, des traductions dans la langue commune sont offertes.

À noter :

- > On ne force pas un jeune à raconter ou même à modifier son histoire.
- > Parfois, l'histoire racontée peut être hors sujet. Il faut respecter ce choix, car il est révélateur de l'état émotionnel du conteur.
- > Le meneur de jeu peut offrir au conteur la possibilité de transformer son récit en explorant des scénarios de rechange (voir La transformation p.135).
- > Il est important de respecter le rythme du groupe. Ainsi, parfois les jeunes ne seront pas prêts à jouer une histoire (voir la section gestion des ateliers p.139).
- > Partager une histoire demande de l'empathie et de la tolérance de la part de tous. Il est important que les jeunes soient à l'écoute et respectent l'histoire et les rôles assignés par le conteur.

En un clin d'œil : la structure d'une histoire

- 1) En groupe classe : Les jeunes sont placés en cercle, le meneur de jeu donne le thème et la technique utilisés pour le partage des histoires.
- 2) Le meneur de jeu forme les équipes.
- 3) En sous-groupes : Les jeunes prennent un moment de réflexion afin de penser à l'histoire qu'ils veulent partager (1-2 minutes).
- 4) En sous-groupes : Les jeunes partagent leurs histoires (10-15 minutes).
- 5) En sous-groupes : les jeunes choisissent une histoire à jouer et la préparent pour le partage avec le grand groupe (10-15 minutes).
- 6) En grand groupe: présentation des histoires et retour sur les histoires, s'il y a lieu (10-15 minutes).

TITRE	LE TISSU « COMME SI » <i>Improviser autour de tissus</i>
DURÉE	30 minutes
CATÉGORIE	Improvisation d'histoires
DIFFICULTÉ	●
OBJECTIFS	
Individuel	Apprivoiser les dimensions symboliques, développer l'imagination et la spontanéité
Groupe	Coopérer, développer l'empathie

DESCRIPTION

Le meneur de jeu éparpille des tissus au sol. Les jeunes forment un cercle autour de ces tissus. Le meneur de jeu rappelle aux jeunes que les tissus peuvent être utilisés autrement que comme des vêtements et peuvent représenter un objet, un sentiment, une image, etc. Les jeunes se placent en équipe de trois personnes. Dans chaque équipe, un premier jeune est invité spontanément à utiliser un tissu pour présenter, de façon verbale ou non, un objet, un sentiment... Quand les autres membres du groupe ont compris ce qui était représenté, l'un d'entre eux rejoint le premier joueur en introduisant (ou non) un nouveau tissu de façon complémentaire. Le troisième rejoint également le groupe en y ajoutant un nouveau tissu.

À partir de cette première improvisation, le sous-groupe s'arrête pour se mettre d'accord sur la situation qu'il présentera aux autres, puis se prépare à la jouer devant le grand-groupe.

REMARQUE

Nous suggérons de réaliser au préalable un des exercices liés au tissu (voir p. 86 à 92).

TITRE	UNE CHANSON QUE J'AIME <i>Échanger sur la musique que l'on aime et la présenter aux autres</i>
DURÉE	30 minutes
CATÉGORIE	Improvisation d'histoires
DIFFICULTÉ	●
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'imagination, la spontanéité et l'écoute
Groupe	Coopérer, développer l'empathie et s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle

DESCRIPTION

Le meneur de jeu divise le grand groupe en sous-groupes, puis l'aire de jeu en trois ou en quatre espaces dans lesquels les sous-groupes sont placés. Dans chaque sous-groupe, chacun propose une chanson qu'il aime. Les jeunes peuvent chanter la chanson, la siffler, la fredonner ou la jouer avec des instruments de musique. Chaque sous-groupe choisit une des chansons proposées ou, s'il n'arrive pas à en trouver une, il en invente une nouvelle, afin de la présenter au groupe classe. Les jeunes préparent la chanson avec les paroles ou seulement avec les instruments musicaux. Ils peuvent présenter la chanson aux autres dans la langue de leur choix. Souvent, les jeunes préféreront chanter dans la langue utilisée par le chanteur, mais il est possible qu'ils veuillent chanter dans plusieurs langues en traduisant certaines parties de la chanson.

Lors de la présentation, l'auditoire est placé en cercle, dos à l'équipe qui présente sa chanson.

REMARQUES

Nous suggérons de réaliser au préalable un des exercices liés aux instruments de musique (voir p. 80 à 85).

Cette technique d'improvisation d'histoires est suggérée dans les premiers ateliers. En effet, la musique et l'environnement sonore sont directement liés à l'identité des jeunes. Les sons offrent la possibilité aux jeunes d'exprimer leurs émotions de façon indirecte. Ils permettent également de les rassembler et, ainsi, de favoriser l'émergence d'une cohésion de groupe.

L'auditoire est invité à se placer de dos afin de pouvoir se concentrer sur les sons émis et non sur l'aspect visuel de la présentation. De plus, cela permet, lors des premiers ateliers, de diminuer le stress engendré par la présentation devant les autres.

TITRE	LA SCULPTURE THÉMATIQUE <i>Mettre en scène les relations par un tableau</i>
DURÉE	30 à 40 minutes
CATÉGORIE	Improvisation d'histoires
DIFFICULTÉ	● À ●●●
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'imagination, l'écoute et l'introspection et se projeter dans l'avenir
Groupe	Coopérer, développer l'empathie, la tolérance et s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle

DESCRIPTION

Le meneur de jeu propose le thème du jour (par exemple : la famille) et la technique utilisée pour représenter les histoires : la sculpture thématique. Cette technique est surtout utilisée en grand groupe. Les jeunes sont assis en demi-cercle. Un jeune volontaire est invité à prendre le rôle de sculpteur. Ce dernier réalisera une sculpture* sur le thème du jour.

Le sculpteur aura à choisir parmi les jeunes du groupe ceux qui joueront les membres signifiants de son histoire (par exemple les membres de sa famille si la thématique du jour porte sur la famille), devenant ainsi des « personnages sculptés ». Il les installera dans une position qu'il considère représentative du lien existant actuellement entre eux. Il n'est pas obligé de donner des explications verbales pour organiser le tableau de sculptures. Cette première représentation devient le premier tableau*.

Par la suite, le meneur de jeu demande au sculpteur si celui-ci est satisfait avec son tableau, et s'il souhaite que les relations entre les personnages sculptés soient modifiées. Si le sculpteur le souhaite, deux autres tableaux sont possibles :

- Dans un deuxième tableau, le sculpteur place les personnages sculptés dans une nouvelle position, qui représenterait le lien qu'il souhaiterait plutôt voir se développer entre eux.
- Finalement, dans un troisième tableau, le sculpteur construit une sculpture de transition*, afin de montrer la voie par laquelle il est possible de passer d'une situation à une autre.

VARIANTES

Le sculpteur peut demander aux personnages sculptés, d'effectuer une action et/ou d'émettre un son, un mot ou une courte phrase dans la langue de son choix.

On peut demander aux jeunes de se souvenir de chacun des tableaux et de refaire intérieurement le parcours passant du réel à la transition, pour enfin arriver à l'idéal, c'est-à-dire au cheminement permettant de passer d'un tableau à l'autre.

REMARQUES

Il est possible de travailler cette technique en sous-groupes lorsque les jeunes se font confiance et que l'expression des émotions a déjà été travaillée dans d'autres exercices théâtraux, comme dans les exercices « Le manteau » (voir p. 106) et « un geste qui m'identifie » (voir p. 108).

Il peut arriver que les jeunes aient des difficultés à sculpter sans pouvoir décrire oralement les personnages. Pour les aider, on peut leur suggérer de les représenter dans une action concrète en utilisant des gestes et des sons.

Si le sculpteur est dans une impasse lors de la création du troisième tableau (soit le tableau de transition), le meneur de jeu lui demande s'il aimerait recevoir des suggestions des autres jeunes. S'il accepte, les autres jeunes sont invités à proposer des suggestions qui seront également mises en forme si le sculpteur les juge pertinentes.

Cette technique permet aux jeunes de prendre du recul face à diverses situations de leur vie quotidienne, d'entrevoir la possibilité d'un changement et d'explorer diverses avenues possibles. C'est l'occasion pour eux d'exercer un certain pouvoir sur leur vie et de se rendre compte que parfois une petite modification permet de faire bouger les choses. Ils ont donc une position plus proactive que passive. De plus, prendre en considération les suggestions des pairs permet de voir qu'ils ne sont pas les seuls à vivre une situation similaire et pour les autres jeunes du groupe, cette participation a un effet introspectif et mobilisateur.

TITRE	LA PHOTO <i>Illustrer un thème en créant une photo</i>
DURÉE	25 à 35 minutes
CATÉGORIE	Improvisation d'histoires
DIFFICULTÉ	● ●
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'imagination, l'écoute et la spontanéité, apprivoiser les dimensions symboliques
Groupe	Coopérer et développer l'empathie

DESCRIPTION

Le meneur de jeu divise le grand groupe en sous-groupes, puis l'aire de jeu en trois ou en quatre espaces dans lesquels les sous-groupes sont placés. Dans chaque sous-groupe, les jeunes partagent un par un des histoires vécues qui portent sur le thème proposé (ex. : le premier jour à l'école, avoir un nouveau copain ou une nouvelle copine, aller à une fête où l'on ne connaît personne... (voir Liste de thèmes p.138). Une fois que tous les jeunes ont échangé, ils sont invités à choisir l'une des histoires parmi toutes celles qui ont été racontées afin de la présenter au grand groupe.

Le conteur raconte à nouveau son histoire, toujours en sous-groupe. Les autres membres sont debout devant lui. Ils réécoutent son histoire et prennent quelques secondes afin de choisir une posture physique (image) qu'ils considèrent représentative d'une étape de l'histoire racontée par le conteur. Puis, tous présentent leur posture simultanément. Les jeunes restent quelques secondes figés dans la position qu'ils ont choisie. Finalement, le conteur mime une prise de photo.

Lors de la présentation au grand groupe, les membres d'un sous-groupe se positionnent de façon « neutre ». Au signal du meneur de jeu ou du conteur, les membres du sous-groupe prendront leur posture et le conteur mimera la prise de photo. C'est à ce moment que le meneur de jeu s'assurera que la photo correspond suffisamment à l'histoire du conteur et que celui-ci est en accord avec la photo. S'il manque une image (posture physique qui décrit une étape de l'histoire) selon le conteur, il est possible d'ajouter cette image et de reprendre une photo.

VARIANTE

Il est possible de diviser l'histoire en plusieurs séquences et de représenter chacune d'entre elles par une photo, créant ainsi un album*.

REMARQUES

Cette improvisation demande certains préalables. Il est donc recommandé de faire des exercices théâtraux tels que « les instantané » (voir p.94) afin de développer une capacité à représenter spontanément des émotions, une histoire...

Une fois cette improvisation (la photo) maîtrisée, elle peut être utilisée pour illustrer des histoires plus complexes racontées par les jeunes, comme dans « l'histoire en tableaux » (voir p.125).

TITRE	JOUER UNE HISTOIRE <i>Raconter, mettre en scène et jouer une histoire à partir du thème du jour (illustration avec le thème « je rêve que »)</i>
DURÉE	30-45 minutes
CATÉGORIE	Improvisation d'histoires
DIFFICULTÉ	● À ● ●
OBJECTIFS	
Individuel	Parler de soi et s'exprimer, développer l'imagination et la spontanéité, apprivoiser les dimensions symboliques
Groupe	Coopérer, développer l'empathie et la tolérance et s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en cercle. Le meneur de jeu divise le grand groupe en sous-groupes, puis l'aire de jeu en trois ou en quatre espaces dans lesquels les sous-groupes sont placés. Dans chaque sous-groupe, les jeunes prennent un temps de réflexion pour penser à une histoire personnelle liée au thème du jour (voir p.138) puis la racontent aux autres. Ensuite, le sous-groupe choisit une histoire qui sera jouée devant le groupe classe.

Afin de pouvoir présenter l'histoire choisie, le conteur (celui à qui appartient l'histoire) en définit les éléments essentiels. Par la suite, il choisit, parmi les membres du sous-groupe, les personnages de son histoire et il leur explique leur rôle et ce qu'ils doivent faire et dire (dans la langue de son choix et avec une traduction selon le cas dans la langue commune, pour que chacun comprenne). Les membres du sous-groupe essaient en quelques minutes de construire et de jouer l'histoire, donc de la mettre en scène.

REMARQUES

Il est important d'encourager l'utilisation de tissus et d'instruments de musique pour aider la symbolisation.

Il est important de rappeler aux jeunes que toutes les histoires sont importantes et que si la leur n'est pas choisie dans le présent atelier, c'est que le groupe n'est pas prêt, pour toutes sortes de raisons, à jouer cette histoire aujourd'hui.

Le meneur de jeu peut proposer d'explorer des scénarios de rechange si le jeune le désire, (voir « La transformation » p.135) ou encore aider à une coconstruction d'histoires (voir p.132)

EXEMPLE : Jouer une histoire sur le thème « Je rêve que... »

Les jeunes sont placés en cercle. Le meneur de jeu divise le grand groupe en sous-groupes, puis l'aire de jeu en trois ou en quatre espaces dans lesquels les sous-groupes sont placés. Dans chaque sous-groupe, les jeunes prennent un temps de réflexion pour penser à un rêve que l'on peut faire lorsque l'on dort. Ensuite, ils le racontent aux autres. Les jeunes choisissent l'un des rêves qu'ils joueront devant le groupe classe.

Afin de pouvoir présenter le rêve choisi, le conteur (celui à qui appartient le rêve) en définit les éléments essentiels. Par la suite, il choisit, parmi les membres du sous-groupe, les personnages de son rêve et il leur explique leur rôle ainsi que ce qu'ils doivent faire et dire (dans la langue de son choix et avec une traduction selon le cas dans la langue commune, pour que chacun comprenne). Les membres du sous-groupe essaient en quelques minutes de construire et de jouer le rêve, donc de le mettre en scène.

VARIANTE

Il se peut que les jeunes se trouvent dans l'impossibilité de choisir un rêve. Le meneur de jeu peut donc aider à combiner les rêves pour en coconstruire un nouveau et jouer ce nouveau rêve devant le groupe classe.

TITRE L'HISTOIRE EN TABLEAUX

Mettre en scène une histoire personnelle par des tableaux vivants*

DURÉE 30-45 minutes

CATÉGORIE Improvisation d'histoires

DIFFICULTÉ  À 

OBJECTIFS

Individuel Parler de soi et s'exprimer, développer l'imagination et la spontanéité, apprivoiser les dimensions symboliques

Groupe Coopérer, s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle, développer l'empathie et la tolérance

DESCRIPTION

Le meneur de jeu divise le grand groupe en sous-groupes, puis l'aire de jeu en trois ou en quatre espaces dans lesquels les sous-groupes sont placés. Le meneur de jeu demande aux jeunes de chaque sous-groupe de raconter une histoire, un souvenir personnel sur le thème du jour (voir p. 138). Dans chaque sous-groupe, les jeunes choisissent une seule histoire parmi celles qui ont été racontées. Le meneur de jeu aide les sous-groupes à déterminer les moments essentiels de l'histoire choisie. Pour chaque moment important, un tableau* est créé pour lequel le conteur sculpte chaque personnage de son histoire.

Pendant que le conteur* raconte son histoire au groupe classe, les tableaux préalablement créés changent au fur et à mesure, pour refléter ce que dit le conteur.

REMARQUE

Cette improvisation demande certains préalables. Il est donc recommandé de faire des exercices théâtraux tels que « l'instantanés » (Voir p. 94) afin de développer une capacité à représenter spontanément des émotions, une histoire...

TITRE	LE CASSE-TÊTE D'HISTOIRE <i>Retrouver l'ordre d'une histoire</i>
DURÉE	30-45 minutes
CATÉGORIE	Improvisation d'histoires
DIFFICULTÉ	◆◆
OBJECTIFS	
Individuel	Parler de soi et s'exprimer, développer l'écoute et la spontanéité
Groupe	Développer l'empathie, coopérer et s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en cercle. Le meneur de jeu divise le grand groupe en sous-groupes, puis l'aire de jeu en trois ou en quatre espaces dans lesquels les sous-groupes sont placés. Dans chaque sous-groupe, les jeunes prennent un temps de réflexion pour penser à une histoire personnelle liée au thème du jour (voir p.138). Ensuite, ils la racontent aux autres. Les jeunes choisissent une histoire qu'ils vont jouer devant le groupe classe.

Afin de pouvoir présenter sous forme de « casse-tête » l'histoire choisie, le conteur en définit les éléments essentiels et suit alors une démarche précise. Dans un premier temps, il choisit les moments de son histoire et dans un deuxième temps, il précise les personnages qui seront joués par les membres du sous-groupe. Dans un troisième temps, il leur explique ce qu'ils doivent faire et dire (dans la langue de son choix et avec une traduction selon le cas dans la langue commune, pour que chacun comprenne).

Les joueurs se placent dos au public de façon aléatoire. Sans ordre logique, ils se tournent vers le public et, chacun son tour, interprète la partie de l'histoire qui lui a été assignée. Après avoir raconté sa partie, chacun reprend sa position initiale, soit dos au public.

À la fin de la présentation, les autres groupes doivent essayer de reconstruire l'histoire racontée soit en plaçant les morceaux du casse-tête en ordre, soit en plaçant chaque jeune dans le bon ordre pour pouvoir raconter l'histoire. Le conteur de l'histoire est celui qui confirmera la reconstitution proposée par tous les autres sous-groupes.

REMARQUE

Être spectateur de son histoire personnelle laisse place à une certaine introspection. Il est donc suggéré que le conteur reste assis avec le meneur de jeu lorsque les autres membres de son groupe jouent son histoire.

TITRE	LE LIEU DES SOUVENIRS <i>Raconter une histoire à partir d'un espace connu</i>
DURÉE	35-40 minutes
CATÉGORIE	Improvisation d'histoires
DIFFICULTÉ	◆◆
OBJECTIFS	
Individuel	Parler de soi, développer l'imagination et l'introspection
Groupe	S'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle, coopérer, développer l'empathie et la tolérance

DESCRIPTION

Les jeunes sont assis sur des chaises placées dos au centre du cercle. Le meneur de jeu demande aux jeunes de fermer les yeux et d'imaginer qu'ils entrent dans une pièce de leur passé (récent ou non). Le meneur de jeu les amène à s'imaginer dans cette pièce et à la visualiser dans ses moindres détails (pour voir un exemple de visualisation, référez vous à la p. 69), de telle façon qu'ils puissent se représenter les objets qui s'y trouvent. Ensuite, les jeunes sont invités à visualiser les personnes et les situations associées à cette pièce ainsi qu'à se remémorer un souvenir particulier lié à ce lieu en se rappelant certains détails tels que les couleurs, les odeurs, ce qui y est ressenti...

Par la suite, le meneur de jeu crée des sous-groupes. Les membres des sous-groupes s'assoient en cercle pour raconter leur souvenir. Ensuite, chaque équipe choisit l'un de ces souvenirs à improviser et à présenter au grand groupe (voir point 7, À propos des histoires / improvisations p. 146).

VARIANTE

Dans la phase de présentation de l'histoire, un jeune (pas nécessairement le conteur si ce dernier n'est pas à l'aise à partager son histoire devant le groupe) peut raconter le souvenir choisi et, par la suite, le sous-groupe mime l'action (ou à l'inverse, l'action peut être minée, puis racontée). Ceci est particulièrement conseillé si le sous-groupe éprouve des difficultés à s'organiser ou à jouer le souvenir.

REMARQUES

Si certains jeunes éprouvent de la difficulté à fermer les yeux, le meneur de jeu peut les inviter à fixer un point devant eux dans l'espace en se recentrant sur eux-mêmes pour faciliter leur concentration.

Les lieux ne sont pas des espaces neutres. Ils ont souvent un lien avec des souvenirs d'objets et/ou des personnes signifiants. En visualisant des lieux connus, il est possible de se rapprocher de ses souvenirs.

TITRE	LA TRAME SONORE
	<i>Jouer une histoire en faisant uniquement référence à la musique ou aux sons</i>
DURÉE	35-40 minutes
CATÉGORIE	Improvisation d'histoires
DIFFICULTÉ	◆◆
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute et l'imagination, s'exprimer
Groupe	Coopérer, développer l'empathie et la tolérance et s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en cercle et le meneur les invite à réfléchir à des situations où les sons et/ou la musique tiennent une place importante, par exemple lors de rituels et/ou de cérémonies qu'ils connaissent ou qu'ils ont déjà vécus.

Le meneur de jeu divise le grand groupe en sous-groupes, puis l'aire de jeu en trois ou en quatre espaces dans lesquels les sous-groupes sont placés. Ensuite, les jeunes prennent un temps de réflexion pour penser à une histoire/situation liée directement à la présence de sonorités (musicales ou non), qu'ils aimeraient partager.

Les jeunes, en sous-groupes, partagent leurs histoires sur une situation où les sonorités tiennent une place importante (exemples : une cérémonie, un rituel, un spectacle... qu'ils imaginent ou ont vécu). Ainsi, ils sont amenés à décrire l'environnement sonore (les sons, la musique et les phrases entendus durant cette cérémonie/ce rituel, et ce, dans la langue de leur choix). Ils choisissent une histoire qu'ils présenteront au groupe classe en reproduisant uniquement l'environnement sonore de l'histoire. Les jeunes peuvent utiliser les instruments de musique.

Lors de la présentation, les spectateurs s'assoient en cercle dos au sous-groupe qui présente son histoire.

Chaque sous-groupe raconte une histoire « sonore » en se plaçant à l'intérieur du cercle.

Une fois l'histoire présentée, les spectateurs devinent en quoi consiste l'histoire.

Puis, le conteur* est invité à partager des informations sur l'histoire qui vient d'être racontée:

- > Quand et où se déroule la scène?
- > Qui est présent?
- > Quel est l'évènement important?
- > Quelles sont les émotions des personnages?
- > Etc.

REMARQUE

L'auditoire est invité à se placer de dos afin de pouvoir se concentrer sur les sons émis et non sur l'aspect visuel de la présentation.

TITRE	A RACONTE À B
	<i>En paires, les jeunes racontent leur histoire personnelle en échangeant leurs rôles</i>
DURÉE	35-40 minutes
CATÉGORIE	Improvisation d'histoires
DIFFICULTÉ	◆ à ◆◆
OBJECTIFS	
Individuel	Parler de soi, s'exprimer, développer l'écoute
Groupe	Développer l'empathie et la tolérance, coopérer et s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle

DESCRIPTION

Le groupe est divisé en paires par le meneur de jeu. Dans chaque paire, un jeune est A, l'autre est B. Le jeune A raconte au jeune B une histoire liée au thème du jour (par exemple : partager un moment important de sa vie ou décrire un personnage signifiant) et inversement, B raconte son histoire à A. Les jeunes peuvent ajouter des mots dans la langue de leur choix lors des partages et ils sont invités à expliquer le sens de ces mots à leur partenaire. Il est important pour chaque jeune de bien se rappeler de l'histoire racontée par son partenaire, car il aura à la raconter au « je » au groupe classe.

Afin de présenter les histoires, les jeunes s'assoient en demi-cercle. Une paire volontaire vient en avant. B s'assoit sur une chaise face aux autres participants (le public). A se place derrière lui, debout, ses mains posées sur les épaules de B. A raconte au public l'histoire de B à la première personne, soit en utilisant le « je » (comme s'il devenait B) et peut même utiliser des mots dans la langue choisie par B. B écoute son histoire en regardant le public, sans corriger les propos de A, même si ce dernier se trompe. Quand A termine la narration du récit, les deux jeunes changent de place et B raconte l'histoire de A, toujours en utilisant la première personne.

VARIANTE

Si la proximité physique (poser les mains sur les épaules de l'autre) crée une forme de malaise, il est suggéré de placer les jeunes en cercle et de demander à A et à B de présenter leur histoire debout l'un à côté de l'autre.

REMARQUES

Il est important de mentionner aux jeunes de ne pas corriger le narrateur de leur histoire, même s'il déforme ou change ce qu'il devait initialement raconter. Cependant, il est intéressant d'offrir à la personne à qui appartient l'histoire un moment pour rectifier ce qui est essentiel, par exemple à la fin de chaque présentation.

Il est intéressant de mettre en place cette improvisation dans les premières séances afin de travailler l'écoute, la confiance et l'empathie du groupe.

En fonction de la confiance et de l'unité qui règnent dans le groupe, on peut présenter à la classe l'exercice préparé en paire ou l'arrêter après la phase de travail à deux.

TITRE	UNE PERSONNE RÉELLE OU INVENTÉE <i>Décrire un personnage</i>
DURÉE	30 minutes
CATÉGORIE	Improvisation
DIFFICULTÉ	🔷 À 🔷🔷
OBJECTIFS	
Individuel	Parler de soi et s'exprimer, mettre en place des situations
Groupe	Coopérer, développer l'empathie et s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle

DESCRIPTION

Le meneur de jeu divise le groupe en paires dans lesquelles un jeune est A, l'autre est B. Puis, il demande à chaque jeune de prendre deux minutes pour choisir individuellement une personne réelle ou non. Ensuite, les jeunes imaginent et déterminent une situation (au travail, dans la famille...) dans laquelle cette personne pourrait réagir. Quand les jeunes ont choisi leur personnage, A décrit à B cette personne, ce qu'elle fait et pourquoi elle agit ainsi et B est invité à jouer ce personnage. Inversement, B présente son personnage et la situation qu'il a choisie et A les joue. Par la suite, en grand groupe, les paires sont invitées à présenter leurs personnages en situation.

En fonction de la confiance et de l'unité qui règnent ou non dans le groupe, on peut présenter au grand groupe l'exercice préparé en paire ou l'arrêter après la phase de travail à deux.

TITRE	J'AIMERAIS <i>S'imaginer dans l'avenir</i>
DURÉE	45 minutes
CATÉGORIE	Improvisation
DIFFICULTÉ	🔷🔷
OBJECTIFS	
Individuel	Parler de soi et s'exprimer, mettre en place des situations
Groupe	Coopérer, développer l'empathie

DESCRIPTION

Les jeunes sont divisés en sous-groupes. Ils réfléchissent quelques minutes et racontent à tour de rôle ce qu'ils aimeraient faire ou changer dans leur vie (limite d'une histoire par jeune). Cette technique d'improvisation peut être utilisée lorsque le thème du jour a un lien avec une projection dans l'avenir (un souhait, un rêve...).

Ensuite, ils choisissent un ou plusieurs de ces souhaits et construisent une improvisation autour de la situation actuelle et de la situation souhaitée.

Quand les sous-groupes sont prêts, ils présentent au grand groupe les deux improvisations préparées, soit la situation telle qu'elle est actuellement et telle qu'ils la souhaitent.

REMARQUES

Il est recommandé de proposer aux jeunes d'utiliser au moins un tissu et un instrument de musique lors des improvisations.

Pour illustrer la situation souhaitée, il est possible d'utiliser l'image d'une baguette magique qui permettrait au jeune de changer quelque chose.

Cette improvisation ne peut avoir lieu que lorsque les jeunes se connaissent assez bien et que le lien de confiance est établi.

TITRE	LA COCONSTRUCTION
	<i>Jouer une histoire en combinant des éléments apportés par chacun des membres du sous-groupe</i>
DURÉE	35-40 minutes
CATÉGORIE	Improvisation d'histoires
DIFFICULTÉ	◆◆
OBJECTIFS	
Individuel	S'exprimer, développer l'écoute, l'imagination et la spontanéité
Groupe	Coopérer, développer l'empathie et la tolérance, coconstruire et s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle

DESCRIPTION

Le meneur de jeu divise l'aire de jeu en trois ou en quatre espaces. Puis, il divise le grand groupe en sous-groupes et il demande aux membres de chaque groupe de raconter des histoires sur le thème du jour (voir p.138).

Dans chaque sous-groupe, si les jeunes souhaitent intégrer des éléments des histoires racontées, et ou s'ils ont de la difficulté à choisir une histoire à jouer ou encore s'ils ne souhaitent jouer aucune des histoires racontées, le meneur de jeu les invite à combiner leurs histoires afin d'en construire une nouvelle ou d'en inventer une.

Chaque sous-groupe joue l'histoire devant les autres.

TITRE	UN POUR TOUS, TOUS POUR UN
	<i>Ensemble, on joue une histoire</i>
DURÉE	35-40 minutes
CATÉGORIE	Improvisation d'histoires
DIFFICULTÉ	◆◆
OBJECTIFS	
Individuel	Parler de soi, développer l'imagination, l'écoute et la spontanéité
Groupe	Coopérer, développer l'empathie et la tolérance et s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle

DESCRIPTION

En grand groupe, le meneur de jeu place des chaises en demi-cercle et propose aux jeunes de s'asseoir. Deux chaises sont placées à l'avant, l'une sera pour le meneur de jeu et l'autre sera pour le conteur.

Puis, il demande aux jeunes de penser à une histoire sur le thème de la journée (voir p.138).

Il invite quatre à cinq jeunes volontaires (des joueurs) à se placer debout devant le groupe. Ils devront jouer une histoire proposée par un autre jeune. Le meneur de jeu invite également un jeune volontaire parmi ceux qui sont assis en demi-cercle à partager son histoire et il lui propose de venir prendre place à ses côtés sur l'une des deux chaises placées à l'avant.

Le meneur de jeu pose alors des questions au conteur :

- > Où se passe ton histoire?
- > Quand se passe ton histoire?
- > Qui est présent? (Si le conteur est l'un des personnages de l'histoire, il choisit le jeune qui jouera son rôle)
- > Que se passe-t-il? Raconte-moi ton histoire.

Pendant que le jeune raconte son histoire dans la langue de son choix (avec une traduction, selon le cas, dans la langue commune, pour que chacun comprenne) et lorsqu'un personnage est mentionné, le meneur de jeu demande au conteur de choisir un des joueurs pour représenter ce personnage.

Le meneur de jeu s'assure que l'histoire a été comprise par les joueurs. Il peut demander des précisions au conteur, si nécessaire (exemple : des informations complémentaires sur les personnages tels que

l'aspect physique, le caractère, des mots importants...).

Ensuite, le meneur de jeu demande aux joueurs d'improviser l'histoire du conteur.

REMARQUES

Cette technique peut être utilisée après plusieurs semaines d'intervention, quand la dynamique de groupe est installée. Elle requiert de la part des joueurs de la spontanéité et une certaine habileté à improviser et à imaginer.

Le conteur doit faire confiance au groupe pour venir raconter son histoire et autoriser d'autres jeunes à la jouer. Réaliser des exercices de confiance et d'écoute est fortement suggéré avant de s'aventurer dans ce type de partage (voir la section exercices théâtraux p.79 à 110).

La technique de la transformation (voir p.135) peut être utilisée si le conteur souhaite faire évoluer son histoire vers des scénarios de remplacement.

TITRE LA TRANSFORMATION

Quelque chose m'est arrivé, et si c'était différent?

DURÉE 35-40 minutes

CATÉGORIE Improvisation d'histoires

DIFFICULTÉ 

OBJECTIFS

Individuel Parler de soi, s'exprimer, développer l'imagination, l'écoute, la spontanéité et l'introspection

Groupe Coopérer, développer l'empathie et la tolérance, coconstruire

DESCRIPTION

Dans un premier temps, les jeunes partagent leurs histoires en sous-groupes. Ils choisissent l'une d'elles pour la jouer (peu importe la technique utilisée) devant le grand groupe. C'est le jeune à qui appartient l'histoire qui sera le conteur.

Dans un deuxième temps, le meneur de jeu offre la possibilité au conteur de faire évoluer son histoire en lui permettant de la transformer en ce qu'il souhaiterait qu'elle devienne. Si le conteur propose un changement significatif dans son histoire, le groupe de jeunes rejoue cette partie de l'histoire modifiée.


VARIANTE

Dans la situation où le conteur aimerait faire évoluer son histoire mais qu'il ne sait pas comment, le meneur de jeu lui demande s'il aimerait que les spectateurs lui proposent des modifications. Si le conteur accepte, les spectateurs sont invités à proposer des modifications significatives. Également, si le conteur les accepte, les joueurs les improvisent.

Lors de la transformation, les jeunes peuvent choisir de présenter les modifications apportées à l'histoire en utilisant n'importe quelle technique de présentation d'histoires, comme la technique de la sculpture thématique (voir p.120) ou celle de la photo (voir p.122). Ainsi, les jeunes pourront commencer, par exemple, avec une première photo ou sculpture, pour représenter le moment à modifier, puis ils pourront poursuivre avec une seconde photo ou sculpture, pour représenter le changement désiré.

REMARQUE

Réaliser des exercices de confiance et d'écoute est fortement suggéré avant de proposer ce type de construction (voir la section exercices théâtraux p.79 à 111).

TITRE	LES VOCIFÉRATIONS <i>Plusieurs jeunes racontent une histoire dans le désordre</i>
DURÉE	30 minutes
CATÉGORIE	Improvisation d'histoires
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer la spontanéité et l'écoute
Groupe	Coopérer, développer la tolérance

DESCRIPTION

Un groupe de quatre ou de cinq volontaires est placé en ligne, debout, dos au reste des jeunes qui, eux, sont assis en demi-cercle.

Le meneur de jeu demande à un volontaire assis dans le public de raconter une histoire sur le thème du jour. Pendant la narration, les quatre ou cinq volontaires restent de dos et écoutent attentivement l'histoire racontée. À l'aide d'un signal (claquement de main ou instrument de musique), le meneur de jeu les invite à commencer le jeu.

À partir de cette histoire entendue et sans en respecter l'ordre chronologique, ni celui de la position des joueurs, un premier volontaire commence à jouer/raconter (en avançant d'un pas) une partie de l'histoire en se tournant vers le public. Lorsqu'un deuxième volontaire décide de raconter à son tour une partie de l'histoire, il se tourne vers le public et interrompt le premier jeune (celui-ci s'arrête rapidement, retourne à sa place et fait à nouveau dos au public). Le deuxième volontaire raconte/joue à son tour une autre partie de l'histoire, sans tenir compte de ce que disait le premier ni de l'ordre logique de l'histoire, et ainsi de suite. Les joueurs peuvent prendre la parole/jouer plusieurs fois.

En résumé, l'histoire sera racontée en désordre et interrompue constamment par les uns et les autres.

REMARQUES


Le meneur de jeu décide du nombre de participants en ligne.

Le participant qui est en train de raconter l'histoire continue de jouer jusqu'à ce que quelqu'un d'autre l'interrompe ou que le meneur de jeu arrête le jeu. Ainsi, le participant arrête son récit et se remet dos au public dès qu'il entend un autre parler, et ce, même s'il n'a pas terminé sa phrase. Une interruption est encore plus amusante lorsque le jeune est rendu au milieu d'un mot.

Il n'y a pas d'ordre à suivre pour jouer/raconter l'histoire.

Étant donné la complexité de la tâche à accomplir par les jeunes, il est conseillé de proposer ce type d'activité à des jeunes qui ont participé à plusieurs ateliers.

Cette technique est recommandée pour les groupes dont le niveau de maîtrise de la langue à l'oral est assez avancé.

TITRE	LA LIGNE DE MONOLOGUES <i>Plusieurs jeunes racontent une histoire personnelle parallèlement</i>
DURÉE	30 minutes
CATÉGORIE	Improvisation d'histoires
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Parler de soi, développer la spontanéité et l'écoute
Groupe	Coopérer, développer la tolérance

DESCRIPTION

Le meneur de jeu invite tous les jeunes du grand groupe à réfléchir à une histoire sur le thème du jour.

Ensuite, un groupe de quatre ou de cinq volontaires se place en ligne, debout, dos au reste du grand groupe, qui lui, est assis en demi-cercle.

Le meneur de jeu invite les volontaires à raconter leur histoire selon les modalités suivantes :

La narration débute une fois qu'un signal sonore est émis (claquement de main ou instrument de musique).

L'un des quatre ou cinq volontaires placés en ligne commence à jouer/raconter (en avançant d'un pas) son histoire en se tournant face au public. Lorsqu'un autre jeune décide de raconter à son tour son histoire, il se tourne vers le public, interrompt le premier jeune (celui-ci s'arrête rapidement, retourne à sa place et fait à nouveau dos au public), et ainsi de suite. Les joueurs s'interrompent les uns les autres pour compléter la narration de leur histoire personnelle. Ils prennent donc la parole/jouent plusieurs fois en respectant l'ordre chronologique de leur histoire, et ce, jusqu'à ce que le meneur de jeu émette le signal d'arrêt.

Somme toute, l'histoire personnelle de chaque jeune sera racontée par interruption constante des uns et des autres. Il y aura donc quatre ou cinq histoires qui seront racontées en parallèle. Il n'est pas nécessaire que chaque histoire soit terminée pour que le jeu prenne fin.

REMARQUES

Le meneur de jeu décide du nombre de participants en ligne.

Étant donné la complexité de la tâche à accomplir par les jeunes, il est conseillé de proposer ce type d'activité à des jeunes qui ont participé à plusieurs ateliers.

Cette technique est recommandée pour les groupes dont le niveau de maîtrise de la langue orale est assez avancé.