



Théâtre Pluralité - ÉLODIL

Manuel de formation
Atelier d'expression créative



V- Volet pratique

5. La liste des thèmes

| Thèmes/Exemples | Cette thématique permet aux jeunes... |
|---|---|
| Les situations nouvelles | d'aborder différentes situations telles que le premier jour à l'école au Québec ou dans mon pays d'origine, la première fois que j'ai entendu le français ou une autre langue... |
| Le voyage | d'explorer la question de la migration. |
| Les choses que l'on aime / Les choses que l'on n'aime pas | d'apprendre à mieux se connaître les uns les autres. |
| Un objet important | de s'exprimer sur un objet qui à leurs yeux est important et d'en révéler le pourquoi en lien avec leur histoire. |
| Les secrets | d'instaurer un espace dans lequel les jeunes peuvent, s'ils le souhaitent, évoquer des situations confidentielles. |
| Les familles | d'échanger au sujet de leurs origines, de leurs familles. |
| Les fêtes et les cérémonies | de s'exprimer sur les fêtes et les cérémonies auxquelles ils ont participé ou auraient aimé participer. |
| Un cadeau | de donner et recevoir des cadeaux fictifs. |
| Les amis | de s'exprimer sur leur réseau amical. |
| Recevoir une nouvelle | de partager sur une nouvelle bonne ou mauvaise qu'ils ont reçue ou donnée. |
| La rue | de s'exprimer sur ce qui se passe dans la rue. |
| Les souhaits | de s'exprimer sur leurs rêves, leur avenir. |
| La nuit | de s'exprimer sur leurs émotions, sur ce qu'ils vivent la nuit. |
| Une situation conflictuelle | de partager leurs émotions dans le cadre d'une situation conflictuelle. |
| Un personnage significatif : réel ou inventé | de s'exprimer sur un personnage significatif pour eux, qu'il s'agisse d'une personne ayant une influence positive ou négative sur eux. |
| Les langues de ma vie | de s'exprimer sur les langues dans leur quartier, leur maison, à l'école, dans leurs rêves... |
| J'ai appris, j'apprends et j'apprendrai des langues | de s'exprimer sur la manière dont on apprend une langue, leur sentiment de compétence dans une langue, le « mélange » des langues... |
| Le goût des langues | de s'exprimer sur les sensations/émotions qu'ils éprouvent par rapport aux langues : celles qu'ils connaissent ou pas, celles qu'ils comprennent ou pas, celles qu'ils aimeraient apprendre ou pas... |
| Jouer avec les langues | de s'exprimer sur la notion de plurilinguisme et de compétences plurilingues (raps multilingues, les énoncés plurilingues, etc.). |
| Les au revoir | de clore les ateliers et d'aborder éventuellement la thématique des séparations. |

6. La gestion des ateliers : que faire si...

Il est entendu que les ateliers ont été conçus pour offrir aux jeunes un espace d'expression sécuritaire et respectueux.

Toutefois, certaines situations peuvent parfois demander une attention particulière afin d'éviter les dérapages, les conflits ou l'inertie. En effet, il arrive que certains jeunes, ou le groupe en général, aient des difficultés à participer, à respecter les autres, ou tout simplement à se calmer pour pouvoir profiter de l'atelier. Divers moyens peuvent être efficaces. Les enseignants en connaissent plusieurs et l'équipe Pluralité-ÉLODiL en suggère également quelques-uns. Il est certain qu'il n'y a pas de « recette », puisque chaque groupe est différent. Cependant, nous présentons certaines pistes qui peuvent aider à faire évoluer une dynamique de groupe négative.

1) Le meneur de jeu : gardien de l'activité et gestionnaire du groupe

Le meneur de jeu, qui souvent sera l'enseignant et parfois un jeune, après plusieurs semaines d'activités, aura ici un rôle fondamental puisqu'il est l'un des éléments rassembleurs du groupe. Il est le responsable de l'atelier, donc celui qui est en mesure d'identifier les difficultés. Sa capacité d'observation et d'analyse des dynamiques de groupes sont les principaux outils qui lui permettent d'intervenir en vue de modifier une situation. Ainsi, lorsque le jeune est le meneur de jeu, il s'assurera, avec la collaboration de l'enseignant et/ou des intervenants scolaires, que tous ont le droit de parole et peuvent être soutenus. C'est cependant à l'adulte d'assurer le soutien de ces jeunes meneurs de jeu en cas de besoin.

2) Aider à la motivation et dépasser l'inertie.

- Le positionnement physique des joueurs

Lorsque l'activité l'exige, nous vous suggérons d'encourager les jeunes à rester debout, sans être appuyés sur les bureaux, chaises ou murs. L'énergie passe mieux dans cette posture et permet de développer une écoute active, en étant alerte et prêt à réagir. Par contre, pour le partage des histoires en sous-groupes, il est préférable que les jeunes soient assis en cercle afin de créer un rapprochement physique et une certaine intimité.

- Un espace de réappropriation de l'énergie

Certains jeunes n'arrivent pas ou ne parviennent que très difficilement à rester debout sans appui physique (chaise, table, mur...). Chez certains, cela peut indiquer une mobilisation difficile pour différentes raisons. Il ne s'agit pas ici de paresse. On peut donc offrir à ces jeunes la possibilité d'une pause momentanée qu'ils choisiront eux-mêmes, avant leur réintégration physique au groupe. Ceci

se fait en disposant quatre chaises, un peu à l'écart de l'espace jeu. Un maximum de quatre jeunes s'y assoit, s'ils en ont envie. Ils peuvent y rester durant une seule activité avant de réintégrer le groupe dans l'espace jeu. Cette période de retrait physique permet aux jeunes de profiter d'un moment de calme et de se réapproprier l'énergie nécessaire à la poursuite de l'activité.

Il est préférable que le jeune choisisse cette possibilité de retrait physique et non qu'elle soit imposée par un adulte comme punition à un comportement perçu comme inapproprié. Ainsi, le jeune a la possibilité d'autoréguler ses comportements.

De plus, il est assez rare que les quatre chaises soient utilisées en même temps, mais si plus de quatre jeunes veulent y accéder, il est conseillé aux jeunes de négocier entre eux l'utilisation de cet espace. Le groupe reprendra le jeu une fois la négociation terminée.

Toutefois, dans certains groupes, les jeunes auront de la difficulté à arriver à un consensus et ce sera alors au meneur de jeu (enseignant/intervenant scolaire) de prendre la décision finale.

3) L'utilisation des tissus et des instruments de musique comme moyens d'expression

Il est important de permettre aux jeunes d'utiliser d'autres moyens d'expression que la parole, puisque celle-ci peut être une barrière pour certains. Les tissus et les instruments de musique sont donc des outils artistiques indispensables à la mise en place des ateliers de théâtre, car ils sont utilisés comme moyens d'expression complémentaires ou en remplacement de la parole.

Il est donc possible d'utiliser les tissus lorsqu'un jeune est réticent à participer verbalement aux divers partages. Ainsi, le tissu et sa couleur peuvent devenir une métaphore pour exprimer une émotion. Par exemple, on peut demander au jeune de choisir un tissu qui représente ce qu'il ressent en pensant à une émotion spécifique. On peut aussi lui suggérer de « modeler » le tissu dans une forme qui sera le reflet de son émotion. Par exemple, lorsqu'un jeune veut exprimer des émotions reliées à la perte d'un être cher, il pourrait s'étendre un tissu par terre et se recueillir comme sur une tombe. Il pourrait aussi porter le tissu sur la tête en cachant son visage... c'est au jeune de décider la manière dont il peut refléter ses émotions. Pour en connaître davantage sur l'utilisation des tissus (voir p.28).

Dans certains groupes où la concentration est difficile, la disposition des tissus devient

importante pour proposer une certaine structure aux jeunes : les plier sur les tables et les disposer en éventail devient une bonne option pour aider à contenir les jeunes.

Les instruments de musique et les rythmes que le jeune peut faire avec son corps peuvent également permettre l'expression de divers sentiments, tels que la tristesse, la colère, la nostalgie, la joie, etc.. Pour en connaître davantage sur l'utilisation des instruments de musique (voir p.28).

4) La difficulté à faire des choix

Lorsqu'en sous-groupe, les jeunes ne peuvent choisir une histoire parmi celles qui ont été racontées, il est parfois possible de les combiner en proposant une nouvelle histoire. C'est alors une coconstruction qui peut être une option intéressante. Si, par ailleurs, les jeunes n'arrivent pas à partager leurs histoires personnelles, il est aussi possible de construire des histoires imaginaires individuellement ou en groupe. Ces histoires permettent aux jeunes d'installer une distance avec leur vécu parfois difficile et de parler indirectement d'eux-mêmes, surtout dans des groupes où la confiance n'est pas encore installée. Dans ces cas, il est possible de jouer des histoires fictives personnelles ou coconstruites en sous groupes.

5) Obtenir un climat de respect

Dans les ateliers, les jeunes, souvent inconsciemment, imiteront les attitudes des membres de l'équipe entre eux, c'est-à-dire celles des intervenants/enseignants entre eux, mais aussi avec les jeunes. Il faut donc que dès le départ chacun adopte un comportement respectueux envers les autres : écouter, ne pas interrompre une personne qui parle, ne pas critiquer par un langage verbal, par des gestes ou par une attitude corporelle négative, l'expression ou la façon d'être d'une autre personne. Il est important d'être attentif à ce que chacun ait sa place dans l'espace, mais aussi dans le groupe.

À titre d'exemple; durant les ateliers, les joueurs sont souvent placés en cercle face au centre. Dans certaines activités, les jeunes sont invités chacun leur tour à exprimer des émotions avec un son et un mouvement. Le meneur de jeu et les membres de l'équipe s'assurent que chacun suive les règles de base du respect. Il peut arriver qu'un ou plusieurs jeunes dans une classe deviennent le ou les boucs émissaires. Le meneur de jeu ne doit donc pas laisser des gestes, des regards ou même des commentaires pouvant blesser ces jeunes, se produire dans le cadre des ateliers.

Dans une telle situation, il est conseillé de placer le groupe en cercle et de faire exprimer les jeunes ou les intervenants sur les sentiments que l'on éprouve lorsque quelqu'un se moque, rit ou n'est pas à l'écoute de l'autre. Il se peut que les jeunes disent qu'ils ne ressentent rien. Dans un tel cas, il est possible de les encourager à mettre ce « rien » en mouvement, en son, en parole, en rythme etc.

Il est important de reconnaître que la notion de respect peut varier d'une personne à l'autre, d'une institution à l'autre et également d'une culture à l'autre; surtout lorsque l'on pense à l'espace, à l'individualité face à la communauté, au droit de parole, etc. Le climat de respect qu'il est souhaitable d'instaurer dans les ateliers Théâtre Pluralité-ÉLODiL touche plusieurs de ces points.

- Obtenir un climat de respect...souvent une question de « modeling »

Le modeling est la transformation d'une action ou d'un comportement qui s'effectue en imitant l'action ou le comportement de quelqu'un d'autre, et ce, sans recommandation verbale. C'est un processus dans lequel l'implicite joue un rôle prépondérant.

Voici un exemple pour illustrer un modeling de gestion de l'espace.

L'équipe manifeste son respect pour l'espace jeu (qui est généralement la salle de classe ou tout autre local propice à la mise en place des ateliers) en passant le balai avant les ateliers et en poussant les bureaux vers les murs (tout en veillant à ne pas trop les mélanger, ni à faire tomber les livres et les autres fournitures scolaires). Souvent, les jeunes arrivent au moment de ces déplacements et observent la façon dont l'équipe prépare l'espace jeu. Au fil des semaines, les jeunes se joignent à l'équipe et, ensuite, cette tâche est prise en charge par les jeunes de leur propre initiative, sans demande explicite de la part de l'équipe ou de l'enseignant. Lorsqu'un groupe est plus difficile à mobiliser, l'équipe peut toutefois, au début, demander l'aide des jeunes.

Voici un exemple de modeling sur la qualité souhaitée de présence et d'écoute lors d'un partage d'histoires.

Lors des premiers partages des histoires en sous-groupes, le meneur de jeu pose des questions ouvertes exprimant ainsi son intérêt pour le conteur. Son écoute est dénuée de jugements de valeur afin de soutenir l'émergence d'histoires personnelles. Au fil des semaines, certains jeunes s'approprient cette façon empathique de converser et développent cette capacité à poser ce type de questions à un autre jeune qui aura des difficultés à trouver son histoire.

- 6) Que faire lorsque le mal-être s'exprime par une forme de résistance passive?

Le mal-être peut s'exprimer par une non-action, le silence, l'enfermement et l'inertie. Certains jeunes se cachent derrière ces masques.

- Les conclusions hâtives : un piège à éviter.

Certains jeunes peuvent être dans un état de souffrance à l'adolescence et particulièrement si le climat général qui les entoure est plus ou moins positif. Dans ce cas, un regard, un geste, une parole, un acte peuvent les déstabiliser, influencer leur motivation, leur concentration (par exemple un jeune qui vit l'absence d'un parent et qui, dans la classe, vit de l'exclusion ou de l'intimidation pourrait refuser de prendre la parole ou encore s'exclure lui-même s'il ne reçoit pas d'encouragement ou que des limites claires n'ont pas été installées dans le groupe par les adultes présents.)

Nous ignorons parfois la vie qu'ils mènent en dehors de l'école, bien qu'à l'école nous en soyons les témoins indirects. Nous devons être présents, les soutenir et ne pas juger hâtivement des comportements jugés indésirables. Par exemple, un jeune qui ne s'implique pas dans l'activité est peut-être réellement fatigué. s'il a une activité professionnelle ou des responsabilités familiales en dehors de ses activités scolaires.

- Établir un climat de confiance

Parfois, il y a tant de malaises au sein d'un groupe qu'il est difficile d'établir un climat de confiance permettant l'ouverture à l'autre et l'expression de soi.

Ainsi, pour répondre à l'émergence d'une forme de « mutinerie » chez les joueurs, il est suggéré aux intervenants d'arrêter l'activité et de demander aux jeunes de se placer en cercle. Ce positionnement neutre accompagné d'un temps de réflexion aidera à contrer ce climat négatif.

Le retour en cercle a plusieurs effets :

- > Il permet de rétablir un climat d'égalité entre les participants,
- > Il redonne aux intervenants la prise en charge de la situation,
- > Il permet de rassurer l'ensemble du groupe par sa connotation routinière (positionnement physique très exploité dans tous les ateliers).
- > Le temps de réflexion permet aux jeunes assis en cercle de se recentrer sur eux-mêmes, silencieusement, avant d'explorer le malaise qui plane et/ou une situation indésirable.

Le meneur de jeu donne la parole aux jeunes en les invitant à parler du malaise ou de la situation. Il est souhaitable que les jeunes s'expriment d'abord en nommant des émotions qu'ils ressentent à ce moment-là et en ne rationalisant pas immédiatement ce qui se passe pour eux. Si nommer ces émotions apparaît difficile, il est aussi possible de « jouer le malaise » ou la situation en faisant des sculptures en mouvement (voir p.96) ou en explorant des pistes et scénarios alternatifs (voir p.135).

Lorsque l'expression par la parole n'est pas possible, il est aussi possible d'offrir un espace de recueillement autour d'un tissu déployé au centre du cercle avec des chandelles. Le meneur de jeu demande un moment de silence, puis il peut ouvrir un espace de parole sur les émotions suscitées. Suite à cet échange, le rythme de l'atelier peut reprendre.

Il est important que les jeunes et les adultes puissent réfléchir de façon proactive à la situation et que des pistes de solutions puissent émerger. L'enseignant et/ou les intervenants scolaires se trouvent dans une situation inhabituelle dans laquelle ils n'ont pas à régler un problème, mais à entendre comment et pourquoi celui-ci se manifeste. C'est au travers de cette écoute que des pistes de solutions provenant des jeunes vont apparaître.

7. Suggestion d'une séquence de 12 ateliers

a. En un clin d'œil : la construction et la mise en place des ateliers

TRAME DES RENCONTRES :

- 1) Rituel d'ouverture (5 minutes)
- 2) Jeux et réchauffements (20 minutes) : une ou deux activités selon le temps disponible et/ou selon les groupes.
- 3) Exercices théâtraux (10 à 20 minutes) : une ou deux activités selon le temps disponible et/ou selon les groupes.
- 4) Histoires/Improvisations (30 à 45 minutes) : le temps alloué est ajusté en fonction des groupes.
- 5) Rituel de fermeture (5 minutes) : le kaléidoscope

QUELQUES ÉLÉMENTS COMPLÉMENTAIRES À PROPOS DU DÉROULEMENT DES ACTIVITÉS

- > Durant les premiers ateliers, il est important d'informer les jeunes des « règles d'or » à respecter durant la mise en place des ateliers. En effet, les jeunes sont invités à être à l'écoute des autres, à les respecter et à assurer la confidentialité des histoires partagées.
- > Afin que les jeunes puissent comprendre ce que l'on attend d'eux durant les ateliers, il est parfois nécessaire de modéliser les jeux, les réchauffements et les exercices théâtraux.
- > Il est important de travailler avec les jeunes sur leur capacité à symboliser afin de pouvoir atteindre davantage les objectifs poursuivis dans certaines activités comme celle de la photo ou de la sculpture thématique.
- > Le fil conducteur de l'atelier : le choix des jeux, des réchauffements et des exercices sont motivés par l'objectif et le thème de l'atelier. Ainsi, dans la suggestion d'ateliers qui suit, sur le thème « Le voyage » par exemple (atelier 4), l'atelier débute par le jeu du téléphone qui permet aux jeunes du groupe de s'amuser ensemble et de mettre en place une certaine complicité. Par la suite, les réchauffements et les exercices sont choisis afin de permettre l'introduction d'une technique facilitant le jeu théâtral dans les histoires. Le réchauffement intitulé « la mappemonde » est ainsi suggéré car il offre la possibilité aux jeunes de voyager virtuellement, de repartir dans un/des pays qu'ils connaissent ou encore d'en choisir de nouveaux. Ensuite, l'exercice de « la valise » invite les jeunes à échanger sur des objets et/ou émotions que l'on apporte avec soi en voyage. Ces