

Théâtre Pluralité ÉLODiL

Atelier la famille :

1. Entrée (5 min)

Les jeunes sont placés en cercle. Le meneur de jeu demande à un volontaire d'exprimer avec un son et un mouvement ce qu'il ressent à cet instant. Les autres jeunes sont invités à l'imiter, comme s'ils étaient des miroirs. Le mouvement et le son sont reproduits 3 fois afin de permettre le développement de l'empathie et donc de se rapprocher de l'émotion suggérée.

Il est recommandé qu'entre 5 et 10 personnes puissent proposer des sons et des mouvements.

Jeu et réchauffements

2. Démasquer le chef (15 min)

Deux jeunes sortent du local. Puis, le groupe resté à l'intérieur du local se place en cercle et choisit un chef. Celui-ci est invité à exécuter un mouvement de façon répétitive (balancer les bras, bouger les pieds, etc.) que tous les jeunes reproduiront. Il est conseillé au chef de faire des mouvements simples afin de s'assurer que les autres jeunes suivent et exécutent le même mouvement.

Les jeunes à l'extérieur entrent dans le local et, en observant le groupe, ils essaient de trouver le chef. Le chef varie ses mouvements et le groupe le copie le plus fidèlement possible. C'est souvent lors de ces changements de mouvements que le chef est démasqué.

4. Sculpture (15 min.)

Le meneur de jeu propose des situations (famille etc.) les jeunes prennent une position.

Histoires

6. Sculpture thématique (35 min.)

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 en lien avec 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 est en lien avec « 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 orales pour organiser le tableau de sculptures. Cette première représentation devient le premier tableau (* voir glossaire).

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 lui sont possibles:

5. Kaléidoscope (5 min.) :

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

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