



Théâtre Pluralité - ÉLODIL

Manuel de formation
Atelier d'expression créative





L'Équipe de recherche et d'intervention transculturelles

CSSS de la Montagne (CLSC Parc Extention) / Santé Mentale Jeunesse
7085, rue Hutchison, Montréal, QC, H3N 1Y9
514-273-3800 poste 6452

Équipe Théâtre Pluralité d'ÉRIT sous la direction du Dr. Cécile Rousseau

Marie France Gauthier
Anousheh Machouf
Marc Mauduit
Alejandro Moran
Tomas Sierra



L'Équipe ÉLODiL (Éveil au langage et ouverture à la diversité linguistique : www.elodil.com)

Université de Montréal
Département de didactique
C. P. 6128, succ. Centre-Ville
Montréal (Québec) H3C 3J7
514 343-7027

Sous la direction de Françoise Armand, professeure

Marie-Paule Lory
Rita Saboundjian

COPYRIGHT © 2013


 Mise en page par 333 media • info@333mediainc.com • www.333mediainc.com

Table des matières

Avant-propos	6
Introduction	7
I. La pluralité : un défi pour le système scolaire	10
1. Le développement de l'adolescent	10
2. Les adolescents immigrants et/ou réfugiés et les langues (langue(s) d'origine(s), langue de scolarisation).....	11
3. Les adolescents immigrants et/ou réfugiés au secondaire	12
4. Les liens école-familles	14
II. Le programme de prévention et d'expression créatrice théâtre Pluralité	17
1. Pourquoi développer des ateliers théâtre d'expression créatrice ?	17
2. Le jeu au service de la santé mentale	18
3. L'art et la capacité à symboliser	19
4. Le théâtre et les histoires	19
III. Le projet ÉLODiL (Éveil au langage et ouverture à la diversité linguistique)	21
1. L'Éveil aux langues.....	21
2. Le programme ÉLODiL.....	21
IV. Les ateliers théâtre Pluralité-ÉLODiL	23
1. Les objectifs	23
2. Point pédagogique.....	23
3. Mise à l'essai et résultats	25
4. Ce que les ateliers sont et ne sont pas	27
5. Le matériel et l'espace jeu	28
a) Les instruments de musique et les sons	
b) Les tissus	
c) L'espace théâtre/l'espace jeu	
6. Saisir la démarche d'un atelier.....	29
a) La description générale des ateliers	
b) La conception d'un atelier et le choix des thèmes	
c) Le meneur de jeu	

d) La structure d'un atelier :

- 1) Le rituel d'ouverture : Passer de l'espace du quotidien à l'espace théâtre
- 2) Les jeux et les réchauffements : Travailler la motivation dans le plaisir, détendre l'atmosphère et motiver les jeunes à participer
- 3) Les exercices théâtraux : Donner des outils pour s'exprimer de façon verbale et non verbale
- 4) Les histoires et les improvisations: Créer un espace propice à raconter et à mettre en scène son vécu/son imagination
- 5) Le rituel de fermeture : Refermer l'espace de partage avec le kaléidoscope

V- Volet pratique.....35

Table des matières

1. Les rituels d'ouverture et de fermeture	40
2. Les jeux et les réchauffements.....	45
3. Les exercices théâtraux	79
4. Les histoires et les improvisations	111
5. La liste des thèmes.....	138
6. La gestion des ateliers : que faire si.....	139
7. Suggestion d'une séquence de 12 ateliers	145
a) En un clin d'œil : la construction et la mise en place des ateliers	145
b) Synopsis	148

Les annexes155

Annexe 1 : L'improvisation.....	156
Annexe 2 : Le playback	158
Annexe 3 : Le théâtre de l'opprimé	159
Annexe 4 : Glossaire.....	160

Références bibliographiques164

Indications pour la lecture du guide :

Les mots marqués d'un astérisque font l'objet d'une définition dans le glossaire à la fin de ce guide.

Pour chaque activité est indiqué un niveau de difficulté :

 Facile

 Moyen

 Difficile

Avant-propos

L'Équipe de Recherche et d'Intervention Transculturelles (ÉRIT) est formée de pédopsychiatres, de psychologues, de psychothérapeutes par les arts, d'intervenants dramaturges et de chercheurs spécialisés dans les questions transculturelles, sociales et développementales. Depuis plus de 10 ans, l'ÉRIT a développé ses activités autour de trois champs d'action : des programmes de prévention, des programmes thérapeutiques ainsi que des programmes de formation.

Le programme d'intervention préventive comporte divers volets qui s'adressent aux enfants du préscolaire et du primaire, ainsi qu'aux jeunes du secondaire. Ces volets utilisent les contes, les mythes, le dessin, le jeu dans le sable, le forum politique et l'expression théâtrale. Ce programme de prévention mise sur la créativité pour soutenir les processus de transformation qui surgissent face à l'adversité et pour créer des ponts entre les multiples univers et les diverses identités des jeunes immigrants et/ou réfugiés.

Dans le cadre de ces programmes de prévention, l'équipe Théâtre Pluralité a créé et évalué plusieurs projets liés aux difficultés d'adaptation des jeunes de quartiers défavorisés de Montréal, dont la population multiethnique est grandissante.

L'équipe ÉLODiL de l'université de Montréal (Éveil au langage et ouverture à la diversité linguistique), est formée de didacticiens des langues, de sociolinguistes et d'enseignants. Cette équipe vise, au moyen d'activités de manipulation et de réflexion sur les langues, à sensibiliser les jeunes à la diversité linguistique et ainsi à contribuer à la construction de sociétés solidaires, linguistiquement et culturellement pluralistes.

Les deux équipes se sont associées afin de concevoir des activités qui favorisent l'utilisation de la/des langue(s) d'origine et des autres langues connues des élèves allophones, en plus du français, au moyen de l'expression créatrice théâtrale et du partage d'histoires collectives par de jeunes immigrants et/ou réfugiés, scolarisés en classe d'accueil au secondaire et, parmi lesquels certains sont en situation de grand retard scolaire.

Le présent manuel, qui s'adresse aux enseignants du secondaire et à toute personne intéressée à utiliser l'expression créatrice théâtrale et les approches d'Éveil aux langues auprès d'adolescents immigrants et/ou réfugiés, a été élaboré dans le cadre du programme de prévention nommé « Créativité et prévention des problèmes de santé mentale dans les écoles multiethniques », appuyé par la Fondation Max Bell ainsi que la Fondation EJLB. De plus, ce projet et la rédaction de ce manuel ont bénéficié d'un financement de recherche accordé par la Direction des services aux communautés culturelles, du ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport (2009-2012) et par le Centre Métropolis du Québec, Immigration et métropoles (2009-2011).

Introduction

Ce manuel se veut un outil de formation destiné aux enseignants du secondaire qui œuvrent en classe d'accueil auprès d'élèves immigrants et/ou réfugiés et notamment auprès d'élèves en situation de grand retard scolaire. Toutefois, l'approche proposée peut tout autant répondre, avec certaines adaptations, aux besoins d'élèves en cheminement particulier comme, de façon élargie, à ceux des classes régulières. Il est le produit d'un travail interdisciplinaire entre des intervenants externes (psychothérapeutes et spécialistes en art dramatique), des chercheurs universitaires (Université McGill et Université de Montréal) et des enseignants et intervenants scolaires dans diverses écoles multiethniques de Montréal. Ce guide constitue donc un outil de travail pour les enseignants et toute autre personne désirant offrir, en milieu scolaire, un espace d'expression aux jeunes avec lesquels ils travaillent.

Les ateliers d'expression créatrice Théâtre Pluralité-ÉLODiL visent à faciliter l'intégration des adolescents immigrants et/ou réfugiés à leur nouvel environnement scolaire et social, et ce, indépendamment de leur parcours scolaire. Ils permettent de représenter la multiplicité des valeurs et des références, autant internes qu'externes, auxquelles font face les adolescents. Les ateliers Théâtre Pluralité-ÉLODiL permettent aux jeunes de partager leurs expériences et de donner un sens à leur vie. Ces ateliers favorisent les transitions inhérentes à l'adolescence, soutiennent une construction identitaire harmonieuse et permettent le passage vers une identité hybride. Ils peuvent parfois diminuer la détresse associée aux pertes reliées à la migration et aux tensions relevant d'une position minoritaire dans la société hôte, atténuer les conflits interpersonnels et intergroupes en explorant la perception de la discrimination et en augmentant l'estime de soi personnelle et collective (groupe d'appartenance culturelle et groupe classe), et ainsi contribuer à améliorer la performance et la réussite scolaire de ces jeunes.

Les ateliers d'expression créatrice Théâtre Pluralité-ÉLODiL tiennent compte de la réalité pluriethnique et plurilingue des milieux scolaires dans les grands centres urbains. Sur l'île de Montréal, de nombreuses langues, dont les statuts sont très variables, cohabitent avec le français, langue de scolarisation et langue officielle de la société d'accueil, en raison des flux migratoires. Encourager et promouvoir une société inclusive implique la mise en œuvre de politiques, de programmes et de pratiques qui favorisent la compréhension interculturelle entre les communautés et entre les individus. Parmi ces programmes, le projet ÉLODiL (Éveil au langage et ouverture à la diversité linguistique), a pour objectif, par la manipulation et le contact avec des corpus de différentes langues, de sensibiliser les apprenants à la diversité des langues et de leur faire prendre conscience, au moyen de l'objet langue, de la diversité des êtres qui les parlent. Comme le souligne

le document-cadre de l'UNESCO, L'éducation dans un monde multilingue (2003), il apparaît primordial « d'encourager la démarche qui fait de la langue une composante essentielle de l'Éducation interculturelle, en vue d'encourager la compréhension entre différentes populations et d'assurer le respect des droits fondamentaux » (p. 33).

Ainsi, les ateliers d'expression créatrice Théâtre Pluralité-ÉLODiL permettent aux jeunes, dans des milieux scolaires plurilingues, d'utiliser le français, langue commune, pour partager des expériences vécues ou des histoires inventées avec tous les participants. Ceux-ci sont donc à même de développer leur compétence en français oral. Selon leurs besoins, les jeunes se sentent également autorisés à utiliser leur(s) langue(s) d'origine ou une/d'autre(s) langue(s) connues pour exprimer certaines de leurs émotions, réagir aux propos d'un autre élève et mettre en scène des histoires. Des modalités de traduction sont ensuite envisagées pour faire circuler l'information. Les compétences dans diverses langues des élèves allophones sont ainsi reconnues et valorisées par le milieu scolaire.

Afin d'atteindre ces objectifs, nous proposons un guide qui vise à outiller les enseignants pour la mise en place, dans leur classe, d'ateliers de théâtre plurilingues.

En première partie, nous évoquons le défi que doit relever le système scolaire face à l'immigration, au développement des jeunes à l'adolescence et aux divers enjeux des processus migratoires auxquels sont confrontés les jeunes et leur famille. Nous abordons l'impact de ces processus sur les familles et, plus spécifiquement, sur les jeunes et leur intégration à l'école et plus largement à la société d'accueil.

En deuxième partie, nous soulignons les raisons qui ont motivé la mise au point d'ateliers théâtre à l'intention des adolescents et l'importance du jeu et de

l'espace ludique, puis nous décrivons les diverses approches utilisées en art dramatique comme outils d'intervention auprès de ces jeunes adolescents.

En troisième partie, nous expliquons en quoi consiste le programme ÉLODiL et son intégration dans des ateliers d'expression créatrice Théâtre Pluralité.

En quatrième partie, nous décrivons les divers objectifs du programme Théâtre Pluralité-ÉLODiL, qui associe des ateliers théâtre à l'éveil aux langues en contexte scolaire. Nous adoptons également dans cette partie un regard pédagogique permettant d'en saisir pleinement la démarche.

Enfin, dans la cinquième partie, nous proposons un volet pratique incluant un éventail détaillé des divers outils théâtraux qui sont utilisés lors des ateliers et qui permettent de créer des ateliers adaptés aux groupes et à leurs besoins. De plus, nous suggérons sous la forme d'un synopsis une séquence de douze ateliers déjà organisés.

Vous trouverez en annexe de courts textes expliquant l'improvisation (1), le playback (2) et le théâtre de l'opprimé (3), ainsi qu'un glossaire reprenant quelques termes utilisés dans les ateliers (4). Puis, en fin d'ouvrage, nous vous proposons quelques références bibliographiques.

À l'aide de ce guide, vous pourrez vous approprier les ateliers d'expression créatrice plurilingue et les modifier à votre guise, une fois leurs objectifs et modalités maîtrisés. Toutefois, une formation préalable et un accompagnement par l'équipe Théâtre Pluralité-ÉLODiL serait souhaitable pour vous soutenir dans la mise en place de ce projet.

Nous espérons que ce manuel deviendra une référence utile et pratique pour toutes les personnes qui travaillent avec les jeunes en milieu pluriethnique et plurilingue et qui désirent favoriser leur intégration linguistique, scolaire et sociale en leur offrant un espace d'expression et d'échanges avec leurs pairs et leurs enseignants.

Nous vous invitons à nous faire part de vos critiques et de vos suggestions, afin que nous puissions encore améliorer ce manuel et offrir ainsi de meilleures interventions.

I. La pluralité : un défi pour le système scolaire

Dans la région de Montréal, plus du tiers des enfants appartiennent à des familles allophones. Dans certaines écoles, de 95 à 99 % des enfants sont immigrants ou nés de parents immigrants. Il s'agit d'une population extrêmement hétérogène sur le plan culturel ainsi que du point de vue de la diversité des expériences de vie avant la migration et durant le processus migratoire lui-même.

Un des défis majeurs du système scolaire est d'offrir les outils nécessaires aux écoles afin qu'elles puissent aider les enfants de familles immigrantes ou réfugiées à s'adapter à la vie quotidienne dans le pays hôte. L'école devient le principal lien entre les jeunes, leur famille et la société d'accueil. Son rôle est déterminant en ce qui concerne la réussite scolaire et l'intégration plus tard au marché du travail et à la société en général. Les jeunes des classes multiethniques nés au Québec sont également porteurs de la culture du pays d'origine, qui leur est transmise de façon transgénérationnelle. Ils se trouvent ainsi au cœur de plusieurs cultures et de plusieurs langues.

1. Le développement de l'adolescent

L'adolescence est en général une période difficile pour les jeunes. C'est la période de transition entre l'enfance et l'âge adulte pendant laquelle se produit un mouvement vers l'extérieur de la famille qui conduit l'adolescent vers ses pairs, avec qui il pourra apprivoiser divers rôles qui orienteront son processus d'individuation¹. L'adolescent a besoin de se dépasser, aussi bien physiquement que mentalement; il est à la recherche d'émotions fortes, d'expériences structurantes et de modèles identitaires.

En raison de la mondialisation, les formes traditionnelles de passage vers la maturité s'ajustent aux nouveaux contextes de vie, autant dans les sociétés d'origine que dans les sociétés d'accueil. L'adolescence prend des formes et des rythmes différents selon les cultures. Les jeunes immigrants et/ou réfugiés se construisent donc dans un va-et-vient entre des identités collectives (ethniques, nationales, raciales, religieuses, de genre, de groupe et autres) et une identité individuelle. Traditionnellement, on considérait que les adolescents immigrants se trouvaient face à une double allégeance (famille et société hôte) et que celle-ci pouvait, dans certains cas, générer des tensions. En fait, dans une société pluriethnique comme la nôtre, les adolescents peuvent aussi adopter d'autres identités, entre autres, celle de leur groupe de pairs, ce qui pose des questions

¹ Concept utilisé dans le domaine de la psychologie. Il se définit comme un processus de différenciation qui permet le développement de la personnalité individuelle.

identitaires complexes. Certains adolescents se trouvent face à une absence de modèle d'appartenance (cela arrive souvent lorsqu'ils vivent en situation de grande précarité), d'autres s'orientent vers une identité unique qui les définit comme radicalement différents des autres, ce qui explique ou justifie leur marginalisation.

De plus, dans les sociétés occidentales, et particulièrement dans la société nord-américaine, l'adolescent est considéré comme un consommateur important et devient une cible publicitaire. Les publicités vantent tel et tel produits qui, selon elles, simplifieront la vie du consommateur, ou lui permettront d'accéder à l'amour, à l'amitié ou à un meilleur statut social. Faire la part des choses dans une société de consommation engendre des réflexions, des mises au point et des négociations parfois difficiles à prévoir au sein des familles. Ainsi, lorsque le décalage culturel entre les familles immigrantes et la société hôte est important, les jeunes sont amenés à négocier des façons différentes de prendre leur place à la maison, à l'école ou même dans la rue. De plus, le passage, pour plusieurs d'entre eux, vers un statut de minorité ethnique, raciale ou religieuse en période post-migratoire, et en particulier l'expérience de la discrimination et de l'exclusion sociale ou économique associées, structure également l'identité.

Les jeunes construisent leur identité tant par la résolution de situations et/ou l'intégration des expériences qui ont eu lieu dans le pays d'origine que par le processus migratoire (avant, pendant et après ce processus). Par conséquent, ils oscillent entre de multiples histoires personnelles et collectives qu'ils transforment afin de se les réapproprier.

2. Les adolescents immigrants et/ou réfugiés et les langues (langue(s) d'origine(s), langue de scolarisation)

Aujourd'hui, de nombreux élèves sont scolarisés dans une langue autre que leur langue maternelle. Au Québec, le français constitue la deuxième, voire la troisième langue de plusieurs enfants issus de l'immigration. Sur l'île de Montréal, plus de 200 langues d'origine ont été répertoriées dans les écoles primaires et secondaires, ce qui suscite un questionnement sur les rapports de cohabitation existant entre les langues des migrants et le français, langue de scolarisation et langue officielle du pays d'accueil.

La langue constitue un marqueur identitaire important qui détermine en partie les relations qui vont s'établir entre différents locuteurs. Ainsi, les langues et les variétés de langue ne sont pas des instruments de communication socialement neutres (Bourdieu, 1982). Il existe, chez les locuteurs, tout un ensemble de représentations, d'attitudes, de sentiments plus ou moins positifs à l'égard des langues, des variétés de langues et de ceux qui les utilisent. Dans ce contexte, le statut hiérarchisé des langues et la valorisation ou la dévalorisation dont celles-ci peuvent faire l'objet dans les communautés en contact rendent parfois difficiles les rapports entre les élèves de différentes origines et le système scolaire. De ce fait, en milieu scolaire, chez certains jeunes, la non-reconnaissance de l'existence de la langue de la famille, différente de celle de l'école, peut se traduire par une « insécurité linguistique », un sentiment de discrimination, une baisse de l'estime de soi et des difficultés à transférer des acquis cognitifs et langagiers d'une langue à l'autre (voir Armand, Dagenais et Nicollin, 2008). S'appuyant sur les résultats de recherches menées auprès d'élèves immigrants en milieu pluriethnique comme auprès d'élèves des communautés autochtones amérindiennes, plusieurs chercheurs soulignent que l'école se doit de reconnaître, dans une perspective d'éducation inclusive, la variété des langues parlées dans la société ainsi que les connaissances linguistiques des élèves bilingues et plurilingues.

3. Les adolescents immigrants et/ou réfugiés au secondaire

Au début du XXe siècle, la plupart des immigrants provenaient d'Europe. Aujourd'hui, la très grande majorité des nouveaux arrivants au Québec proviennent d'autres continents et régions (Afrique, Asie, Amérique latine) et immigreront principalement à cause de l'instabilité politique et de la violence organisée qui prédominent dans leur pays. Pour les enfants de familles immigrantes et réfugiées qui fréquentent le milieu scolaire, cette situation a plusieurs conséquences :

- > Avant la migration : 40 % des familles nouvellement immigrées (moins de 10 ans) ont vécu des situations potentiellement traumatiques où elles ont souvent été témoins de violence. Dans 30 % des cas, ces familles ont vécu une persécution directe (Rousseau et Drapeau, 2004). Pour plusieurs d'entre elles, la précarité économique s'ajoute à l'adversité associée aux conditions de départ. Souvent, les parents vivaient et vivent encore de l'anxiété à cause de ces événements et peuvent la transmettre à leurs enfants.
- > Durant la migration : Même si la migration se passe bien, les immigrants laissent

derrière eux des membres de la famille étendue, les parents perdent un travail, un statut social, et les enfants quittent un milieu scolaire, des amis, etc. Les jeunes peuvent également vivre des événements dramatiques et laissent souvent derrière eux un environnement familial qui donnait un sens à leur vie malgré ces difficultés inhérentes.

- > Après la migration : La majorité des enfants surmontent plus ou moins aisément les épreuves qu'ils rencontrent, comme la barrière linguistique, l'environnement physique, la culture du pays hôte, la séparation de la famille restée dans le pays d'origine, etc. Certaines familles immigreront parfois avec l'assurance de pouvoir rester au Canada, de se familiariser avec leur nouvel environnement et d'être en mesure de planifier leur futur. D'autres, au contraire, comme les familles des requérants au statut de réfugié, quittent souvent leur pays dans une hâte extrême, sans faire d'adieux à ceux qui leur sont chers. Fréquemment, la guerre ou la violence organisée précipitent ce départ. En plus de vivre une situation très difficile au quotidien, les enfants de ces familles subissent plusieurs pertes : la famille et les proches laissés dans le pays d'origine, les amis délaissés, l'école interrompue (si existante) et tout ce qui leur procurait une certaine sécurité ou un sentiment de contrôle malgré le chaos. À leur arrivée, ils se sentent désorientés et ne savent pas s'ils pourront résider dans le pays hôte. Ces familles vivent beaucoup d'incertitude et une grande anxiété jusqu'à ce que leur situation migratoire se stabilise. Le sentiment de perte vécu autant par les familles immigrantes que réfugiées peut perdurer longtemps après l'obtention d'un statut migratoire stable. Une partie importante du soutien apporté à ces familles s'effectue autour des pertes et des transformations.

Dans le cas des jeunes migrants en période d'adolescence, vivre simultanément des changements externes causés par la migration et des changements internes dus à la maturation psychologique surcharge souvent leur capacité d'intégration. De plus, ceux-ci vont parfois adopter assez rapidement des façons de faire du pays hôte pour se faire accepter de leurs pairs, créant un fossé profond entre un nouveau mode de vie et celui de leur famille.

Certains jeunes migrants, soit les mineurs non accompagnés (des jeunes qui arrivent au pays sans leur famille) sont particulièrement vulnérables à cause de l'ampleur des pertes subies et de l'absence d'un réseau protecteur. Ces jeunes sont pris en charge par les institutions gouvernementales et sont placés dans des familles d'accueil. Cette nouvelle vie en famille apporte aussi son lot de difficultés dans cette

situation complexe.

Nombreux aussi sont les adolescents de familles immigrantes, mais nés au Québec, qui vivent des différences de tous ordres entre la famille et le pays hôte malgré les années passées à l'école au niveau du primaire. À l'adolescence, les jeunes doivent se définir et trouver leur propre identité, et ce, en s'éloignant parfois des valeurs familiales et culturelles, ce qui occasionne souvent chez les parents un renforcement de la culture d'origine et un clivage des valeurs entre la société hôte et la société d'origine.

Toutes ces particularités placent le système scolaire devant un défi aux multiples facettes et poussent les décideurs et les divers intervenants du système à réfléchir aux différents moyens qui pourront aider les jeunes à réussir à l'école pour enfin se construire un avenir au sein de leur société d'accueil.

4. Les liens école-familles

L'école est la porte d'entrée principale dans la société hôte pour les enfants et les adolescents immigrants et/ou réfugiés. Une des missions importantes de l'école consiste à aider les jeunes à s'intégrer à la communauté et à se familiariser avec les valeurs et les règles de cette nouvelle société. Cette mission est encore plus fondamentale lorsqu'il s'agit des jeunes en classes d'accueil ou tout récemment intégrés dans les classes ordinaires. Les enseignants et les intervenants de l'école se donnent comme tâche non seulement d'enseigner la langue du pays hôte, mais aussi de familiariser l'élève avec les différents aspects de la culture de la société québécoise. Ceci demande une implication personnelle et une grande sensibilité de la part de l'enseignant. C'est ainsi que celui-ci devient l'un des premiers guides, un passeur culturel pour ces jeunes dans cette nouvelle société d'accueil. Cette responsabilité est lourde de conséquences et quelquefois difficile à porter.

Un des enjeux identitaires importants à l'adolescence est celui de l'identité de genre, des rôles qui s'y rattachent et des divers moyens de l'exprimer. L'adolescent garde en lui la culture du pays d'origine, à travers laquelle il a appris à voir le monde et à se situer comme garçon ou comme fille d'une manière parfois bien différente de celle qu'on lui propose ici. Il se retrouve donc dans une situation où il doit prendre une certaine distance par rapport à sa propre culture pour comprendre la proposition du pays hôte et par la suite, négocier une position qui lui sera satisfaisante.

Un autre des aspects identitaires importants auxquels il aura à faire face est celui de la langue. Dans sa famille, le jeune parle souvent la langue de ses parents et, parfois, il n'a pas le temps de maîtriser la langue du pays hôte que déjà il doit servir d'interprète pour ces derniers. Cette situation peut devenir un générateur de stress pour l'adolescent, tout en lui conférant un pouvoir et un rôle d'adulte pour lequel il n'est peut-être pas préparé et qu'il devra tout de même assumer. Par ailleurs, ce rôle peut avoir un impact sur la dynamique familiale et déstabiliser l'autorité des parents.

Souvent, la famille considère l'adolescent comme celui qui donnera un nouveau statut social à la famille; il représente l'espoir du changement. Forcément, le jeune ressent une responsabilité et une culpabilité énormes lorsqu'il n'arrive pas à répondre aux attentes de ses parents et de la société d'origine.

De plus, comme n'importe quel jeune, l'adolescent immigrant/réfugié doit relever des défis en ce qui concerne les apprentissages scolaires établis par le pays hôte. Bien souvent, il lui faut décoder les attentes de ses professeurs et de ses camarades sans le secours de ses parents. S'il se sent accepté à l'école par son enseignant et par ses pairs, il pourra développer des sentiments d'appartenance, de confiance et d'estime de soi, propres à favoriser les apprentissages scolaires.

Afin d'éviter des conflits et des clivages entre les différents mondes de ces jeunes, il est crucial pour la société d'accueil d'offrir aux adolescents des moyens leur permettant d'intégrer les expériences liées à la migration, qu'ils les aient vécues directement ou non. En offrant un espace d'expression où ces enjeux ainsi que ceux qui sont reliés à la société d'accueil peuvent être explorés en termes de signification et de stratégies associées, il est possible de faciliter cette intégration.

L'école se trouve dans une position idéale pour proposer des programmes de prévention, puisqu'elle est l'institution qui fait le pont entre la famille et la société. Elle a pour mandat de développer chez les jeunes des compétences qui leur permettront de participer activement à la société et à sa construction dans l'avenir. Ce défi est encore plus exigeant lorsqu'il s'agit de jeunes nouvellement arrivés qui ont besoin de s'adapter à leur nouvelle vie.

Pour ce faire, les programmes de prévention doivent prendre en considération certains points importants :

- > Les variables liées à l'âge et au stade de développement par rapport aux enjeux spécifiques de l'adolescence ;
- > Les variables culturelles, qui incluent non seulement les caractéristiques de la culture d'origine, mais aussi les diverses façons d'interagir avec la culture du pays hôte ;
- > Les variables situationnelles, qui incluent les effets perturbateurs liés à la migration et associés aux multiples pertes et, dans le cas des réfugiés, les traumatismes possibles liés à la prémigration ainsi qu'à la précarité de la situation postmigratoire ;
- > Les variables reliées à l'apprentissage d'une langue seconde en milieu scolaire et à la prise en compte des compétences plurilingues des jeunes ;
- > Les variables reliées aux apprentissages antérieurs des jeunes par rapport aux attentes de la scolarisation au secondaire.

Il est important d'offrir des programmes de prévention qui s'adressent à des classes complètes et qui ne ciblent pas des jeunes de façon individuelle, ce qui ne ferait qu'accentuer leur sentiment d'exclusion et/ou d'appartenance à une minorité et augmenterait leur vulnérabilité.

Il faut également souligner que ces programmes font appel à différentes formes d'expression artistique et ne visent en rien la performance.

II. Le programme de prévention et d'expression créatrice théâtre Pluralité

1. Pourquoi développer des ateliers théâtre d'expression créatrice ?

Dans les dernières décennies, les activités qui utilisent la créativité comme moyen d'expression ont été considérées comme un outil intéressant chez les adolescents immigrants. Elles ont été associées à la construction du sens et de l'identité (Howard, 1991) chez les jeunes réfugiés ou chez les jeunes ayant vécu un conflit armé, parce qu'elles leur permettent d'exprimer des émotions liées aux pertes, d'intégrer les traumatismes et de rétablir les liens sociaux brisés par la répression (Barudy, 1988; Costa et al., 1989; Golub, 1989; Lopez et Saenz, 1992; Lykes et Farina, 1992; Miller et Billings, 1994).

Le programme de prévention et d'expression créatrice théâtre Pluralité proposé ici se présente comme une voie possible pour répondre aux besoins spécifiques des jeunes de familles immigrantes ou réfugiées à Montréal. Le jeu et l'expression orale, physique (mime) et symbolique sont les formes privilégiées dans ces ateliers. Les jeunes trouvent dans le jeu théâtral le moyen de communiquer leurs pensées et leurs émotions. Les arts en général sont souvent des véhicules permettant d'exprimer un trop-plein d'émotions que celles-ci soient positives, trop difficiles à porter ou reliées à des tabous (les interdits).

Les jeunes apprennent en grandissant que ce qu'ils ressentent ne correspond pas toujours à ce qui se passe dans le monde autour d'eux. Ils ont besoin de créer des ponts entre leur monde intérieur et leur monde extérieur et, pour cela, ils utilisent ce que Winnicott, pédiatre psychanalyste, appelle « l'espace transitionnel », c'est-à-dire un lieu où ils peuvent apprivoiser de façon sécuritaire leur expérience vécue, y donner un sens et la transformer. Le jeu et l'art sont les espaces transitionnels les plus souvent utilisés par les jeunes. Ces espaces peuvent être difficiles à utiliser dans les situations traumatiques, parce que les adolescents ne peuvent pas se permettre d'imaginer une situation sans avoir l'impression qu'une nouvelle catastrophe va arriver. Ceci se traduit par une incapacité à symboliser et une difficulté à utiliser la métaphore ou à jouer au deuxième degré. Les histoires peuvent paraître traumatiques, dénudées, et décrivent parfois des situations liées à une violence non élaborée². Dans une situation de migration ou d'exil, alors que le fossé entre la réalité interne et la réalité externe est maximal, il est très important que les adolescents puissent avoir des espaces d'expression qui facilitent l'attribution de signification et la recherche de stratégies individuelles ou collectives.

² Concept utilisé dans le domaine de la psychologie et qui se définit comme une violence crue, insensée et disproportionnée par rapport à la situation relatée.

Les ateliers théâtre Pluralité ont pour objectif de faciliter la réappropriation et le partage d'histoires collectives des jeunes immigrants et/ou réfugiés pour, selon le cas :

- > Soutenir la construction du sens dans l'histoire personnelle;
- > Favoriser les processus de deuil associés à l'immigration, à des expériences d'échec scolaire et/ou à l'héritage transgénérationnel (séparations, transitions, perte des espoirs et des attentes);
- > Consolider les multiples identités;
- > Valoriser la différence et l'élaboration de stratégies de résilience sans accroître les phénomènes d'exclusion.

2. Le jeu au service de la santé mentale

Le jeu, pour plusieurs adolescents, s'inscrit souvent dans le monde du virtuel par le biais des jeux vidéo et autres jeux en ligne, auxquels ils jouent seuls ou avec d'autres sur Internet. Ces jeux offrent aux jeunes la possibilité, mais aussi l'illusion d'exercer un contrôle, de dominer. Ils peuvent élaborer des stratégies et comparer leurs aptitudes à celles des autres joueurs. Le jeu, pour les adolescents, est aussi relié aux activités faites ensemble : danse, sport, graffitis, tags, etc., qui permettent de créer un espace où l'on se compare, où l'on se positionne et où l'on reproduit le monde réel des adultes ou celui d'un imaginaire collectif, plus ou moins sécuritaire. Il est également largement reconnu que le jeu favorise les apprentissages dans toutes sortes de domaine.

Dans les ateliers théâtre d'expression créatrice, le jeu et l'action physique collective viennent d'abord aider à la cohésion du groupe et rendre possible un vécu commun et unique qui permet une expression de soi souvent plus libre et plus valorisante que dans un autre contexte. Souvent, le jeu redonne de l'énergie et fait redécouvrir aux jeunes une certaine spontanéité reliée à l'enfance et ainsi accéder à des souvenirs rattachés à cette étape de vie. Cet espace sécurisant leur donne envie d'être ensemble et de partager leur histoire personnelle avec les autres. Le jeu permet de créer un espace commun entre ces jeunes aux passés si différents. Il fait un pont entre le passé et le présent et offre la possibilité d'une projection collective dans le futur.

3. L'art et la capacité à symboliser

L'expression artistique et théâtrale est un appui important au moment de l'adolescence, car elle peut servir à expérimenter et à contenir diverses émotions associées aux transformations de cette période du cycle de vie, tout en canalisant les forces de l'adolescent et son idéalisme.

L'expression théâtrale présente plusieurs avantages par rapport à une intervention de groupe qui serait uniquement verbale : elle permet d'établir une distance émotionnelle avec la réalité, elle facilite l'expression non verbale, particulièrement importante pour des jeunes éprouvant des difficultés avec la langue, et elle permet aux jeunes de construire un sens à partir de ce qu'ils ressentent. Le jeu théâtral permet de mettre en scène le positif aussi bien que les conflits ainsi que d'explorer diverses avenues menant à des pistes et parfois à des solutions dans un environnement sécurisant. Pour les adolescents, le théâtre est aussi un espace de jeu où ils créent des métaphores reflétant des expériences personnelles, familiales et collectives. La possibilité d'exprimer et de s'approprier simultanément des identités multiples et ambivalentes est l'une des clés du pouvoir de transformation du théâtre.

Cette transformation de la conscience s'effectue dans un cadre rituel qui lui confère un caractère ludique. Le cadre rituel et le caractère ludique contiennent les histoires et les images, aussi bien que les affects évoqués, et ce, sans débordement. L'expérience théâtrale devient à la fois une forme de savoir, un mode d'apprentissage et une façon de contrôler ou d'influencer les événements ou, du moins, notre perception de ceux-ci.

4. Le théâtre et les histoires

Les ateliers d'expression créatrice théâtre Pluralité offrent aux jeunes un espace où ils peuvent parler d'eux-mêmes, entre eux et devant des adultes, et se sentir acceptés, respectés et encouragés. Ces ateliers permettent autant un travail individuel que collectif.

Sur le plan individuel, les jeunes apprennent à reconnaître et à exprimer ce qu'ils ressentent en utilisant des outils qui s'inspirent du théâtre. Le jeu théâtral est l'un des moyens par lequel l'adolescent exprime des émotions parfois très intenses comme le plaisir, l'agressivité, l'angoisse et la peur. Les jeunes ont l'occasion de partager ce qu'ils vivent en racontant des histoires personnelles et peuvent ainsi développer la confiance et l'estime de soi.

Le jeu théâtral permet au jeune :

- > de multiplier les expériences;
- > de transformer la réalité;
- > de stimuler son imaginaire;
- > d'apprendre à se connaître;
- > d'explorer sa sexualité;
- > d'apprendre à négocier;
- > d'établir des liens avec les pairs.

Le jeu théâtral permet en général d'explorer directement et indirectement ses propres émotions, mais aussi d'imaginer ce que l'autre ressent. Cette exploration de soi et de l'autre permet de développer l'empathie tout en essayant de donner un sens à ce qui nous entoure.

Le jeu théâtral permet au groupe classe :

- > d'instaurer un climat de confiance;
- > de développer l'empathie et la tolérance;
- > d'apprendre à connaître l'autre;
- > de coopérer;
- > de coconstruire.

Ainsi, en ce qui concerne le travail collectif, un changement s'opère sur la dynamique de groupe. C'est d'abord au travers des jeux que se crée un climat propice à l'ouverture et au partage. Il est important pour la cohésion du groupe de développer l'écoute de soi et des autres, l'affirmation de soi, tout en acceptant l'expression de l'autre et la négociation des différences.

L'improvisation offre une grande flexibilité d'expression et ouvre l'espace sur diverses possibilités afin de découvrir des solutions de rechange et des transformations aux situations apportées par les jeunes. Cette forme de jeu encourage la symbolisation de l'expérience et permet de passer de l'individuel au collectif (voir annexes 2 et 3).

Le pouvoir de l'image et de la représentation, l'utilisation des outils théâtraux (tels que les tissus et leurs couleurs, le rythme et l'accompagnement musical) ainsi que celle de l'espace physique (au sol ou en hauteur) suscitent le pouvoir d'évoquer, de donner du sens et de créer en construisant de façon sensorielle, sans passer par la logique, mais plutôt par les émotions.

III. Le projet ÉLODiL (Éveil au langage et ouverture à la diversité linguistique)

1. L'Éveil aux langues

L'approche que l'on nomme Éveil aux langues est apparue en Grande-Bretagne, au début des années 1980, grâce à Eric Hawkins, qui est à l'origine du courant "Language Awareness". Les objectifs de ce courant visaient à favoriser chez les écoliers britanniques la décentration et le développement d'habiletés métalinguistiques favorables à l'entrée dans l'écrit, le passage de la langue maternelle à l'apprentissage d'une langue étrangère ainsi que la reconnaissance et l'enseignement des langues des élèves issus des minorités linguistiques. L'éveil aux langues a été repris et développé en Europe et en Suisse avec les projets Eulang et Eole (Candelier, 2003; Perregaux et al., 2003) et a fait l'objet d'une recherche dans plus d'une centaine de classes. Cette recherche a montré que le programme facilite l'émergence de représentations positives de la diversité des langues chez les enseignants et les élèves et favorise, à long terme, l'acquisition de capacités métalinguistiques (en particulier chez les élèves les plus faibles scolairement), notamment en matière de mémorisation et de discrimination auditive dans les langues non familières (Candelier, 2003; Sabatier, 2004). L'approche a commencé à être implantée au Québec en 2003 par l'équipe ÉLODiL (Éveil au Langage et Ouverture à la Diversité Linguistique), puis en Colombie-Britannique (Armand et Dagenais, 2005).

2. Le programme ÉLODiL

Au Québec, les objectifs poursuivis par le Projet ÉLODiL consistent à :

- > Développer des attitudes positives face à la diversité linguistique et culturelle;
- > Permettre le développement d'habiletés de réflexion sur la langue (capacités métalinguistiques);
- > Faciliter, en milieu pluriethnique, la reconnaissance et la légitimation des langues d'origine des enfants immigrants allophones;
- > Faciliter l'apprentissage du français et la prise de conscience du rôle social et identitaire du français langue commune.

Le projet ÉLODiL (www.elodil.com) a repris et adapté au contexte éducatif du Québec et de la Colombie-Britannique différentes activités conçues par les équipes européennes, puis en a développé de nouvelles. Ces activités, qui visent le développement de compétences dans le domaine de l'interculturel comme de l'éducation à la citoyenneté démocratique (Armand, Dagenais et Nicollin, 2008), ont été implantées en classe, notamment dans des milieux pluriethniques et plurilingues, et ont fait l'objet de différentes recherches. Les résultats obtenus ont permis de souligner les bénéfices de l'implantation d'une telle approche auprès des élèves en termes de développement d'une pensée critique sur la diversité linguistique et d'une plus grande légitimation des compétences linguistiques, dans différentes langues, des enfants bilingues et plurilingues (Dagenais, Walsch, Armand et Maraillet, 2008; Dagenais, Armand, Maraillet, et Walsh 2007; Maraillet et Armand 2006).

L'un des objectifs des activités d'éveil aux langues est de favoriser chez les élèves une réflexion sur la ou les langues qu'ils utilisent ainsi que sur celles avec lesquelles ils sont en contact. Dans un contexte de mise en place d'ateliers d'expressions créatrices théâtrales, la valorisation des langues d'origine contribue par ailleurs au partage d'évènements vécus ou d'histoires inventées par les jeunes et favorise leur expression.

IV. Les ateliers théâtre Pluralité-ÉLODiL

1. Les objectifs

Les ateliers Théâtre Pluralité-ÉLODiL répondent à plusieurs objectifs applicables à tous les participants :

- > Développer un espace d'expression créatrice sécuritaire où les participants peuvent exprimer diverses émotions personnelles :
 - en établissant des relations différentes entre eux et avec leur environnement;
 - en diminuant la détresse associée aux tensions entre la famille, l'école et la communauté.
- > Soutenir l'exploration du quotidien : les préoccupations, les souvenirs, les pertes et les joies, etc.;
- > Établir des liens entre les participants, basés sur le respect de la diversité des identités et des expériences;
- > Consolider les acquis et stimuler les apprentissages;
- > Permettre aux participants de poser un regard différent sur l'autre;
- > Favoriser chez les participants une réflexion sur la ou les langues qu'ils utilisent ainsi que sur celles avec lesquelles ils sont en contact (ouverture à la diversité linguistique);
- > Valoriser les compétences plurilingues et interculturelles des jeunes, notamment en légitimant la (les) langues maternelles des élèves issus de l'immigration.

2. Point pédagogique

Il est important de ne pas préjuger de ce que les jeunes savent ou ne savent pas, ni de leur expérience de vie. En créant un espace d'expression, où ils ne se sentiront ni jugés, ni évalués, les jeunes pourront partager leurs émotions plus librement. La participation des jeunes s'effectue sur une base volontaire, chacun peut donc échanger à sa manière et en respectant son rythme. Ainsi, tout au long des ateliers, il est suggéré de laisser le choix aux jeunes de décider de leur implication. Le meneur de jeu encourage la participation volontaire au lieu de nommer les jeunes pour qu'ils fassent une étape de l'atelier.

Dans certains groupes où le climat de confiance n'est pas encore établi, le meneur de jeu devra faire preuve de créativité afin de mobiliser et de motiver les jeunes à participer.

Plus particulièrement, à propos de l'usage des langues chez les jeunes, il est important de mentionner que :

- > Les niveaux de maîtrise des langues utilisées par les élèves peuvent varier;
- > Les connaissances de ces élèves bilingues ou plurilingues peuvent être plus développées dans certains domaines spécifiques de la vie, puisque ceux-ci utilisent les langues qu'ils connaissent dans différents contextes et avec différentes personnes. Par exemple, un enfant sera à l'aise, dans sa langue maternelle, avec le vocabulaire concernant la maison et la famille, mais pas forcément avec celui touchant à la vie scolaire;
- > Des tensions ethniques ou linguistiques peuvent faire en sorte que le jeune ne désire pas parler sa (ses) langue(s) maternelle(s). Il est donc important de « proposer mais ne pas imposer » l'usage de la/des langue(s) d'origine des jeunes afin de respecter le rythme du jeune en lien, selon le cas, avec son histoire personnelle langagière, son parcours migratoire, les choix familiaux...
- > Il s'agit de ne pas imposer une identité linguistique unique à un jeune allophone, fondée sur sa seule langue d'origine au détriment de la reconnaissance d'une identité multiple fondée, entre autres, sur une compétence plurilingue, incluant le français;
- > Le regard positif porté sur les compétences plurilingues et la diversité linguistique dans le cadre des ateliers Théâtre Pluralité-ÉLODiL offre aux jeunes la possibilité :
 - de légitimer et d'autoriser le recours aux différentes ressources linguistiques disponibles chez les jeunes;
 - de faciliter l'émergence de transferts positifs entre les langues en présence, afin d'aider au partage de connaissances diverses et à l'émergence d'une ouverture à la diversité linguistique et culturelle en groupe classe;
 - d'exprimer des émotions dans la langue qui leur semble la plus appropriée pour refléter ces sentiments;
 - de partager des émotions, des histoires vécues ou imaginées sans que la/les langue(s) soi(en)t un obstacle à l'expression;
 - de développer sa motivation vis-à-vis de l'apprentissage de la langue de scolarisation dans la mesure où la traduction des propos en français donne pleinement un sens au concept de « langue commune ».

3. Mise à l'essai et résultats

Les ateliers Théâtre Pluralité-ÉLODiL ont été mis à l'essai durant trois années (2009-2012) dans plusieurs écoles secondaires situées en milieu pluriethnique à Montréal. En 2010, dans le cadre d'une évaluation plus poussée, deux classes d'élèves allophones en situation de grand retard scolaire ont bénéficié des interventions et deux autres classes regroupant des élèves sous-scolarisés ont accepté d'être des classes contrôles. Les élèves pour la plupart venaient tout juste d'arriver au Québec en provenance des pays ou régions suivants : Inde, Pakistan, Philippines, Caraïbes, Amérique latine et Afrique noire. Plusieurs d'entre eux ont été victimes ou témoins d'actes de violence; certains ont été séparés de leurs parents durant la migration ou le sont encore; certains ont connu des difficultés scolaires dans leur pays d'origine.

Les ateliers ont eu lieu une fois par semaine, durant des périodes de 75 minutes pendant 12 semaines. Chaque atelier comprenait une première période de réchauffement et d'exercices d'expression théâtrale, avec des activités d'éveil aux langues telles que le « téléphone » (un message secret est transmis de bouche à oreille dans une langue

choisie par les élèves), l'« écho », qui permet de jouer avec les sonorités des différentes langues ou encore la création collective d'une « fleur des langues » au moyen de tissus. Durant la deuxième période, les élèves réunis en sous-groupes, racontaient des histoires personnelles sur le thème proposé chaque semaine (les amis, le voyage, les rituels, la famille, etc.). Les participants choisissaient l'une des histoires de chaque sous-groupes et préparaient un jeu de rôle ou une saynète sur cette histoire et la jouaient devant la classe. Les élèves avaient la possibilité de s'exprimer dans la langue de leur choix, avec parallèlement une traduction en français pour faciliter la compréhension de tous.

Des questionnaires passés en pré-test et en post-test, des observations au moyen de grilles durant les activités ainsi que des entrevues ont permis de recueillir, auprès des jeunes, des données, d'une part, sur les dimensions psychologique et émotionnelle et, d'autre part, sur les dimensions liées aux représentations sur les langues et sur l'apprentissage du français à l'oral.

Résultats

L'intervention a un effet significatif sur le handicap associé aux difficultés émotionnelles et aux difficultés de comportement des adolescents. En effet, ces difficultés sont habituellement associées à des problèmes dans les sphères familiales, sociales et académiques. Ce sont ces problèmes qui, associés aux symptômes, diminuent significativement suite à l'intervention. De plus, l'implication des professeurs dans l'intervention amène les adolescents à changer la perception qu'ils ont d'eux et génère un climat de confiance et de solidarité dans la classe.

Représentations sur les langues et sur l'apprentissage du français à l'oral :

Les élèves qui ont bénéficié des ateliers d'expression théâtrale plurilingue se sentent moins stressés de parler en français et plus capables d'en faire l'apprentissage que les élèves des classes contrôles. Par ailleurs, ces ateliers plurilingues, qui autorisaient l'utilisation de la langue maternelle, n'ont pas eu d'effet sur l'expression d'un plus grand souhait d'affirmation identitaire par rapport à leur langue d'origine.

Ce sentiment de confiance à l'égard du français a des répercussions positives sur les apprentissages, en particulier sur des compétences langagières observables : capacité à prendre la parole en groupe et d'ajuster le volume de la voix selon les besoins, prise de parole, volonté de formuler des énoncés nouveaux (prise de risque), etc. De plus, les ateliers ont permis aux élèves de mieux se connaître eux-mêmes et de mieux connaître les autres, et d'adopter un comportement d'écoute et de respect, ce qui a amélioré par la suite les différentes situations de communication orale en classe.

Enfin, les ateliers ont favorisé l'ouverture à la diversité linguistique. En effet, plusieurs élèves ont manifesté leur curiosité pour les autres langues, en particulier lorsque l'enseignante elle-même participait en jouant avec les mots et les sonorités des différentes langues. Le fait de légitimer des pratiques plurilingues dans une classe d'accueil permet aux élèves allophones de percevoir que leur bagage linguistique est reconnu, ce qui les amène à aborder l'apprentissage d'une nouvelle langue avec plus de motivation et d'ouverture.

On trouvera une présentation complète de cette étude dans :

Armand F., Rousseau C., Lory M-P. et Machouf A. (2011). « Les ateliers d'expression théâtrale plurilingue en classe d'accueil », dans F. Kanouté et G. Lafortune (dir.). Familles québécoises d'origine immigrante. Les dynamiques d'établissement. Montréal : PUM. p. 97-110

et

Rousseau, C., Armand, F., Laurin-Lamothe, A., Gautier, M.-F. et Saboundjian, R. (2011). A pilot project of school-based intervention integrating drama and language awareness. *Child and Adolescent Mental Health*, 17(1), accessible en ligne.

4. Ce que les ateliers sont et ne sont pas

Afin de mieux saisir l'essence des ateliers d'expression créatrice plurilingue, voici une liste d'éléments soulignant ce que sont ces ateliers et ce qu'ils ne sont pas.

a. Ils sont :

- > Un espace d'expression investi par les jeunes;
- > Un espace où l'enseignant est meneur de jeu et participant (la participation de l'enseignant durant l'activité est, en général, sécurisante et stimule l'intérêt des jeunes à partager leurs histoires, leurs désirs et leurs expériences);
- > Un lieu d'élaboration des difficultés rencontrées et de développement d'un certain sentiment de pouvoir;
- > Une occasion de développer l'estime de soi et le sens de la collectivité;
- > Un moyen de stimuler l'imaginaire et d'offrir, par ses côtés visuels et tactiles, un espace protecteur qui permet de concrétiser les histoires personnelles;
- > Une source de développement des compétences orales en français;
- > Une source de développement des compétences plurilingues;
- > Un moyen d'être sensibilisé à la diversité linguistique et de développer des compétences interculturelles;
- > Un lieu d'apprentissage de la négociation et du vivre ensemble.

b. Ils ne sont pas :

- > Une intervention psychothérapeutique;
- > Une intervention systématique de dépistage des difficultés des jeunes;
- > Une performance artistique et linguistique.

5. Le matériel et l'espace jeu

a. Les instruments de musique et les sons

Les jeunes aiment pouvoir jouer avec des instruments de musique variés et originaires de pays différents. Il est important que ces instruments soient en bonne condition et qu'ils soient de qualité. Les jeunes sont invités à respecter les instruments en les manipulant avec soin. Ils sont en général très conscients de leurs coûts et les traitent avec délicatesse.

La musique peut d'abord être l'exploration de rythmes et l'apprentissage de jouer ensemble et de s'écouter. La musique sert aussi à souligner, à provoquer et à libérer des émotions et aide à refléter le contenu des histoires et des autres expériences des jeunes.

b. Les tissus

Les tissus sont des outils qui aident à la symbolisation d'un état émotionnel et qui apportent un soutien visuel aux émotions traduites tout en passant par la métaphore. Ils ont un pouvoir évocateur non verbal très puissant. Des tissus de textures, de couleurs et de dimensions variées favorisent l'émergence du jeu créatif.

Le symbolisme des couleurs et les images qu'elles peuvent susciter de façon métaphorique, peuvent ici devenir des instruments de communication. Par exemple, les tissus bleus peuvent représenter l'eau sous diverses formes, le ciel ou un sentiment de sécurité, de paix, la mère. Les rouges et les orangés peuvent être utilisés afin d'exprimer la colère intérieure ou un sentiment très vif de la part du jeune, de façon plus descriptive un tissu rouge peut rappeler le sang, etc. Notons toutefois que, selon les cultures, le symbolisme des couleurs peut varier. Ainsi, dans la culture hindoue, le rouge est utilisé pour représenter la passion, le mariage. Le blanc, symbole de pureté et de mariage dans les cultures occidentales, est lié au deuil dans de nombreux pays asiatiques (Albert-Vanel, 2009).

La forme que peut prendre le tissu est également un moyen d'expression. Par exemple, mis en boule au niveau du cœur et élevé vers la bouche tout en se déliant, le tissu peut être le moyen d'exprimer des « indicibles ».

Il est important de laver les tissus et de les repriser, si besoin est. Il est souhaitable d'offrir des tissus de bonne qualité, propres et souples. Les jeunes apprennent à respecter les tissus lorsqu'ils jouent. Certaines consignes peuvent être répétées par exemple, il ne faut pas déchirer les tissus, ni marcher dessus avec les souliers...

c. L'espace théâtre/L'espace jeu

L'espace théâtre est le lieu dans lequel les jeunes se sentiront à l'aise, à l'abri des regards. La cafétéria, le salon étudiant, etc. sont donc à éviter. Si l'espace théâtre est le local de classe, il est recommandé de pousser les bureaux afin que le plus d'espace possible soit disponible. Il est souhaitable que cet espace soit assez constant dans le temps et que les jeunes puissent identifier le local comme étant aussi l'espace théâtre dans lequel ils pourront jouer. Il est souvent nécessaire de passer le balai afin que les jeunes puissent investir le sol comme espace jeu.

Il est important de mentionner que les rituels qui ouvrent et ferment les ateliers théâtre vont permettre la mise en place de cet espace spécifique.

6. Saisir la démarche d'un atelier

a. La description générale des ateliers

Les ateliers Théâtre Pluralité-ÉLODiL peuvent se dérouler toute l'année, à raison d'une séance de 75 minutes par semaine (ou moins, lorsque les groupes ont besoin de s'initier progressivement à cette modalité ou davantage, si l'enseignant l'estime nécessaire). Ils sont intégrés à l'horaire régulier des classes et sont animés par l'enseignant en collaboration directe avec d'autres intervenants scolaires et, en périphérie, avec le soutien de l'équipe Pluralité-ÉLODiL, ainsi que celui de la direction de l'école. Tel que mentionné dans les pages qui précèdent, une formation préalable et un accompagnement par l'équipe Théâtre-Pluralité-ÉLODiL est également souhaitable.

Comme nous l'avons indiqué, les ateliers visent à générer dans le groupe-classe un climat sécurisant et respectueux, où il est possible d'aborder des tensions éventuelles, tout en s'assurant que celles-ci seront contenues par le groupe. La performance artistique et/ou linguistique n'est pas visée. Les thèmes et émotions exprimés sont contenus et soutenus par le groupe.

Par ailleurs, tout au long des ateliers, les jeunes ont la possibilité de s'exprimer dans leur(s) langue(s) d'origine, ou toute autre langue de leur choix. Il s'agit d'un point clef de la mise en œuvre des ateliers de théâtre, car il concerne le volet affectif relié à l'utilisation des langues. Le fait de pouvoir partager une émotion, un souvenir, un souhait dans une langue qu'il a choisie offre au jeune une plus grande liberté d'expression que s'il devait s'exprimer dans une langue imposée.

b. La conception d'un atelier et le choix des thèmes

Afin de faciliter le déroulement des ateliers et d'aider les jeunes à réfléchir à leur vécu et au monde qui les entoure, différents thèmes sont proposés au fil des semaines (voir p. 138). Ces thèmes servent de tremplin pour trouver des idées, se connecter à soi et s'ouvrir au groupe. Lorsqu'ils connaissent le déroulement des ateliers, il est aussi important de demander aux jeunes de proposer des thèmes.

Le thème peut aussi devenir utile pour aborder une situation ou un fait (guerre, élection, etc.) sans lancer nécessairement une polémique, mais plutôt pour parler, réfléchir ensemble et explorer autrement une situation.

Les différents visages de l'apprentissage (en particulier l'apprentissage qui découle de l'expérience vécue, même adverse, comme dans les thèmes suivants : les situations nouvelles, le voyage, etc.) peuvent devenir des thèmes importants pour les jeunes. De plus, les thèmes de la famille et des amis sont abordés. Les thèmes qui touchent aux questions de solidarité et de réseau social et le thème du passage, qui évoque la migration, l'adolescence ou d'autres moments décisifs de l'expérience des jeunes, ainsi que les exercices appropriés pour les aborder avec confiance sont aussi suggérés dans la section Volet pratique (voir p. 35).

c. Le meneur de jeu

Le meneur de jeu est le tisserand de l'atelier. Il met en place la structure qui permettra aux jeunes de construire l'étoffe qui les unira pour les semaines à venir. Aussi, le meneur de jeu doit faire preuve de capacités sociales et d'empathie. Il doit également comprendre les objectifs des ateliers. C'est par l'appropriation de ces objectifs qu'il pourra donner un sens aux ateliers.

Le meneur de jeu a ainsi plusieurs rôles. Il organise l'espace classe (mettre en place les tissus, les instruments de musique...), il planifie et propose des ateliers au groupe et c'est lui qui donne les consignes des activités. Il s'assure également que l'atelier se déroule dans le respect, l'écoute et le partage de l'espace et du temps. Le meneur de jeu participe aux ateliers et joue avec les jeunes.

Le rôle de meneur de jeu est généralement, et surtout au début des ateliers, tenu par un adulte. Celui-ci peut être l'enseignant, un intervenant scolaire ou un membre de l'équipe Théâtre Pluralité-ÉLODiL. Au fur et à mesure des ateliers et en fonction du

climat de la classe, les jeunes peuvent également assumer ce rôle. Dans ce cas, bien que le jeune soit responsable d'une ou de plusieurs activités, l'enseignant et l'intervenant scolaire restent les garants du fonctionnement de l'atelier.

d. La structure d'un atelier

Les ateliers se divisent en cinq phases :

1) Le rituel d'ouverture : Passer de l'espace du quotidien à l'espace théâtre

Ces quelques minutes sont consacrées à l'établissement d'une transition entre l'espace scolaire et l'espace ludique lors des ateliers. Le rituel d'ouverture installe un climat d'attente active (une section est réservée aux rituels d'ouverture et de fermeture dans la section Volet pratique. Voir p.40).

2) Les jeux et les réchauffements : Travailler la motivation dans le plaisir, détendre l'atmosphère et motiver les jeunes à participer.

Une période de jeu d'environ 10 minutes, inspirée des jeux de l'enfance, est allouée au début de chaque atelier (voir p.45) afin de détendre l'atmosphère et de se positionner dans le présent. Cette période est un excellent déclencheur pour :

- > Réveiller le corps et l'esprit et faire surgir l'énergie ludique afin de préparer à l'expression des émotions;
- > Communiquer sans les mots;
- > Rire et s'amuser ensemble;
- > Se connaître autrement;
- > Créer une nouvelle complicité.

3) Les exercices théâtraux : Donner des outils pour s'exprimer de façon verbale et non verbale.

Cette étape de l'atelier dure environ 15 minutes et permet d'apprendre les bases de l'improvisation (voir p. 79), de travailler les sons et les rythmes, de dire dans un langage verbal et non verbal, de symboliser des émotions en utilisant les tissus, etc.

Le jeune pourra ainsi :

- > Découvrir d'autres façons de s'exprimer;
- > Développer la tolérance envers ses émotions et celles des autres;
- > S'ouvrir progressivement;
- > Encourager l'écoute et le non-jugement;
- > Prendre la parole et exprimer ses émotions;
- > Encourager les autres à se faire confiance.

- 4) Les histoires et les improvisations : Créer un espace où les jeunes pourront raconter et mettre en scène leur vécu/leur imagination.

Durant cette étape, inspirée du théâtre playback traditionnel de Fox et Salas (voir l'annexe 2) et remaniée pour répondre aux besoins et aux objectifs de l'intervention, les jeunes racontent des histoires personnelles vécues ou imaginées. D'abord en sous-groupes, chacun raconte une histoire, puis les jeunes en choisissent une qu'ils mettront eux-mêmes en scène. Ils peuvent avoir vécu ces histoires directement ou indirectement (ce qui permet de respecter la distance parfois nécessaire et d'éviter des phénomènes de retraumatisation). De plus, l'atelier permet éventuellement aux jeunes d'explorer des scénarios de rechange, inspirés du mode de fonctionnement du théâtre de l'opprimé de Boal (voir l'annexe 3).

Il s'agit souvent au départ de simples histoires reflétant leur vécu. Les jeunes, lors de cette étape, coconstruisent la mise en espace de l'histoire de l'un d'eux. Lors du retour en grand groupe, chaque groupe présente l'histoire devant les autres. Cette étape encourage à :

- > Développer la confiance et l'estime de soi;
- > Développer l'empathie en écoutant les histoires d'autres jeunes;
- > Entrevoir des possibilités de transformer des situations;
- > Apprivoiser le pouvoir associé au fait d'être en groupe;
- > Parler de soi et échanger à propos de ses différences, de ses points communs;
- > Reconnaître et légitimer les compétences plurilingues des jeunes;
- > S'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle.

Cette étape dure environ 30 minutes avec des groupes qui fonctionnent bien et qui ont déjà de la facilité à s'exprimer en français. Avec les jeunes ayant moins de facilité, on doit souvent allouer jusqu'à 45 minutes pour réaliser cette étape. Pour plus de précisions sur la construction des histoires, vous pouvez consulter la section histoires et improvisations. (voir p.III)

- 5) Le rituel de fermeture : Refermer l'espace de partage avec le kaléidoscope.

Il est important, durant ces quelques minutes, que les jeunes puissent parler de ce qu'ils ont vécu pendant l'atelier. Souvent, un mot ou une phrase suffit (voir p. 40).

Les ateliers ouvrent sur certains aspects émotifs dans un espace imaginaire que le rituel de fermeture invite de façon concrète à contenir, afin de permettre le retour au quotidien, dans la salle de classe.

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

L'important dans ces ateliers théâtre d'expression créatrice est de s'exprimer et de favoriser la création de liens entre les jeunes.

Le déroulement de l'atelier et ses diverses étapes proposés ci-haut représente une structure de base. Toutefois, il est primordial que le meneur de jeu fasse preuve de flexibilité en permettant des digressions au programme, en fonction des besoins du groupe. Ainsi, certaines étapes peuvent être ajustées, voire non réalisées. L'important est d'accompagner les jeunes afin que leurs échanges deviennent riches de sens, et ce, peu importe ce qui était au programme. Si les jeunes discutent, ont du plaisir, apprennent à se connaître et à accepter leurs différences, le but est atteint.

V-Volet pratique

1. LES RITUELS D'OUVERTURE ET DE FERMETURE	40
LE RITUEL D'OUVERTURE	41
<i>Moment pour installer l'atelier</i>	
LE RITUEL DE FERMETURE : LE KALÉIDOSCOPE	42
<i>Moment pour faire un retour sur l'atelier</i>	
2. LES JEUX ET LES RÉCHAUFFEMENTS	45
LES JEUX	
LA CHAISE MUSICALE	46
<i>Tourner autour des chaises et s'asseoir au signal</i>	
UN, DEUX, TROIS, SOLEIL	47
<i>S'approcher du but sans se faire remarquer</i>	
DÉMASQUER LE CHEF.....	48
<i>Tous imitent le chef, deux jeunes le démasquent</i>	
LE CHASSEUR ET LE CHASSÉ (« LA TAG »).....	49
<i>Une variante du jeu du chat et de la souris</i>	
LE TÉLÉPHONE	50
<i>Murmurer une courte phrase qui pourra se transformer</i>	
L'ÉVOLUTION	51
<i>Un mouvement est créé et peut se transformer</i>	
COURSE À LA CHAISE	52
<i>Tous veulent s'asseoir, mais il manque deux chaises</i>	
LE CLIN D'ŒIL (ASSASSIN)	53
<i>Démasquer celui qui élimine par un clin d'œil</i>	
LES NŒUDS	54
<i>Les jeunes se tiennent par la main et s'entremêlent, deux autres essaient de les démêler</i>	
COMPTER JUSQU'À 5, 10 OU 20	55
<i>Le groupe doit compter jusqu'à 5, 10 ou 20 sans que deux jeunes ne comptent en même temps</i>	
LE MÉMO DES LANGUES	56
<i>Une version grandeur nature et parlante du jeu de mémo</i>	
LE CRI DES ANIMAUX	57
<i>Émettre le cri d'un animal dans la langue de son choix</i>	
LES RÉCHAUFFEMENTS	59

ENVOYER LA BALLE.....	60
<i>Lancer une balle imaginaire</i>	
LA MAPPEMONDE.....	61
<i>Se regrouper dans l'espace en fonction de pays choisis</i>	
SOULEVER LA ROCHE.....	62
<i>Unir le groupe dans un effort commun</i>	
PASSER LA CLAUQUE.....	63
<i>Frapper des mains chacun son tour en conservant le tempo</i>	
ESQUIVER.....	64
<i>Se déplacer dans l'espace en évitant les autres</i>	
EXPLORATION DE MARCHES.....	65
<i>Marcher avec une émotion ou dans un contexte spécifique</i>	
MIROIR-BOUGER L'ÉNERGIE EN CERCLE.....	67
<i>Faire un mouvement et l'imiter</i>	
UN SON, UN MOUVEMENT.....	68
<i>Émettre un son et un mouvement pour exprimer une émotion reprise par tous</i>	
CERCLE DE SÉCURITÉ.....	69
<i>Visualiser une situation pour développer l'imagination</i>	
COLLIER DE PERLES.....	71
<i>Se tenir par la main pour renforcer les liens</i>	
SE RECONNAÎTRE (LE CRI DES ANIMAUX 2).....	72
<i>Se regrouper au moyen du cri d'un animal</i>	
LE CADAVRE EXQUIS.....	73
<i>Inventer une histoire en ajoutant un mot à la fois</i>	
NOTRE HISTOIRE PLURILINGUE (LE CADAVRE EXQUIS 2).....	74
<i>Créer une histoire en plusieurs langues</i>	
DÉSOMBÉISSANCE.....	75
<i>Faire le contraire de ce qu'annonce le meneur de jeu</i>	
CONNEXION.....	76
<i>Se déplacer deux par deux en gardant un point de contact corporel</i>	
APPLAUDIR UNE PERSONNALITÉ.....	77
<i>Applaudir la personne qui se présente</i>	
LE JEU DE COMBAT.....	78
<i>Donner-recevoir-réagir à des coups fictifs</i>	

3. LES EXERCICES THÉÂTRAUX.....	79
<i>Exercices avec rythme</i>	
LA BOÎTE AUX TRÉSORS.....	80
<i>Découvrir les instruments de musique et leurs sons</i>	
LE PARCOURS D'UN PERSONNAGE.....	81
<i>Visualisation et création d'environnements sonores avec des instruments de musique</i>	
LA STRUCTURE SONORE.....	82
<i>Coconstruction d'une musique avec les instruments de musique</i>	
LES JEUX DE RYTHMES.....	83
<i>Deux équipes se font face et dialoguent avec des rythmes</i>	
LE RONDO.....	84
<i>Chacun propose un rythme repris par l'ensemble du groupe</i>	
RYTHMER LE MOT.....	85
<i>Deux équipes dialoguent avec des mots rythmés</i>	
<i>Exercices avec tissu</i>	
MARCHER AVEC UN TISSU.....	86
<i>Première étape d'apprivoisement : découvrir le tissu</i>	
LE DUO.....	87
<i>Deuxième étape d'apprivoisement : refléter un tissu en action</i>	
LE TISSU.....	88
<i>Première étape d'exploration avec un tissu: il évoque un objet, un lieu</i>	
LE TISSU DEVIENT UNE ÉMOTION.....	89
<i>Deuxième étape d'exploration avec un tissu : exprimer une émotion</i>	
LE TISSU DEVIENT UN PERSONNAGE.....	90
<i>Troisième étape d'exploration avec un tissu : évoquer un personnage</i>	
CE QUE JE FAIS AVEC UN TISSU.....	91
<i>Quatrième étape d'exploration avec un tissu : il est utilisé pour construire une courte scène</i>	
LE TISSU DEVIENT UNE LANGUE.....	92
<i>Exploration avec un tissu : quand le tissu évoque mon rapport aux langues.....</i>	
<i>92</i>	
<i>Exercices de tableaux</i>	
LA MACHINE.....	93
<i>Construire collectivement une « machine » en ajoutant un son et un mouvement répétitif</i>	
L'INSTANTANÉ.....	94
<i>Refléter un souvenir par des gestes, des sons et des mots</i>	

LA SCULPTURE EN MOUVEMENT.....	96
<i>Construire une succession de tableaux non verbaux</i>	
LA SUITE D'INSTANTANÉS.....	97
<i>Les jeunes construisent des actions complémentaires</i>	
LES PROVERBES	98
<i>Donner vie à un proverbe</i>	
<i>Exercices, mouvements et émotions</i>	
LES PRÉNOMS.....	99
<i>Explorer son prénom</i>	
L'ÉCHO.....	100
<i>S'identifier à l'émotion de l'autre comme l'écho d'une montagne</i>	
JE GÈLE.....	101
<i>Bouger dans l'espace jeu en conservant une partie du corps immobile</i>	
SI C'ÉTAIT.....	102
<i>Improviser à partir d'une chaise qui devient un lieu.</i>	
LES SALUTATIONS	103
<i>Marcher en saluant les autres</i>	
JE PARLE, TU PARLES, NOUS PARLONS	104
<i>Valorisation des connaissances linguistiques des jeunes</i>	
LA FLEUR DES LANGUES.....	105
<i>Échanger sur les langues que nous connaissons</i>	
LE MANTEAU ET SES VARIANTES.....	106
<i>Comment exprimer une émotion à travers un geste quotidien</i>	
TRANSPORTER LA BOÎTE	107
<i>Se passer une boîte imaginaire en respectant sa taille et son poids</i>	
UN GESTE QUI M'IDENTIFIE	108
<i>Proposer un geste qui nous représente</i>	
UNE ACTION QUI EN COMPLÈTE UNE AUTRE	109
<i>L'action de l'un est complétée ou modifiée par l'action de l'autre et une petite scène se construit</i>	
LA VALISE.....	110
<i>Évoquer le voyage au moyen d'un objet que l'on met dans une valise</i>	
4. LES HISTOIRES ET LES IMPROVISATIONS	111
LE TISSU « COMME SI »	118
<i>Improviser autour de tissus</i>	

UNE CHANSON QUE J'AIME	119
<i>Échanger sur la musique que l'on aime et la présenter aux autres</i>	
LA SCULPTURE THÉMATIQUE.....	120
<i>Mettre en scène les relations par un tableau</i>	
LA PHOTO	122
<i>Illustrer un thème en créant une photo</i>	
JOUER UNE HISTOIRE	123
<i>Raconter, mettre en scène et jouer une histoire à partir du thème du jour</i>	
L'HISTOIRE EN TABLEAUX	125
<i>Mettre en scène une histoire personnelle par des tableaux* vivants</i>	
LE CASSE-TÊTE D'HISTOIRE	126
<i>Retrouver l'ordre d'une histoire</i>	
LE LIEU DES SOUVENIRS	127
<i>Raconter une histoire à partir d'un espace connu</i>	
LA TRAME SONORE	128
<i>Jouer une histoire en faisant uniquement référence à la musique ou aux sons</i>	
A RACONTE À B	129
<i>En paires, les jeunes racontent leur histoire personnelle en échangeant leurs rôles</i>	
UNE PERSONNE RÉELLE OU INVENTÉE	130
<i>Décrire un personnage</i>	
J'AIMERAIS... ..	131
<i>S'imaginer dans l'avenir</i>	
LA COCONSTRUCTION	132
<i>Jouer une histoire en combinant des éléments apportés par chacun des membres du sous-groupe</i>	
UN POUR TOUS, TOUS POUR UN	133
<i>Ensemble, on joue une histoire</i>	
LA TRANSFORMATION	135
<i>Quelque chose m'est arrivé, et si c'était différent?</i>	
LES VOCIFÉRATIONS	136
<i>Plusieurs jeunes racontent une histoire dans le désordre</i>	
LA LIGNE DE MONOLOGUES	137
<i>Plusieurs jeunes racontent une histoire personnelle parallèlement</i>	
5. La liste des thèmes.....	138
6. La gestion des ateliers : que faire si.....	139
7. Suggestion d'une séquence de 12 ateliers	145

1. Les rituels d'ouverture et de fermeture

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

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

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

Le rituel de fermeture : refermer cet espace de partage

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

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

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

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

DESCRIPTION


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

VARIANTE

LA CHANDELLE

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

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

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

DESCRIPTION

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

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

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

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

REMARQUES

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

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

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

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

VARIANTE 1 (5 MINUTES)

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

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

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

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

VARIANTE 2 (5 MINUTES)

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

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

VARIANTE 3 (5 MINUTES)

Cette variante est l'inverse de la précédente.

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

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

VARIANTE 4 (10 MINUTES)

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

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

2. Les jeux et les réchauffements

LES JEUX

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

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

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

TITRE	LA CHAISE MUSICALE <i>Tourner autour des chaises et s'asseoir au signal</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Jeu
DIFFICULTÉ	●
OBJECTIFS	
Individuel	Mobiliser l'énergie
Groupe	S'amuser ensemble, reconnecter avec le plaisir de jouer et favoriser l'émergence d'une identité du groupe

DESCRIPTION

Des chaises sont placées en cercle, le dossier vers l'intérieur. Il y a deux chaises de moins qu'il n'y a de participants. Le meneur de jeu est invité à utiliser un instrument de musique pour marquer le temps. Les jeunes marchent en cercle autour des chaises en respectant le tempo donné par le meneur de jeu et lorsque la musique s'arrête, tous doivent s'asseoir. Les personnes qui n'ont pas pu s'asseoir sont éliminées. L'un d'eux prend la place du meneur de jeu et donne à son tour le tempo à l'aide d'un instrument de musique de son choix. Deux autres chaises sont retirées chaque fois que l'exercice recommence, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une dernière personne.

REMARQUES

Ce jeu universellement connu est très apprécié pour sa simplicité et son effet dynamisant.

Le choix de retirer deux chaises et non une comme dans la version la plus populaire évite le sentiment d'exclusion. Le meneur de jeu s'assure que les jeunes sont assez éloignés des chaises et qu'ils gardent une distance suffisante entre eux (il est possible d'utiliser la longueur du bras pour marquer la distance minimale requise entre deux joueurs). Lorsqu'il ne reste plus que deux ou trois joueurs, il est suggéré à la personne qui marque le temps de ne pas regarder les joueurs afin de ne pas favoriser l'un d'entre eux.

Parfois, un jeune ne se fera pas confiance pour marquer le temps, il aura besoin d'un peu d'encouragement.

TITRE	UN, DEUX, TROIS, SOLEIL <i>S'approcher du but sans se faire remarquer</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Jeu
DIFFICULTÉ	●
OBJECTIFS	
Individuel	Mobiliser l'énergie
Groupe	S'amuser ensemble, reconnecter avec le plaisir de jouer, favoriser l'émergence d'une identité de groupe et s'ouvrir à la diversité linguistique

DESCRIPTION

Une personne est choisie dans le groupe pour être le gardien. Celui-ci se place à une extrémité du local, le reste du groupe est sur une ligne à l'autre extrémité. Le gardien tourne le dos aux autres et, pendant qu'il dit la phrase : « un, deux, trois soleil » dans la langue de son choix, les autres se rapprochent de lui afin de lui toucher l'épaule. Une fois la phrase prononcée, le gardien se retourne et toute personne surprise en mouvement devra retourner à la ligne de départ. Une fois qu'un jeune aura touché l'épaule du gardien, il prendra sa place et deviendra le nouveau gardien et ainsi, le jeu continu.

VARIANTE

Il est intéressant de faire cet exercice au ralenti afin d'augmenter le niveau de contrôle de soi et donc le niveau de difficulté du jeu.

REMARQUE

Ce jeu est très simple et mobilisateur et peut être utilisé dans les premières séances de travail pour installer une dynamique de groupe positive lors des activités de théâtre.

TITRE	DÉMASQUER LE CHEF <i>Tous imitent le chef, deux jeunes le démasquent</i>
DURÉE	15 minutes
CATÉGORIE	Jeu
DIFFICULTÉ	●
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute et l'observation
Groupe	Favoriser l'émergence d'une identité de groupe, développer la complicité et la cohésion du groupe

DESCRIPTION

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.

REMARQUES

Il est possible de faire sortir jusqu'à trois jeunes à la fois, mais il n'est pas recommandé d'en faire sortir un seul. En effet, on permet ainsi la collaboration et on évite une possible position d'échec.

Le meneur de jeu met l'accent sur deux défis : celui du groupe, qui est de cacher le chef, et celui des jeunes sortis, qui est de le repérer.

C'est en assurant la précision dans le mouvement que le groupe protège le chef.

TITRE	LE CHASSEUR ET LE CHASSÉ (« LA TAG ») <i>Une variante du jeu du chat et de la souris</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Jeu
DIFFICULTÉ	●
OBJECTIFS	
Individuel	Mobiliser l'énergie et l'attention
Groupe	S'amuser ensemble, développer la complicité du groupe, reconnecter avec le plaisir de jouer

DESCRIPTION

Un volontaire est invité à devenir un chasseur, tandis qu'un autre volontaire sera le chassé. Le chassé doit éviter d'être touché par le chasseur et court dans tout l'espace jeu pour se sauver. Si le chassé est touché, il devient le chasseur.

Le reste des jeunes sont placés deux par deux, bras dessus, bras dessous, debout, et ils occupent l'espace jeu.

Pour éviter le chasseur, en plus de courir pour se sauver, le chassé peut « s'accrocher » à un duo (il prend le bras d'une des deux personnes du duo formant ainsi un trio). Le chassé est ainsi protégé, mais la troisième personne, celle qui est située à l'extrémité de ce nouveau trio, doit se détacher et devient alors le nouveau chassé. Elle doit se sauver du chasseur à son tour et peut se raccrocher à un autre duo pour se protéger. Et le jeu continue ainsi. Plus le jeu devient chaotique, plus il y a de plaisir!

REMARQUES

Étant donné que seules deux personnes courent à la fois, cette version du jeu de « la tag » peut se jouer dans un espace relativement restreint.

Avec des groupes plus turbulents, et si l'espace le permet, il est recommandé de placer les duos en cercle.

En plus de travailler l'éveil physique, les jeunes développent également leur attention, car ils peuvent devenir le chassé à n'importe quel moment. Il est possible que les jeunes se sentent mal à l'aise avec la proximité physique qu'implique ce jeu. Il est donc important de les encourager à participer et à trouver une autre façon leur permettant de jouer avec les autres, comme le fait de se tenir à proximité au lieu de se prendre par le bras.

Il serait plus facile pour la compréhension du jeu de le modéliser avec une première chasse.

TITRE	LE TÉLÉPHONE <i>Murmurer une courte phrase qui pourra se transformer</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Jeu
DIFFICULTÉ	🔷 à 🔷🔷
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute et mobiliser l'attention
Groupe	Développer la complicité et s'ouvrir à la diversité linguistique

DESCRIPTION

Le meneur de jeu place les jeunes en cercle et propose une situation pour le jeu. Exemples de situations : dans la rue, un soir, au magasin, etc.

Un jeune volontaire, appelé « la source du message », prononce à voix basse et à l'oreille de son voisin de gauche, appelé « le messenger », un message secret dans la langue de son choix : c'est une courte phrase portant sur la situation proposée par le meneur de jeu. Le messenger répète ce message secret comme il le perçoit à l'oreille de son voisin et ainsi de suite, jusqu'à ce que ce message arrive au jeune qui est situé en face de la source du message dans le cercle. Ce dernier messenger s'avance alors vers la source et prononce à voix haute le message secret qu'on lui a transmis. La source du message répète à son tour et à voix haute le message secret de départ et propose une traduction si nécessaire.

L'activité se poursuit avec le jeune qui est à la gauche de la personne qui a dévoilé le message secret. Ce dernier devient la nouvelle source.

TITRE	L'ÉVOLUTION <i>Un mouvement est créé et peut se transformer</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Jeu
DIFFICULTÉ	🔷 à 🔷🔷
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute et l'observation et mobiliser l'attention
Groupe	S'amuser ensemble, développer la complicité et la cohésion du groupe

DESCRIPTION

Tout le monde est en cercle. Une personne fait un seul mouvement et s'arrête, son voisin refait le même mouvement. Le troisième imite le mouvement du deuxième (sans vouloir répéter le mouvement du premier) et ainsi de suite : le mouvement se propage tout autour du cercle.

Si le meneur de jeu le souhaite, et avant de commencer un nouveau tour, le mouvement original peut être repris par tout le groupe, comme dans un grand miroir.


REMARQUES

Le mouvement sera inévitablement modifié puisque chacun bouge différemment. L'objectif n'est pas de chercher à transformer volontairement le mouvement : il est au contraire axé sur la reproduction du mouvement fait par la personne qui nous précède. La transformation s'opérera naturellement.

VARIANTES

- > Il est aussi possible de demander que le mouvement soit accompagné d'un son et que la répétition soit autant du mouvement que du son.
- > Les jeunes sont placés en cercle. Une personne fait un seul mouvement et s'arrête, son voisin refait ce même mouvement et en ajoute un second. Un troisième joueur imite les deux premiers mouvements et en ajoute un troisième et ainsi de suite jusqu'à cinq joueurs. Puis, le jeu recommence avec de nouveaux mouvements jusqu'à ce que tous aient joué.

De semaine en semaine, il est possible de complexifier le jeu en ajoutant des joueurs.

TITRE	COURSE À LA CHAISE <i>Tous veulent s'asseoir, mais il manque deux chaises</i>
DURÉE	10 à 15 minutes
CATÉGORIE	Jeu
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Mobiliser l'énergie et l'attention
Groupe	S'amuser ensemble, reconnecter avec le plaisir de jouer, développer la complicité et la cohésion du groupe

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en grand cercle et assis sur leur chaise. Le meneur de jeu explique que l'objectif du jeu est de traverser le cercle pour rejoindre la chaise face à eux sans toucher ou bousculer les autres joueurs. Il précise ainsi qu'ils ne peuvent pas prendre les places à côté d'eux. Ensuite, deux volontaires sont invités à se placer au centre du groupe. Leurs chaises sont retirées du cercle et au signal de ces derniers, « 1, 2, 3, course à la chaise! », tous les joueurs changent de chaise. Les volontaires qui sont debout et sans chaise essaieront également d'en prendre une. Les deux nouveaux jeunes restés sans chaise seront ceux qui recommenceront le jeu.

L'exercice est répété jusqu'à ce que la plupart des jeunes soient passés au centre.



VARIANTES

Les variantes suivantes sont suggérées, surtout si les jeunes se bousculent lors du jeu.

- > Le jeu peut aussi se faire au ralenti afin d'augmenter le niveau de concentration et de conscience de soi.
- > Pendant que les jeunes tentent de rejoindre la chaise face à eux, le meneur de jeu peut interrompre le jeu par un « stop ». Les jeunes figent (VOIR GLOSSAIRE) et sont invités à observer leur entourage. Cela permet de prendre conscience de leurs mouvements et de ceux des autres.

REMARQUES

Il est conseillé de retirer deux chaises et ainsi de placer deux jeunes au centre. On évite ainsi qu'un jeune, seul, se sente sous le regard de tous et qu'il se trouve dans une possible position d'échec.

TITRE	LE CLIN D'ŒIL (ASSASSIN) <i>Démasquer celui qui élimine par un clin d'œil</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Jeu
DIFFICULTÉ	 À 
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'observation
Groupe	S'amuser ensemble et développer la complicité du groupe

DESCRIPTION


Les jeunes, placés en cercle, ferment les yeux. Le meneur de jeu désigne secrètement une personne (l'espion) en lui posant la main sur l'épaule. Au signal, tout le monde ouvre les yeux et commence à se déplacer dans l'espace. L'espion doit essayer d'éliminer des joueurs. Pour ce faire, il doit croiser le regard de quelqu'un et lui faire un clin d'œil sans se faire repérer. La personne visée par le clin d'œil sort du jeu.

Si un participant qui n'a pas encore été éliminé soupçonne quelqu'un d'être l'espion, il lève le bras et l'accuse en disant : « Je pense que c'est... ».

S'il a raison, l'espion est démasqué et le jeu peut recommencer.

S'il a tort, c'est l'accusateur qui est éliminé et qui doit quitter le jeu.

Le but de l'espion est évidemment d'éliminer le plus de joueurs possible avant de se faire repérer.

TITRE	LES NŒUDS
	<i>Les jeunes se tiennent par la main et s'entremêlent, deux autres essaient de les démêler</i>
DURÉE	10 à 15 minutes
CATÉGORIE	Jeu
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'observation et mobiliser l'attention
Groupe	S'amuser ensemble, favoriser l'émergence d'une identité de groupe et développer la complicité


DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en cercle et se tiennent par la main. Deux volontaires sont invités à sortir de la classe. Les jeunes restés à l'intérieur de la classe ouvrent le cercle et deviennent les maillons d'une chaîne. Ceux qui sont placés aux extrémités sont invités à se mêler aux autres, se faufilant entre chaque maillon (les jeunes). Comme ces maillons doivent rester attachés les uns aux autres, il est important que les jeunes se tiennent la main tout au long de l'activité. Le passage des extrémités au travers des maillons permet de créer un nœud. Une fois que les jeunes sont « entremêlés », les deux volontaires entrent dans l'espace jeu et essaient de défaire les nœuds de la chaîne sans en briser les maillons. Il est important de faire attention à ce que les jeunes ne se fassent pas mal.

REMARQUES

Cet exercice est bon pour opérer un rapprochement des jeunes. Alors que le contact physique peut être difficile au début, les jeunes oublient vite cette barrière parce qu'ils sont en train de résoudre un problème collectivement.

Il est souvent préférable que deux volontaires sortent de la classe afin de permettre la collaboration et d'éviter qu'un éventuel échec ou des difficultés dans le démêlage des nœuds ne soit pas la responsabilité d'une seule personne.

TITRE	COMPTER JUSQU'À 5, 10 OU 20
	<i>Le groupe doit compter jusqu'à 5, 10 ou 20 sans que deux jeunes ne comptent en même temps</i>
DURÉE	5 à 10 minutes
CATÉGORIE	jeux
DIFFICULTÉ	 Cet exercice exige une bonne concentration
OBJECTIFS	
Individuel	Favoriser l'écoute et la concentration
Groupe	Développer la collaboration et la cohésion du groupe, s'ouvrir à la diversité linguistique

DESCRIPTION

Le groupe est placé en cercle. Le but est d'arriver à compter de 1 à 5 (ou à 10 ou même 20 en fonction des compétences linguistiques et de l'intérêt du groupe). De façon aléatoire, les jeunes comptent un par un, jusqu'à 5, 10 ou même 20 et dans la langue de leur choix. Ainsi, un premier nombre peut être énoncé en français, un second en arabe, en hindi ou dans toutes autres langues du choix des jeunes.

Si plus d'un jeune parle en même temps, le jeu recommence à 1.

REMARQUES

Atteindre le chiffre donné n'est pas le but le plus important. Il s'agit plutôt de développer l'écoute et la concentration. Il est important de le spécifier pour ne pas créer un sentiment d'échec.

Au début, les jeunes risquent de vouloir se rendre rapidement au bout, ce qui ne fonctionne pas forcément : ralentir et faire confiance aux autres devient un moyen plus sûr. Il se peut que certains tentent d'établir des stratégies (seulement deux jeunes comptent par exemple). C'est astucieux, mais ce n'est pas l'objectif de cet exercice.

TITRE LE MÉMO DES LANGUES

Une version grandeur nature et parlante du jeu de mémo

DURÉE 10 minutes

CATÉGORIE Jeu

DIFFICULTÉ 

OBJECTIFS

Individuel Découvrir des langues et développer l'écoute

Groupe S'amuser ensemble et s'ouvrir à la diversité linguistique

DESCRIPTION

Les jeunes se placent en cercle. Le meneur de jeu demande à deux jeunes volontaires de sortir du local, ils seront nommés « des joueurs ». Par la suite, le meneur de jeu forme des équipes de deux jeunes et demande à chaque paire de choisir un mot dans la langue de leur choix. Il est important de mentionner aux jeunes de bien mémoriser ce mot, car ce dernier permettra aux joueurs de les replacer en paires.

Quand les jeunes ont choisi leur mot, le meneur de jeu leur demande de s'asseoir aléatoirement sur des chaises préalablement placées en rangées et dans le même sens et ce, afin de recréer le jeu du mémo en « grandeur nature ».

Ensuite, les deux joueurs qui étaient à l'extérieur du local entrent dans l'espace jeu. Ils sont invités à jumeler les jeunes du mémo en fonction du mot qu'ils ont en commun. Pour ce faire, chacun des joueurs choisit un jeune qu'il invite à se lever afin d'énoncer son mot. Ainsi, deux jeunes du mémo sont invités à se lever et à énoncer l'un après l'autre leur mot. Lorsque deux jeunes sont debout et que leur mot est identique, ils sont invités à se retirer de l'espace jeu. Si les deux mots des jeunes debout ne sont pas identiques, ils se rassoient. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les joueurs aient jumelé tous les jeunes.

REMARQUES

Il est possible que les consignes soient plus difficiles à comprendre si les jeunes ne sont pas familiers avec le jeu du mémo.

Le meneur de jeu s'assure que les chaises sont placées à une distance permettant aux joueurs de circuler entre les rangées.

Ce jeu peut être proposé dès les premières séances. Il permet au groupe de créer un espace ludique où les langues se côtoient et où les jeunes peuvent partager leurs connaissances linguistiques.

Il est très important de ne pas imposer une langue à un groupe de jeunes et de les laisser choisir un mot dans la langue de leur choix.

TITRE LE CRI DES ANIMAUX

Émettre le cri d'un animal dans la langue de son choix

DURÉE 10 minutes

CATÉGORIE Jeu

DIFFICULTÉ 

OBJECTIFS

Individuel Découvrir des langues et développer l'écoute et la capacité d'attention

Groupe S'amuser ensemble et s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle

DESCRIPTION

Les jeunes se placent en cercle. Le meneur de jeu donne le nom d'un animal. Son voisin de gauche imite le cri de cet animal dans la langue de son choix. À son tour, le jeune placé à sa gauche imite ce même animal, dans la langue de son choix (c'est-à-dire, soit en reprenant le cri déjà énoncé, soit en choisissant un nouveau). Et ainsi de suite jusqu'à ce que le meneur de jeu frappe dans ses mains. À ce moment, le jeune qui devait émettre le cri de l'animal prend le rôle de meneur de jeu et propose un nouvel animal dont le cri sera émis par son voisin de gauche et ainsi de suite le jeu continue.

Phase de retour : les jeunes conservent leur positionnement en cercle et le meneur de jeu fait remarquer les différences entre les divers cris d'animaux prononcés par les jeunes de la classe selon les langues d'origine.

VARIANTE

Le jeu peut également s'effectuer sur le modèle du réchauffement « passer la claque » (voir p.63). Dans ce cas, la claque est remplacée par le cri d'un animal. Ainsi, les jeunes sont placés en cercle. Le meneur de jeu se tourne vers son voisin et donne le nom d'un animal. Son voisin émet le cri de l'animal proposé par le meneur de jeu en se tournant vers son autre voisin. Ce dernier émet également le cri de l'animal en se tournant vers son autre voisin ou choisit de changer d'animal. Dans ce cas, le jeu repart dans le sens inverse. Ainsi, les jeunes reproduisent un à un le cri de l'animal proposé, dans la langue de leur choix, jusqu'à ce qu'un nouvel animal soit proposé rompant ainsi le sens du jeu pour repartir dans le sens inverse.

Phase de retour : les jeunes conservent leur positionnement en cercle et le meneur de jeu fait remarquer les différences entre les divers cris d'animaux prononcés par les jeunes de la classe selon les langues d'origine.

REMARQUES

Si les jeunes le désirent, ils peuvent aussi mimer l'animal proposé.

Un sentiment de gêne peut s'installer chez certains jeunes, qui doivent parler devant le groupe et en même temps faire le son d'un animal. Il est alors important de leur indiquer que ce sentiment les limite et les empêche d'agir et que c'est lorsque l'on dépasse la peur du ridicule que la confiance et la spontanéité s'installent.

À titre d'exemple, voici quelques représentations de cris d'animaux dans différentes langues

(source : www.elodil.com, *Le cri des animaux*) :

- > Le coq : o'o (vietnamien), kikiriki (espagnol), hi'hi hi hi (arabe), cock-a-doodle-doo (anglais), kickeriki (allemand)
- > Le chien : haw haw (arabe), wau wau (allemand), ruff ruff (anglais), wouaf wouaf (français), qu â'u qu â'u (vietnamien)
- > La grenouille : quaak quaak (allemand), gar gar (arabe), ribbit ribbit (anglais), vêch vêch (vietnamien), croac croac (espagnol)

Les réchauffements

Cette étape de l'atelier se situe après les jeux et avant les exercices. Les activités de réchauffement permettent aux jeunes de créer des liens et de coopérer durant une tâche commune, tout en étant à l'écoute de ses propres émotions. Elles requièrent de la concentration, de l'écoute, du respect de soi et des autres. Elles aident également à développer l'imaginaire et la capacité d'appivoiser le travail corporel. Cette étape permet aux jeunes de se centrer sur eux-mêmes en mobilisant leur énergie différemment, c'est-à-dire de s'enraciner dans le présent afin de pouvoir exercer leur imagination en toute sécurité.

Durant cette étape, le meneur de jeu doit rester vigilant et permettre l'instauration d'un climat de respect, notamment en ce qui concerne le rapport à la proximité physique des participants comme dans les réchauffements du « miroir » ou du « collier de perles ».

TITRE	ENVOYER LA BALLE <i>Lancer une balle imaginaire</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Réchauffement
DIFFICULTÉ	À faire dès le début du premier atelier
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute, l'observation et mobiliser l'attention
Groupe	Développer la complicité, la cohésion du groupe et s'ouvrir à la diversité linguistique

DESCRIPTION

Les jeunes se placent en cercle. Dans un premier temps, le meneur de jeu a une balle imaginaire; il se nomme avant de la lancer à un autre jeune de son choix. Ce dernier reçoit la balle, est invité à donner également son nom, puis la lance à un autre jeune de son choix. Le réchauffement se poursuit ainsi jusqu'à ce que tous se soient nommés au moins une fois.

Dans un deuxième temps, le jeune qui lance la balle imaginaire, nomme cette fois la personne à qui la balle est destinée. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les jeunes aient participé au moins une fois.

VARIANTES

Pour continuer le réchauffement, le meneur de jeu peut demander aux jeunes de partager d'autres informations avant de lancer la balle à une autre personne, soit de se dire bonjour dans la langue de leur choix, de nommer leur pays d'origine, l'une des langues qu'ils connaissent, une activité qui les caractérise, qu'ils aiment ou qu'ils n'aiment pas, une situation ou une chose qui les calme ou qui les stresse...

REMARQUES

Ce réchauffement est souvent le premier à être utilisé dans les ateliers afin d'initier les jeunes à cette nouvelle démarche.

Lorsqu'il y a des adultes qui ne connaissent pas les jeunes de la classe, cette activité est une façon d'apprendre les noms de tous et de mieux les connaître.

TITRE	LA MAPPEMONDE <i>Se regrouper dans l'espace en fonction de pays choisis</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Réchauffement
DIFFICULTÉ	● À ● ●
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute et l'observation
Groupe	Développer la complicité et la cohésion du groupe et s'ouvrir à la diversité linguistique

DESCRIPTION

Le meneur de jeu propose d'imaginer une mappemonde sur le sol. Il définit les points cardinaux et un point de départ pour débiter. Ce point de départ peut être le Québec ou un autre lieu. Tous se positionnent sur ce même point de départ.

Par la suite, le meneur de jeu demande aux jeunes de se déplacer l'un après l'autre vers un pays de leur choix. Ainsi, l'espace classe devient une représentation en 3D de la planète. Les jeunes sont invités à donner la raison pour laquelle ils ont choisi ce pays et, s'ils le veulent, à dire quelque chose dans la langue de ce pays.

Si plusieurs jeunes voyagent vers le même pays, ils peuvent également se placer selon le positionnement des villes et villages du pays qu'ils visitent.

VARIANTES

Les jeunes peuvent faire un second voyage et donner encore les raisons de ce changement.

Il est possible de demander aux jeunes quels moyens de transport ils peuvent utiliser pour voyager, s'ils parlent les langues du pays qu'ils veulent visiter et comment le voyage peut se dérouler (agréable ou non, souhaité ou non).

TITRE	SOULEVER LA ROCHE <i>Unir le groupe dans un effort commun</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Réchauffement
DIFFICULTÉ	●
OBJECTIFS	
Individuel	Mobiliser l'énergie
Groupe	Développer la complicité et la cohésion du groupe

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en cercle. Le meneur de jeu demande aux jeunes d'imaginer qu'au centre du cercle, il y a une immense roche qu'ils vont déplacer ensemble vers un autre coin de l'espace jeu. Le meneur de jeu explique alors que la roche est lourde, très lourde, et que pourtant, il faut la lever. Il invite donc les jeunes, par un signal, à monter la roche le plus haut possible, du bout de leurs bras. Le meneur de jeu explique que le groupe ne peut pas laisser tomber ce poids; il doit être uni pour accomplir cet effort.

Par la suite, le meneur de jeu indique au groupe que tous ensemble, ils vont maintenant déposer la roche, très lentement, sur le sol. Un signal donné par le meneur de jeu permet de commencer la tâche en étant assuré de l'attention de tous. Les jeunes sont remerciés pour leur effort commun.

TITRE	PASSER LA CLAQUE <i>Frapper des mains chacun son tour en conservant le tempo</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Réchauffement
DIFFICULTÉ	● à ●●●
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute, l'observation et mobiliser l'attention
Groupe	S'amuser ensemble, développer la complicité et la cohésion du groupe

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en cercle. Le meneur de jeu frappe dans ses mains une fois, produisant ainsi une claque. Cette claque est passée à son voisin qu'il regarde dans les yeux, pour marquer le passage de la claque. Ce dernier la reçoit et, à son tour, frappe une fois dans ses mains en se tournant vers son autre voisin, et ainsi de suite. L'objectif est de conserver la cadence.

VARIANTES

Chaque fois qu'une étape est réussie, on peut ajouter une difficulté supplémentaire :

- > On peut changer de direction, en renvoyant la claque d'où elle provient.
- > On décide d'un parcours en zigzag. La claque doit suivre ce parcours prédéterminé.
- > On peut envoyer la claque où l'on veut.
- > Il peut y avoir deux claques qui circulent en même temps.
- > Le meneur de jeu propose un tempo qu'il faudra conserver tout au long du jeu.

REMARQUES

Le regard est important et aide à comprendre la direction que prend la claque. Ainsi, les jeunes doivent être concentrés pendant le réchauffement et suivre les déplacements des claques.

Grâce aux variantes, on peut faire de ce réchauffement une routine qui revient au début de chaque atelier. Le groupe peut mesurer sa progression au fur et à mesure qu'il réussit à franchir un nouveau niveau de difficulté.

TITRE	ESQUIVER <i>Se déplacer dans l'espace en évitant les autres</i>
DURÉE	10 – 15 minutes
CATÉGORIE	Réchauffement
DIFFICULTÉ	●
OBJECTIFS	
Individuel	Mobiliser l'énergie, l'attention et développer l'observation
Groupe	Développer la complicité et la cohésion de groupe

DESCRIPTION

Le meneur de jeu utilise un instrument de musique afin de marquer un tempo. Les jeunes sont invités à marcher, sans courir, de façon aléatoire, sans se toucher les uns les autres, en respectant le tempo proposé et en occupant au maximum l'espace jeu. Lorsque le meneur de jeu interrompt le tempo, les jeunes figent* (c'est-à-dire qu'ils conservent leur position sans bouger, telle une statue). Par la suite, le meneur de jeu marque à nouveau le tempo (rapide, au ralenti, de façon saccadée...), et ainsi la marche reprend.

VARIANTES

- > Quand le meneur de jeu suspend le tempo, il peut varier la consigne (figer*) et demander aux jeunes :
 - de sauter et de crier un mot dans la langue de leur choix;
 - de s'asseoir et de rire;
 - de se déplacer de façon à devenir le plus grand possible et à occuper le plus d'espace possible;
 - de devenir le plus petit possible en utilisant le moins d'espace possible, etc.
- > Des émotions et/ou des attitudes peuvent être ajoutées à la marche, par exemple : se déplacer en étant timide, colérique, apeuré, content, fâché ou encore, comme s'ils étaient une personne forte, petite/grande, rêveuse...
- > Quand le meneur de jeu suspend le tempo, il donne un chiffre et tous forment le plus vite possible des groupes respectant le chiffre donné.
- > Quand le meneur de jeu suspend le tempo, les jeunes se regardent et soutiennent le regard de la personne qui est la plus proche d'eux.

REMARQUES

Dans ce réchauffement, l'énergie se mobilise rapidement. Même les jeunes les plus passifs finiront par s'engager.

Esquiver est une composante significative de l'exercice. Le but est d'éviter le contact physique (la collision) avec les autres.

TITRE	EXPLORATION DE MARCHES <i>Marcher avec une émotion ou dans un contexte spécifique</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Réchauffement
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Mobiliser l'attention, l'énergie et développer l'imagination
Groupe	Développer la complicité et s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle

DESCRIPTION

Le meneur de jeu utilise un instrument de musique afin de marquer le tempo. Les jeunes sont invités à marcher, sans courir, de façon aléatoire, sans se toucher les uns les autres, en respectant le tempo proposé et en occupant au maximum l'espace jeu. Ensuite, le meneur de jeu commence une narration dans laquelle les jeunes sont les personnages qui se déplacent dans un lieu, à un moment de la journée, avec une certaine émotion et une certaine attitude.

Par exemple :

- > vous êtes dans une forêt, c'est la nuit, il fait froid, il pleut, vous êtes fatigués, épuisés, vous avancez difficilement, lentement, dans la boue. Vous avez peur...
- > vous êtes à une fête foraine (la Ronde/Disney World/une kermesse...), il y a beaucoup de monde, beaucoup de bruits, des jeux, c'est midi, il y a beaucoup de soleil, il fait chaud, il y a de la musique, vous courez d'un jeu à l'autre en riant. Vous êtes heureux...

Pour terminer le réchauffement, le meneur de jeu invite les jeunes à reprendre une marche régulière comme au début de l'exercice afin de revenir au présent.

VARIANTE

Le meneur de jeu invite les jeunes à marcher dans l'espace classe et énonce une situation où une onomatopée peut intervenir (ex : Je me cogne dans une porte, un accident de voiture se produit, je fais tomber un livre, je joue avec un bébé...). Les jeunes sont alors invités à jouer autour de cette situation et à émettre l'onomatopée qui y est associée, dans la langue de leur choix. Afin que les jeunes reprennent

une marche normale, le meneur de jeu frappe deux fois sur un tambourin marquant ainsi la fin de la séquence. C'est alors que les jeunes redeviennent eux-mêmes et marchent normalement. Le meneur de jeu recommence en nommant une nouvelle situation. Après plusieurs reprises, le meneur de jeu peut changer et un jeune peut prendre sa place.

Voici quelques situations qui peuvent être proposées et, à titre d'exemple, les onomatopées associées dans différentes langues :

- > J'entends un oiseau gazouiller/chanter : cui-cui (français), chirp chirp ou tweet tweet (anglais), zeew zeew zeew (arabe), pío, pío (espagnol), cheh cheh (Hindi), twitwittwit (tagalog), koo, koo (tamoul).
- > Je prends une photo : clic ou clic-clac (français), snap, click, chick (anglais), chaeh (Thaï), klik, şlak (turc), klikk (hongrois).
- > J'entends le bruit d'une horloge : tic tac (tagalog, espagnol, français, italien), tik tik (tamoul), tick tock (anglais), tic tic (hindi), chiku taku (チクタク) ou kachikachi (カチカチ) (japonais).

Retour possible : les jeunes sont placés en cercle et le meneur de jeu fait remarquer les différences entre les diverses onomatopées utilisées par les jeunes de la classe selon les langues d'origine.

REMARQUES

Il est suggéré de faire ce réchauffement à la suite de l'activité « esquiver » (voir p. 64) puisqu'il la complète et la complexifie.

Ce réchauffement cherche à outiller les jeunes dans une certaine démarche théâtrale afin que, par la suite, ils puissent facilement construire leurs improvisations.

TITRE

MIROIR-BOUGER L'ÉNERGIE EN CERCLE

Faire un mouvement et l'imiter

DURÉE

5 à 10 minutes (le temps qu'il faut, dépendant de la taille du groupe)

CATÉGORIE

Réchauffement

DIFFICULTÉ

● À ●●● dépendant de la timidité des élèves

OBJECTIFS

Individuel

Mobiliser l'énergie, développer l'écoute et l'observation

Groupe

Développer la complicité

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en cercle. Le meneur de jeu commence à bouger. Les jeunes l'imitent comme s'ils étaient ses miroirs. Ils copient donc tout ce que fait le meneur de jeu : ses mouvements physiques, sa respiration, les sons, les grimaces qu'il fait, etc. Quand le meneur de jeu le décide, il passe son rôle de meneur, en l'offrant avec ses mains à quelqu'un d'autre. Chacun, à tour de rôle, devient meneur de jeu tandis que les autres l'imitent.

REMARQUES

Un sentiment de gêne peut s'installer chez certains jeunes, qu'ils soient meneurs de jeu ou qu'ils soient en train de l'imiter. Il est alors important de leur indiquer que ce sentiment les limite et les empêche d'agir et que c'est lorsque l'on dépasse la peur du ridicule que la confiance et la spontanéité s'installent.

TITRE UN SON, UN MOUVEMENT

Émettre un son et un mouvement pour exprimer une émotion reprise par tous

DURÉE 10 minutes

CATÉGORIE Réchauffement

DIFFICULTÉ  À 

OBJECTIFS

Individuel Développer l'écoute et l'observation

Groupe Développer l'empathie, la complicité et la cohésion du groupe et s'ouvrir à la diversité linguistique

DESCRIPTION

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 en ce moment. Ce geste est repris par tous comme s'ils étaient des miroirs, et ce, en respectant l'intensité utilisée par le volontaire. Le mouvement et le son sont reproduits trois fois par tous afin de permettre le développement de l'empathie et donc de se rapprocher de l'émotion suggérée.

Il est recommandé qu'entre cinq et dix personnes puissent proposer des sons et des mouvements.

VARIANTES

Les jeunes (à tour de rôle) font un geste, accompagné d'un son ou d'un mot dans la langue de leur choix, qui illustre la façon dont ils se sentent. Le geste et le son sont alors repris par tout le groupe, en même temps.

On peut aussi construire progressivement une succession de sons et/ou de gestes. Un premier jeune fait un geste, propose un son ou un mot dans la langue de son choix pour exprimer ce qu'il ressent. Il fait son action en regardant un autre jeune du cercle. Celui-ci l'observe, puis répond par un geste et un son, ou un autre mot dans la langue de son choix, qu'il dirige vers un troisième jeune et ainsi de suite. Il y a alors une suite de sons et de mouvements qui se font les uns à la suite des autres.

REMARQUES

En raison de la complexité des consignes, ce réchauffement peut sembler difficile. Des mots tels que « faire pareil » peuvent alors être utilisés pour illustrer le concept de miroir.

Ce réchauffement peut faire suite à « Miroir-Bouger l'énergie en cercle » (voir p.67) puisqu'il le complète et le complexifie.

Il est important d'exprimer ce que l'on ressent de façon physique sans donner d'explications. Cette technique est utilisée à d'autres moments tels que lors du kaléidoscope. Il est donc conseillé de familiariser les jeunes rapidement avec cette notion.

TITRE CERCLE DE SÉCURITÉ

Visualiser une situation pour développer l'imagination

DURÉE 15 minutes

CATÉGORIE Réchauffement

DIFFICULTÉ  À 

OBJECTIFS

Individuel Développer l'écoute, l'imagination et mobiliser l'attention

Groupe Se recueillir

DESCRIPTION

Les lumières de la pièce sont éteintes ou tamisées. Des chaises sont placées en cercle et les dossiers sont tournés vers l'intérieur, de sorte que les jeunes assis regardent vers l'extérieur du cercle.

Le meneur de jeu, d'une voix posée et en prenant son temps, entreprend la narration :

« Créez autour de vous une bulle dans laquelle vous êtes seul et à l'aise, et pour ceux qui le souhaitent, vous pouvez fermer les yeux.

Maintenant, respirez profondément et en silence.

(Donner ici une minute afin d'établir un climat de tranquillité.)

Imaginez un tout petit point lumineux devant vous qui se rapproche en grossissant, jusqu'à ce que vous soyez dans une lumière chaude et confortable.

Pause

Maintenant, imaginez un endroit dans lequel vous vous retrouvez seul et en parfaite sécurité... Personne ne peut venir vous déranger, vous êtes en paix et en sécurité; cet endroit vous appartient, il est à vous et vous en faites ce que vous voulez. Il peut être à l'extérieur, en plein air ou encore à l'intérieur.

C'est un endroit où il n'y a personne d'autre que vous; dans cet endroit, rien de méchant ou de terrible ne peut vous arriver... Tout est calme et rassurant.

Pause

Je vais vous demander d'imaginer que vous marchez : comment est le sol, comment est l'air autour de vous? Quel temps fait-il? L'air est posé, calme...

Quelles sont les couleurs, la lumière autour de vous? Est-ce le jour, le soir, la nuit?

Quelles sont les odeurs présentes? Y a-t-il de la nature autour ? Comment est-elle?

Y a-t-il de la musique? Laquelle? Puisque cet endroit vous appartient, vous pouvez imaginer ce que vous voulez, ce qui vous fait le plus plaisir.

Y a-t-il de la nourriture? Vos plats préférés?

Pause

Cet endroit est assez grand pour que vous puissiez vous étendre par terre, vous étirer, marcher et peut-être courir.

Il peut y avoir un animal avec vous... qui est votre ami... qui vous aime... Comment est-il? Quelles sont ses couleurs?

Pause

Bientôt vous allez quitter cet endroit... mais vous savez comment y revenir, vous en connaissez le chemin magique.

Nous allons maintenant revenir au point de départ.

Prenez trois respirations profondes et ressentez la chaleur agréable de la lumière. Lentement, elle devient un point lumineux devant vous, ce point s'éloigne et devient de plus en plus petit, jusqu'à disparaître. Vous savez que vous pouvez le retrouver quand vous le voulez, il est toujours là pour vous et vous attend.

Pause

Respirez normalement, étirez-vous. »

Les lumières sont rallumées.

VARIANTES

1-On peut utiliser de la musique en fond.

2-Il est possible d'ajouter différents thèmes à la narration (les cérémonies, les voyages, etc.).

REMARQUES

Parler lentement et éteindre les lumières sont des éléments permettant l'établissement d'un climat de détente et de recueillement.

Le meneur de jeu devrait porter attention au confort émotionnel des jeunes. Si la respiration d'un jeune devient plus agitée, il peut déposer une main protectrice sur son épaule. Si l'inconfort persiste, le jeune peut ouvrir les yeux.

TITRE COLLIER DE PERLES

Se tenir par la main pour renforcer les liens

DURÉE 5 minutes

CATÉGORIE Réchauffement

DIFFICULTÉ 

OBJECTIFS

Individuel Mobiliser l'énergie

Groupe Développer la complicité et la cohésion de groupe

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en cercle et se prennent par la main. Ils sont les perles d'un collier dont les bras sont la chaîne de ce collier. Le meneur de jeu invite les jeunes à étirer le collier au maximum. La sensation du collier qui va casser est ressentie, mais le collier ne doit pas se briser. Après quelques secondes, le meneur de jeu demande aux jeunes de se rapprocher, puis l'exercice recommence.


Ensuite, le meneur de jeu invite un volontaire à descendre vers le sol. Le fil risque alors de casser. Ainsi, les autres jeunes aident à remonter la perle pour éviter que le collier ne se brise.

VARIANTE

Pour les grands groupes, il est possible de faire le même exercice avec deux colliers de perles, l'un à l'intérieur de l'autre.

REMARQUES

Ce réchauffement mobilise l'attention et l'énergie collective. Le meneur de jeu doit rappeler que l'objectif est de garder le collier intact. C'est un travail d'équipe. Tous les jeunes deviennent conscients du fait que chacun d'entre eux est important pour que le groupe réussisse à atteindre l'objectif du réchauffement, qui est de rester uni.

TITRE	SE RECONNAÎTRE (LE CRI DES ANIMAUX 2) <i>Se regrouper au moyen du cri d'un animal</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Réchauffement
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute, l'observation et mobiliser l'attention
Groupe	Développer la complicité de groupe, reconnecter avec le plaisir de jouer et s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle.

DESCRIPTION


Les jeunes sont placés en cercle. Secrètement, le meneur de jeu propose à l'oreille de chacun des joueurs le nom d'un animal. Au total, quatre ou cinq animaux pourront être proposés. Il est conseillé de reprendre les animaux déjà évoqués dans le jeu « le cri des animaux » (voir p.57). Ensuite, les jeunes marchent dans l'espace et sont invités à prononcer le cri de l'animal qui leur a été attribué, dans la langue de leur choix. Ils devront alors se retrouver en fonction de l'animal qui leur a été attribué afin de former des groupes. Ainsi, des cris différents sont susceptibles d'être émis correspondant à un même animal. C'est en fonction de l'animal que les jeunes sont invités à se regrouper.

Phase de retour possible : les jeunes se placent en cercle et le meneur de jeu aborde les différences entre les divers cris d'animaux prononcés par les jeunes de la classe selon les langues d'origine.

REMARQUES

Il est conseillé d'avoir réalisé auparavant le jeu « le cri des animaux » (voir p.57)

Ce réchauffement est assez difficile à réaliser avec lorsque les jeunes sont timides ou lorsqu'il n'y pas beaucoup de confiance entre les jeunes. Il est donc préférable de l'utiliser seulement après plusieurs semaines d'activités.

TITRE	LE CADAVRE EXQUIS <i>Inventer une histoire en ajoutant un mot à la fois</i>
DURÉE	10-15 minutes
CATÉGORIE	Réchauffement
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute et l'imagination
Groupe	S'amuser ensemble, développer la complicité, la cohésion du groupe et s'ouvrir à la diversité linguistique

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en cercle. Le meneur de jeu explique que le but de l'activité est de construire ensemble une histoire.

Dans un premier temps, le meneur de jeu propose un mot que son voisin reprend en y ajoutant un mot supplémentaire qui complète le mot précédent. Ensuite, son voisin reprend ces mots et ajoute à son tour un nouveau mot complémentaire, et ainsi de suite jusqu'à l'obtention d'une phrase/histoire et jusqu'à ce que tous les jeunes aient participé.

Dans un deuxième temps, le meneur de jeu complexifie l'activité et propose un mot. Cette fois, son voisin ne répète pas le mot du meneur de jeu, il doit s'en souvenir et en proposer un nouveau qui le complète. Son voisin fait de même et c'est ainsi que le jeu continue. Ainsi, une histoire se construit en se basant sur le souvenir des mots proposés et non sur la répétition de ceux-ci.

Finalement, le meneur de jeu demande si quelqu'un peut raconter l'histoire qu'il a entendue.


VARIANTES

Au lieu d'un seul mot, chaque personne ajoute une phrase. Le but, dans la deuxième étape, est d'être capable de construire l'histoire sans répéter les phrases précédentes.

Il est aussi possible de donner un thème à l'histoire qui devra être racontée.

REMARQUES

Chacun entend l'histoire qu'il veut bien entendre. Ce qui est amusant, c'est d'accepter et d'écouter toutes les versions, ce qui nous apprend qu'il n'y a pas qu'une seule façon de percevoir les choses.

TITRE	NOTRE HISTOIRE PLURILINGUE (LE CADAVRE EXQUIS 2) <i>Créer une histoire en plusieurs langues</i>
DURÉE	10–15 minutes
CATÉGORIE	Réchauffement
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Développer l'écoute et l'imagination
Groupe	S'amuser ensemble, développer la complicité, la cohésion de groupe et s'ouvrir à la diversité linguistique et culturelle

DESCRIPTION


Les jeunes sont placés en cercle. Le meneur de jeu explique que le but de l'activité est de construire ensemble une histoire en plusieurs langues.

Dans un premier temps, le meneur de jeu propose un mot, dans la langue de son choix, que son voisin reprend en y ajoutant un mot supplémentaire, également dans la langue de son choix et qui complète le mot précédent. À chaque ajout de mot, une traduction dans la langue commune est possible pour permettre la compréhension de tous. Il faut trouver un équilibre entre conserver le rythme du jeu et les besoins de compréhension.

Ainsi de suite, chaque joueur ajoute un mot, dans la langue de son choix, aux mots déjà proposés jusqu'à l'obtention d'une phrase/histoire plurilingue.

REMARQUE

Il est recommandé de réaliser préalablement le réchauffement « cadavre exquis » (voir p.73).

TITRE	DÉSObÉISSANCE <i>Faire le contraire de ce qu'annonce le meneur de jeu</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Réchauffement
DIFFICULTÉ	
OBJECTIFS	
Individuel	Mobiliser l'attention et développer l'écoute
Groupe	S'amuser ensemble et développer la complicité de groupe

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en cercle. Le meneur de jeu donne des « ordres », par exemple : « restez immobile », « faites le plus de bruit possible », « éloignez-vous les uns des autres », « parlez uniquement en français »... Les jeunes sont invités à faire le contraire de ce qui est demandé. Les ordres peuvent s'adresser au groupe entier ou bien à une partie seulement.

Lorsque le meneur de jeu frappe trois fois des mains, le réchauffement s'arrête.

REMARQUES

Ce réchauffement permet de créer un climat de complicité entre les jeunes. La désobéissance est acceptée et même encouragée. Cela brise le cadre habituel des rapports jeunes/adultes pendant la durée du jeu.

Il n'est pas si facile de désobéir. Beaucoup de jeunes auront naturellement tendance à obéir.

TITRE	CONNEXION <i>Se déplacer deux par deux en gardant un point de contact corporel</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Réchauffement
DIFFICULTÉ	● À ●●●
OBJECTIFS	
Individuel	Mobiliser l'énergie et l'attention, développer l'écoute et l'observation
Groupe	S'amuser ensemble et développer la complicité et la cohésion du groupe

DESCRIPTION

Le meneur de jeu invite les jeunes à se mettre deux par deux et il leur demande de se déplacer dans l'espace jeu, en respectant le tempo qu'il donnera, tout en restant connecté l'un à l'autre par une partie du corps. Ainsi, pour commencer l'activité, le meneur de jeu propose une partie du corps (la tête, le dos, les coudes, les hanches, les genoux...) avec laquelle les jeunes sont invités à se connecter les uns aux autres. Ils marchent selon la cadence proposée par le meneur de jeu et à l'annonce d'une nouvelle partie du corps, ils changent leur point de contact et ainsi de suite.

VARIANTES

Lorsque les jeunes ont réussi ce réchauffement, on peut leur donner de nouveaux défis : augmenter la vitesse du mouvement ou jumeler des mouvements (ex. tête et mains, etc.).

Lorsque le meneur de jeu propose une nouvelle partie du corps, les jeunes peuvent changer de partenaire.

REMARQUES

Ce réchauffement nécessite qu'un sentiment de confiance et de sécurité soit installé entre les jeunes. Aussi, il est recommandé de réaliser ce réchauffement après plusieurs ateliers.

Quand les jeunes se déplacent, il est important qu'ils soient conscients de leur environnement pour ne pas créer d'accident.

Ce réchauffement est amusant et engageant. Il demande de la concentration et de la coopération. En effet, les jeunes synchronisent leur démarche et leurs mouvements avec ceux de leur partenaire, en prenant garde aux changements de temps et de direction.

TITRE	APPLAUDIR UNE PERSONNALITÉ <i>Applaudir la personne qui se présente</i>
DURÉE	10 minutes
CATÉGORIE	Réchauffement
DIFFICULTÉ	●
OBJECTIFS	
Individuel	Développer la confiance en soi
Groupe	Développer la complicité et la cohésion du groupe

DESCRIPTION

Les jeunes sont placés en demi-cercle. Le meneur de jeu se positionne devant le groupe et met une table à côté de lui. Il explique que les jeunes vont accueillir des personnes très importantes et qu'ils vont être invités à se lever pour les applaudir avec énergie.

Il demande à un jeune volontaire de le rejoindre et le présente : « Mesdames, Messieurs, je vous présente la personnalité du jour. Une personne très importante, voici « nom du jeune ». Le jeune est invité à monter sur la table et les autres se lèvent et l'applaudissent.

Par la suite, le meneur de jeu propose à ce même jeune le rôle de présentateur. Ce dernier présente ainsi un par un les jeunes de la classe comme des personnes très importantes. Pour ce faire, le jeune qui aura pris le rôle de présentateur invite un autre jeune à rejoindre le meneur de jeu. Ces derniers sortent de l'espace jeu.

Le présentateur annonce l'arrivée de la personnalité, celle-ci rentre dans l'espace jeu avec le meneur de jeu, elle est invitée à monter sur la table devant le groupe classe (comme sur les marches d'un podium) et les jeunes se mettent debout afin de l'accueillir chaleureusement (applaudissements, cris de joie, etc.).

Tous les jeunes seront présentés et applaudis les uns à la suite des autres.

REMARQUES

Mentionner que les salutations ne sont pas pareilles dans toutes les cultures.

Les jeunes peuvent trouver ce réchauffement gênant. Cependant, il cherche à renforcer leur capacité à s'exprimer en public, ainsi qu'à rehausser leur estime d'eux-mêmes.

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 <i>Première étape d'appropriation : découvrir le tissu</i>
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 <i>Deuxième étape d'appropriation : refléter un tissu en action</i>
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.

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 choisies 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.

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 liées 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

différentes activités outillent peu à peu les jeunes à raconter une histoire parlant de voyage.

Par ailleurs, pour travailler le thème de La rue, nous proposons le jeu « les nœuds » qui demande à ce que les jeunes aient développé une grande confiance entre eux. C'est pour ceci que ce jeu est proposé après 10 séances. Par la suite, le « jeu de combat » est choisi comme réchauffement et permet de travailler le contrôle des mouvements du corps afin d'explorer la confrontation de façon théâtrale dans les histoires. Il est important de préciser ici que la combinaison d'un jeu peu mouvementé (« les nœuds ») suivi d'un réchauffement actif (« le jeu de combat »), permet un certain équilibre du niveau d'énergie mobilisé durant l'atelier.

- > Il est important d'ajuster et d'évaluer le temps nécessaire pour les ateliers en fonction du climat de la classe et des besoins des jeunes afin de garder du temps pour le rituel de fermeture qui permettra de clore l'atelier et d'avoir une meilleure transition entre l'espace théâtre et l'espace classe. Par ailleurs, il existe plusieurs versions du kaléidoscope. Il est conseillé de les mettre en place afin de varier les interventions et de maintenir l'attention et l'intérêt des jeunes.
- > Il est tout aussi essentiel d'ajuster les activités aux besoins spécifiques de chaque groupe et de suivre le rythme des jeunes. Par exemple, certains groupes ont davantage besoin de bouger ou ont besoin de plus de temps pour comprendre les consignes données. En adaptant ainsi les ateliers aux besoins spécifiques des jeunes, vous obtiendrez une implication accrue de leur part.
- > Il se peut également que la dynamique de groupe ne permette pas de suivre la planification préalablement choisie. L'important dans le cadre des ateliers Théâtre Pluralité-ÉLODiL, c'est que les jeunes puissent s'exprimer. Les capacités d'adaptation et d'improvisation des intervenants deviennent des outils précieux. Aussi, lorsque le groupe exprime le besoin de discuter sur une situation précise ou un thème qui les intéresse, l'atelier peut se transformer en un forum de discussion. L'objectif de l'atelier sera atteint puisque les jeunes se seront exprimés.

À PROPOS DES HISTOIRES/IMPROVISATIONS

- > Les histoires rapportées proviennent généralement des expériences personnelles des jeunes. Cependant, certains d'entre eux auront parfois besoin de rapporter des faits qui ne leur appartiennent pas directement ou qui sont inventés. Même si les faits ne sont pas directement associés à leur vécu, ils représentent

néanmoins les champs d'intérêt ou les préoccupations de ces jeunes. Il est donc important de ne pas rechercher « la vérité » dans les histoires et également de préciser que, peu importe l'histoire racontée, il n'y a pas de mauvaises histoires ou d'histoires meilleures que les autres.

- > Par manque de temps, une seule histoire est choisie afin d'être jouée devant l'ensemble du groupe. Le mentionner auprès des jeunes permet de leur faire comprendre que toutes les histoires sont bien reçues.
- > Certains jeunes pourront partager des histoires en sous-groupes, mais ne souhaiteront pas qu'elles soient jouées devant le groupe. Il est suggéré de respecter ce choix.
- > Il est souhaitable d'utiliser les tissus et les instruments de musique dans la représentation des histoires.

LE THÉÂTRE PLURALITÉ-ÉLODIL ET LES LANGUES : « DANS LA LANGUE DE TON CHOIX »

- > L'emploi de la langue d'origine des jeunes ou de toute autre langue qu'ils connaissent est favorisé dans le cadre de la mise en place des ateliers Théâtre Pluralité-ÉLODiL. En effet, ouvrir l'espace théâtre à la diversité linguistique contribue à un meilleur partage d'événements vécus ou inventés par les jeunes et favorise leur expression.
- > Par ailleurs, il est recommandé de ne pas forcer les jeunes à utiliser leur langue maternelle. En effet, certains peuvent ne pas vouloir devenir les représentants d'une culture ou d'une langue ou même faire état de leur niveau de compétence dans une langue en particulier. C'est pourquoi il est important d'offrir un climat d'ouverture à la diversité linguistique et culturelle et de laisser les jeunes choisir la langue dans laquelle ils aimeraient exprimer leurs émotions.
- > Afin de permettre la compréhension de tous, et donner du sens au concept de langue commune, la traduction en français pourra être utilisée.

b. Synopsis : un exemple de séquence de 12 ateliers pour des jeunes en situation de grand retard scolaire

Nous présentons, dans cette section, une séquence de 12 ateliers destinée à des élèves immigrants allophones en situation de grand retard scolaire.

Comme nous l'avons déjà évoqué, il est important que les ateliers s'adaptent à la fois au niveau des jeunes et à la dynamique du groupe. Aussi, il faudra ajuster le nombre des activités ainsi que leur niveau de difficulté en fonction des situations. Pour des groupes avancés ou pour des classes d'accueil « régulières », il sera possible, pour cette même séquence, d'ajouter des jeux, des réchauffements et/ou des exercices ainsi que de diminuer la période allouée aux histoires et aux improvisations.

Par ailleurs, et toujours en fonction du niveau des jeunes et de la dynamique du groupe, il est suggéré de ne pas demander aux jeunes de jouer devant le groupe les histoires partagées en sous-groupes dès les premiers ateliers. Auprès des élèves en situation de grand retard scolaire, nous suggérons que les mises en scène ne prennent place qu'à la cinquième séance afin de permettre l'instauration du climat de confiance nécessaire au partage devant le groupe, mais aussi l'acquisition des outils qui permettront l'expression.

Ateliers	Activités		Page	Musique	Tissus	Langue de ton choix/Élodil	@ Notes
Atelier 1 Les souhaits	Rituel d'ouverture	1- L'entrée	41				Ce premier atelier offre la possibilité d'un premier contact entre les jeunes et les adultes dans un environnement différent de celui de la classe. Il permet également de présenter le déroulement des ateliers Théâtre Pluralité-ÉLODIL ainsi que ses « règles d'or » qui pourront être exposées lors du rituel d'ouverture. Dans cet atelier de découverte du Théâtre Pluralité-ÉLODIL, l'accent est mis sur les jeux, les réchauffements et les exercices théâtraux, afin de permettre une entrée progressive dans ce nouvel environnement et de peu à peu établir les règles de confiance nécessaires au partage. Ce deuxième atelier vise à travailler spécifiquement avec les tissus afin de familiariser les jeunes à cet outil.
	Jeux et réchauffements	2- Envoyer la balle	60				
		3- La course à la chaise	52				
		4- L'exploration de marches					
	Exercices théâtraux	5- Les prénoms	65			X	
			99			X	
	Histoires/Improvisations	6- Une personne réelle ou inventée	130				
Rituel de fermeture	7- Le kaléidoscope	42					
Atelier 2 Les tissus s'expriment : une première journée à l'école	Rituel d'ouverture	1- L'entrée	41				
	Jeux et réchauffements	2 - Envoyer la balle	60		X		
		3- La tag	49				
	Exercices théâtraux	4- Marche avec un tissu	86			X	
		5- Le duo	87			X	
	Histoires/Improvisations	6- Le tissu «comme si»	118		X		
	Rituel de fermeture	7- Le kaléidoscope	42				

Ateliers	Activités						Page	Musique	Tissus	Langue de ton choix/Élodil	@ Notes	
Atelier 3 Une chanson que j'aime	Rituel d'ouverture	1- L'entrée						41		X		Ce troisième atelier vise à travailler spécifiquement avec les instruments de musique afin de familiariser les jeunes à leur utilisation. Par ailleurs, puisque la musique est très présente dans le monde des jeunes, son utilisation au début des ateliers permet de les motiver.
	Jeux et réchauffements	2- La chaise musicale						46	X	X		
	Exercices théâtraux	3- La boîte aux trésors						80		X	X	
		4- La structure sonore						82	X			
	Histoires/Improvisations	5- Une chanson que j'aime						119	X	X	X	
	Rituel de fermeture	6- Le kaléidoscope						42				
Atelier 4 Le voyage, autour de l'espace physique	Rituel d'ouverture	1- L'entrée						41			X	Ce quatrième atelier vise l'exploration et l'utilisation de l'espace théâtre par les jeunes. Il leur permet notamment de mieux se l'approprier lors de la présentation des histoires. Par ailleurs, il offre la possibilité aux jeunes de s'exprimer sur un sujet personnel, celui de la migration.
	Jeux et réchauffements	2- Le téléphone						50			X	
	Exercices théâtraux	3- La mappemonde						61			X	
		4- La valise						110		X		
	Histoires/Improvisations	5- Jouer une histoire sur le thème du voyage						123	X	X	X	
	Rituel de fermeture	6- Le kaléidoscope						42				

Ateliers	Activités						Page	Musique	Tissus	Langue de ton choix/Élodil	@ Notes	
Atelier 5 Les amis	Rituel d'ouverture	1- L'entrée						41				Lors de ce cinquième atelier, les jeunes apprennent à se connaître différemment et à partager des histoires sur leurs amis. La relation avec les pairs et les amitiés sont marquantes dans cette période de vie des jeunes.
	Jeux et réchauffements	2- Compter jusqu'à 5, 10 ou 20						55			X	
	Exercices théâtraux	3- La fleur des langues						105		X	X	
		4- Je parle, tu parles, nous parlons						104		X		
	Histoires/Improvisations	5- La sculpture thématique						120		X	X	
	Rituel de fermeture	6- Le kaléidoscope						42	X	X	X	
Atelier 6 Les cérémonies	Rituel d'ouverture	1- L'entrée						41				Ce sixième atelier permet aux jeunes de présenter des cérémonies qu'ils connaissent en se référant autant au présent, dans le pays d'accueil, qu'au passé, dans leur pays d'origine. Dans cet atelier, les instruments de musique seront des outils précieux pour les jeunes.
	Jeux et réchauffements	2- Un, deux, trois, soleil						47			X	
	Exercices théâtraux	3- Les salutations						103			X	
	Histoires/Improvisations	4- La trame sonore						128	X		X	
	Rituel de fermeture	5- Le kaléidoscope						42				

Ateliers	Activités						Page	Musique	Tissus	Langue de ton choix/Élodil	@ Notes
Atelier 7 La famille et les personnes importantes	Rituel d'ouverture	1- L'entrée	41								Ce septième atelier présente la thématique de la famille. Ce thème arrive après six séances puisqu'il concerne un sujet assez personnel et demande l'instauration d'un certain climat de confiance. La mise en scène des histoires se fait grâce à une nouvelle technique un peu plus complexe que les précédentes (la photo).
	Jeux et réchauffements	2- Démasquer le chef	48								
	Exercices théâtraux	3- Se reconnaître	72					X			
		4- Le tissu devient un personnage	90				X				
	Histoires/Improvisations	5- La photo	122				X				
	Rituel de fermeture	6- Le kaléidoscope	42								
Atelier 8 Ce que l'on aime ou ce que l'on n'aime pas	Rituel d'ouverture	1- L'entrée	41								Ce huitième atelier exploite une nouvelle technique pour présenter les histoires, soit la transformation. Les jeunes se sentent autorisés à proposer des changements à leur histoire de départ en ayant, tout au long de l'atelier, utilisé plusieurs outils pour y arriver.
	Jeux et réchauffements	2- Un son, un mouvement	68						X		
	Exercices théâtraux	3- Transporter la boîte	107								
	Histoires/Improvisations	4- Transformation sur la thématique de ce que l'on aime ou n'aime pas	135	X			X				
	Rituel de fermeture	6- Le kaléidoscope	42								

Ateliers	Activités						Page	Musique	Tissus	Langue de ton choix/Élodil	@ Notes
Atelier 9 La nuit	Rituel d'ouverture	1- L'entrée	41								Ce neuvième atelier a comme objectif de discuter de la vie des jeunes à l'extérieur de l'école. À cette étape, étant donné que les jeunes connaissent le déroulement des ateliers et que les règles de confiance sont instaurées au sein du groupe, il est possible de s'orienter vers des thématiques plus complexes telles que celle proposée ici. Cet atelier offre aussi la possibilité d'exploiter une nouvelle technique pour la mise en scène des histoires qui demande beaucoup d'empathie et d'écoute de la part des jeunes.
	Jeux et réchauffements	2- Passer la claquette	63								
	Exercices théâtraux	3- Le cadavre exquis	73								
		4- La machine (sur la thématique de la nuit)	93								
	Histoires/Improvisations	5- Un pour tous, tous pour un	133								
	Rituel de fermeture	6- Le kaléidoscope	42	X			X				
Atelier 10 La rue	Rituel d'ouverture	1- L'entrée	41								Ce dixième atelier propose une thématique encore plus personnelle et complexe pour les jeunes. Il est important de leur fournir un espace de confiance et de respect pour ce type de partage. De plus, les réchauffements et les exercices théâtraux se complexifient et demandent beaucoup de capacité d'écoute, d'imagination et de confiance de la part des jeunes.
	Jeux et réchauffements	2- Les nœuds	54								
	Exercices théâtraux	3- Le jeu de combat	78								
		4- L'instantané (sons, mots ou phrases sur la thématique de la rue)	94						X		
	Histoires/Improvisations	5- Le lieu des souvenirs	127	X			X				
	Rituel de fermeture	6- Le kaléidoscope	42								

Ateliers	Activités		Page	Musique	Tissus	Langue de ton choix/Élodil	@ Notes
Atelier 11 Les souhaits	Rituel d'ouverture	1- L'entrée	41				Lors de l'avant-dernier atelier, les jeunes échangent à partir de la thématique des souhaits. Cette thématique permet aux jeunes de se projeter dans l'avenir.
	Jeux et réchauffements	2- Applaudir une personnalité	77				
	Exercices théâtraux	3- L'écho	100			X	
	Histoires/Improvisations	4- J'aimerais...	131	X	X	X	
	Rituel de fermeture	5- Le kaléidoscope	42				
Atelier 12 Les au revoir	Rituel d'ouverture	1- L'entrée	41				Ce douzième atelier est le dernier atelier et aborde la question des au revoir, des séparations. Les jeunes sont invités à choisir les jeux, les réchauffements ou les exercices théâtraux qu'ils désirent faire. Lors du partage des histoires, les jeunes discutent sur le thème des au revoir et peuvent présenter des coconstructions d'histoires, des transformations possibles de ces dernières ou utiliser toute autre technique de leur choix. Dans cet atelier, les jeunes ont un espace pour choisir la manière dont ils voudraient clore les ateliers Théâtre Pluralité-ÉLODIL.
	Jeux et réchauffements Exercices théâtraux	2- Au choix des jeunes					
	Histoires/Improvisation	3- La coconstruction et la transformation	132 135	X	X	X	
	Rituel de fermeture	4- Le kaléidoscope	42				

Les annexes

Annexe 1 : L'improvisation

Pour cette étape de l'atelier, on forme des sous-groupes de quatre ou cinq jeunes. Chacun raconte une histoire sur le thème de la journée. Ensuite, le sous-groupe choisit une histoire qu'il présentera en grand groupe.

Pour ce faire, le conteur (c'est-à-dire le jeune dont l'histoire a été choisie) doit préciser le temps et le lieu de l'action et décrire les événements qui se rattachent à son histoire. Puis, il décide des personnages qu'il est important de représenter dans son histoire. Enfin il attribue les rôles à ses compagnons de jeu.

Il est important que les jeunes sachent que les garçons peuvent jouer des filles et inversement, qu'ils peuvent représenter des animaux, des objets etc. Les jeunes travaillent sur ces concepts au fil des semaines lorsqu'ils font les exercices théâtraux.

Afin de préciser la pensée du conteur, il est utile qu'il donne un titre à son histoire. Ensuite, il peut penser à :

- > Quel est l'événement important de l'histoire ?
- > Que veut-on faire passer comme informations et émotions dans chaque scène ?
- > Comment construire le personnage :
 - Comment est-il physiquement ? (démarche, respiration, traits particuliers)
 - Quel est son caractère ?
 - Comment se comporte-t-il dans cette situation ?
 - Que ressent-il durant l'histoire ?

Il est important de clarifier et de cerner les étapes du jeu théâtral :

- > Que se passe-t-il en premier ?
- > Qui est là ?
- > Quelles choses importantes doivent être dites et/ou faites pour que l'histoire soit comprise par les autres jeunes à qui ils la présenteront ?

En jouant l'histoire et son personnage, le jeune développe une compréhension de la façon dont il rend le personnage et fera un lien avec ses émotions intérieures. Le jeune s'investit émotivement dans la situation et développe sa capacité d'écoute et d'empathie.

Après avoir improvisé l'histoire, il est important de vérifier avec le conteur si ce qu'il a vu reflète son histoire, ses émotions.

C'est au meneur de jeu d'offrir au conteur la possibilité d'explorer des scénarios de rechange, c'est-à-dire de vérifier si le conteur aurait envie d'une autre fin, d'un autre dénouement ou encore s'il aurait souhaité dire ou s'entendre dire quelque chose de différent que ce qu'il y avait dans l'histoire réelle. Si le conteur le désire, les jeunes peuvent jouer une nouvelle version de son histoire.

En conclusion, les improvisations permettent aux jeunes de comprendre les expériences vécues par les autres jeunes et les circonstances dans lesquelles elles se sont déroulées. Les jeunes apprennent à se connaître différemment et en général de façon plus empathique.

Annexe 2 : Le playback

Il s'agit d'une forme de théâtre qui a vu le jour en 1975, dans l'état de New York, grâce à Jonathan Fox et à Jo Salas. Ce couple de comédiens, jeunes et engagés connaissait Moreno et le psychodrame. Ils avaient envie de communiquer directement avec le public, de lui faire partager leur passion pour le théâtre ainsi que leur envie d'un espace où les spectateurs puissent parler d'eux-mêmes. Ils ont fondé une troupe de théâtre d'improvisation où le public et les membres de la troupe, partagent des histoires, des événements et des opinions personnels afin d'établir des liens entre eux, ce qu'ils appellent le fil rouge. Ces histoires personnelles, jouées avec respect et compréhension devant leur conteur, rapprochent les gens en démontrant que celles-ci touchent d'une façon ou d'une autre les histoires personnelles de chacun.

Cette forme de théâtre offre une structure bien particulière qui aide à l'ouverture et qui permet de gagner la confiance des spectateurs afin qu'ils partagent des histoires importantes pour eux et puissent y découvrir un sens autre.

Un rituel d'ouverture lance le thème et donne le ton puisque chacun des comédiens (au moins trois) raconte une anecdote qui porte sur la thématique et les autres comédiens en représentent les diverses facettes. Chacun raconte quelque chose. Ensuite, un meneur de jeu s'adresse aux spectateurs afin qu'à leur tour, ils s'expriment sur le thème. Ces vignettes seront reprises par les comédiens et le musicien. Plusieurs modes de représentation facilitent cette étape : sculptures fluides, paires, vocifération, losange, etc.

Lorsque le meneur de jeu le juge opportun, il passe à l'étape où il demande à un spectateur de venir raconter une histoire (sur le thème). Cette histoire peut être réelle, mais ce peut également être un souhait, un rêve, etc. Le conteur choisit lui-même quel comédien convient pour tel personnage de son histoire. Elle est ensuite jouée, avec une narration souvent symbolique, métaphorique qui recherche les éléments essentiels de l'histoire. Tout cela est accompagné de musique qui peut devenir à son tour un personnage et ainsi établir un climat particulier et intensifier l'action. La musique accentue les moments clés de l'histoire, elle accompagne et aide à contenir les émotions.

Un rituel de fermeture vient clore cet échange et offre une dernière fois au public, la possibilité de partager ce qu'il ressent.

Au fil des années, Fox et Salas ont fondé une école qui offre une formation bien structurée pour ceux qui ont envie de former une troupe ou de travailler dans ce sens. Playback s'est multiplié et il existe une centaine de troupes autonomes à travers le monde qui poursuivent ainsi la philosophie initiale de cette forme théâtrale soit se rencontrer, partager et devenir plus tolérants les uns envers les autres.

Annexe 3 : Le théâtre de l'opprimé

Le « Théâtre de l'Opprimé », développé par le brésilien Augusto Boal dans les années 1970, est la systématisation de multiples exercices (monologues corporels), de jeux (dialogues corporels) et de techniques de théâtre (image, chœur, forum) qui peuvent être utilisés par des acteurs, aussi bien que par des non-acteurs. Pour Boal, le théâtre est une forme de connaissance de soi et du monde et doit donc être un moyen pour transformer la société. Selon lui, le théâtre peut nous aider à construire notre avenir au lieu de simplement rester passif. Boal propose deux principes fondamentaux : le spectateur doit être protagoniste de l'action dramatique et doit se préparer à être protagoniste de sa propre vie. Pour cela, il faut donner aux membres du public les outils dramaturgiques afin qu'ils deviennent les protagonistes et non les témoins du spectacle ou par extrapolation, de leur vie.

Dans cette forme de théâtre, le public participe directement au spectacle en proposant le thème de la pièce et en proposant des pistes de solution à l'histoire représentée par les acteurs. Ceci est en fait ce que Boal nomme « la dramaturgie simultanée ». C'est donc dire qu'en passant par la fiction, le spectateur essaie de transformer sa propre réalité, ce qui le prépare ultimement à agir dans sa vie quotidienne.

L'ensemble des techniques développées par Boal servent à exprimer de façon verbale et métaphorique la réalité sociale et politique des spectateurs, tout en offrant un espace sécuritaire pour jouer des scénarios de rechange aux situations données et ainsi, explorer diverses avenues qui peuvent aider à transformer le vécu quotidien de ces spectateurs.

Somme toute, on peut dire que le théâtre de l'opprimé est d'abord et avant tout une approche sociologique du théâtre. Il se situe à la limite de la fiction et de la réalité, surtout lorsque le spectateur participe directement à la solution scénique, propose des thèmes, des conflits, des personnages, des rêves et des intérêts qui font en sorte qu'il puisse s'identifier à la pièce et au groupe social auquel il appartient. Par ailleurs, il est important de souligner que cette méthodologie demande à l'artiste de théâtre de revêtir une fonction sociale qui exige de l'acteur une conscience sociale. Enfin, et dans un autre ordre d'idée, on peut conclure en disant que le théâtre de l'opprimé fait un contrepoint intéressant au théâtre « commercial ».

Annexe 4 : Glossaire

Album

Un album est une suite de photos.

Conteur

Le conteur est celui à qui appartient l'histoire racontée.

Décentration

La décentration permet de découvrir et de comprendre l'autre, d'être à son écoute ainsi qu'à l'écoute de l'environnement pour ainsi développer de l'empathie. La décentration permet notamment de développer une compétence interculturelle en reconnaissant et en acceptant, entre autres, la diversité des valeurs, des normes, des cadres de référence auxquels les jeunes vont être exposés durant les ateliers théâtre.

Figier

Figier est un état physique dans lequel les jeunes arrêtent leurs mouvements, puis conservent leur position sans bouger comme une statue et ce, à la demande du meneur de jeu.

Improvisation

L'improvisation est une façon de représenter une histoire devant les autres sans qu'il y ait une préparation poussée. Cette improvisation se construit à partir d'une histoire racontée ou elle est coconstruite par les jeunes. Pour ce faire, chacun essaie de comprendre la vie physique et émotionnelle du personnage qu'il va jouer afin de mieux vivre les circonstances de l'histoire.

Instantané

Un instantané est un exercice d'expression qui requiert un temps de réaction très court de la part des joueurs. Le meneur de jeu donne un thème sur lequel les jeunes improvisent instantanément des mouvements et des sons avant de figier.

Jeune

Le terme jeune est utilisé dans le cadre des ateliers Théâtre Pluralité-ÉLODiL pour désigner les élèves de la classe. Ce terme est employé afin de faire une scission entre les cours issus du programme de formation à l'école québécoise et les ateliers dans lesquels l'expression, le partage et la redécouverte de soi et des autres sont les objectifs premiers.

Jeunes à l'accueil

Jeunes qui poursuivent leur scolarisation dans l'un des modèles du Programme d'accueil et de soutien à l'apprentissage du français (PASAF) au Québec. Ces jeunes allophones immigrants sont regroupés dans une même classe et suivent un programme visant à favoriser leur intégration linguistique, scolaire et sociale.

Jeunes qui poursuivent un cheminement scolaire particulier

Jeunes qui poursuivent leur scolarisation dans l'un des modèles du secteur de l'adaptation scolaire du Programme de formation générale des jeunes, au Québec.

Jeune en situation de grand retard scolaire

« À leur arrivée au Québec, certains élèves allophones accusent trois ans de retard ou plus par rapport à la norme québécoise et doivent être considérés comme étant en difficulté d'intégration scolaire. Ce sont des élèves qui ont été peu ou non scolarisés, qui ont subi des interruptions de scolarité dans leur pays d'origine, qui ont connu une forme de scolarisation fondamentalement différente de celle qui a cours au Québec ou qui sont tout simplement en difficulté d'apprentissage » (MEQ, 1998, p.10).

Langues

Connaître une langue : dire et/ou lire et/ou écrire et/ou comprendre quelques mots ou beaucoup de mots dans une langue.

Langue commune : langue partagée par l'ensemble d'un groupe et qui permet l'intercompréhension.

Langue de ton choix : toute langue réelle et/ou inventée choisie par le jeune afin de partager ses émotions, ses histoires... Ce peut être le français, une langue parlée dans la famille du jeune, une langue que le jeune connaît, qu'il entend dans son environnement

ou qu'il apprend, une langue inventée ou une langue qu'il préfère utiliser. Le choix de la langue est laissé à la discrétion du jeune.

Mime

Le mime est la façon de raconter une histoire ou une situation par des actions ou des gestes, sans utiliser la parole.

Photo

La photo est utilisée comme technique d'improvisation pour raconter une histoire. Le conteur ne décide pas du positionnement des personnages. Ensemble, et après un moment de préparation, les jeunes qui participent à la photo proposent une image qui montre différents moments de l'histoire racontée.

Les jeunes adoptent des postures qu'ils ont choisies, puis ils figent comme lors d'une prise de photo.

Retour

Le retour est un moment d'échange en grand groupe que le meneur de jeu peut choisir d'inclure dans l'atelier. Ainsi, tout au long des réchauffements, des jeux, des exercices théâtraux et des histoires, le meneur de jeu est à l'écoute des jeunes et selon leurs besoins (et de façon non systématique) il peut faire « un retour » pour échanger avec les jeunes sur ce qu'ils vivent dans l'atelier.

Refléter

Refléter c'est une technique qui consiste à représenter une émotion ressentie par soi ou par une autre personne, par un mouvement, un son et/ou un mot dans la langue de son choix.

Rêve

Le rêve est l'un des thèmes proposés par le meneur de jeu. Il peut se présenter au cours du sommeil (agréable, désagréable, cauchemar, désir, etc.) et peut aussi représenter ce que l'on veut accomplir dans l'avenir.

Rythme

Le rythme est la répartition des sons dans le temps (par exemple une noire, une blanche ou une croche). Le rythme s'ajuste au tempo qui, lui, est la base d'une structure sonore.

Sculpture

La sculpture est une technique dans laquelle le jeune sculpteur/conteur sculpte les personnages de son histoire. Il positionne les personnages de manière à mettre en évidence leurs opinions, leurs sensations et/ ou leurs sentiments. Le jeune sculpteur peut également ajouter des mots, des sons ou de courtes phrases à sa sculpture. La sculpture se distingue de la photo, dans la mesure où le jeune conteur n'y définit pas la posture physique des personnages.

Tableau

Le tableau met en scène plusieurs sculptures.

Tempo

Le tempo permet de battre la mesure à la manière d'un métronome. C'est la base d'une structure sonore.

Situation

La situation est un moment précis d'une histoire qui présente les relations entre des personnages, le contexte, les émotions ressenties...

Vignette

La vignette est une courte histoire ou une situation pouvant servir de base pour susciter l'imagination des jeunes à faire des exercices ou des improvisations.

Références bibliographiques

Albert-Vanel, M. (2009). *La couleur dans les cultures du monde*. Paris : Dangles.

Armand, F., et Dagenais, D. (2005). Langues en contexte d'immigration : éveiller au langage et à la diversité linguistique en milieu scolaire. Thèmes canadiens. *Revue de l'Association des études canadiennes*, numéro spécial printemps, 110-113.

Armand, F., Dagenais, D., et Nicollin, L. (2008). La dimension linguistique des enjeux interculturels : de l'Éveil aux langues à l'éducation plurilingue. Dans M. Mc Andrew (dir.), *Rapport ethniques et éducation : perspectives nationale et internationale* (XXXVI (1), p. 44-64). *Revue Éducation et Francophonie*. Accessible en ligne au http://www.acelf.ca/c/revue/pdf/XXXVI_1_044.pdf.

Armand, F., Rousseau, C., Lory, M.P., et Machouf, A. (2011). Les ateliers d'expression théâtrale plurilingue en classe d'accueil. Dans F. Kanouté et G. Lafortune (dir.), *Familles d'origine immigrante au Québec : enjeux sociaux, de santé et d'éducation* (pp. 97-111). Montréal : Presses de l'université de Montréal.

Barudy, J. (1988). The therapeutic value of solidarity and hope. In D. Miserez (Ed.), *The trauma of exile* (pp. 135-152). The Netherlands: Martinus Nijhoff.

Boal, A. (1996). *Théâtre de l'opprimé*. Édition, La découverte, Paris.

Bourdieu, P. (1982). *Ce que parler veut dire. L'économie des échanges linguistiques*. Paris : Fayard.

Candelier, M. (2003). *L'Éveil aux langues à l'école primaire-Evlang. Bilan d'une innovation européenne*. Bruxelles : De Boeck.

Costa, E., Iborra, M., Maciel, R., Suardi, L., & Lykes, B. (1989). *Integral Workshops with children affected by state terrorism: mental health and human rights or creating a space from the margins*. No published manuscript.

Dagenais, D., Armand, F., Maraillet, E., et Walsh, N. (2007). L'Éveil aux langues et la co-construction de connaissances sur la diversité linguistique. *Revue Canadienne de linguistique appliquée*, 10(2), 197-219.

Dagenais, D., Walsch, N., Armand, F., et Maraillet, E. (2008). Collaboration and co-construction of knowledge during language awareness activities in Canadian elementary school. *Language Awareness*, 17(2), 139-155.

Fox, J. (1994). *Acts of Service. Spontaneity, commitment, tradition in the nonscripted theatre*. Tusitala publishing.

Howards, G.S. (1991). A narrative approach to thinking, cross-cultural psychology and psychotherapy. *American Psychologist*, 46, 187-197.

Lopez, A. & Saenz, I. (1992). *Nuestro origen, nuestro exilio: de niño a niño*. México: Comité del Distrito Federal de Ayuda a Refugiados Guatemaltecos.

Lykes, M.B., & Farina, J.J. (1992). *Niños y violencia política. Dossiers bibliográficos en salud mental y derechos humanos*. Buenos Aires: Editado por Centro de Documentación.

Maraillet, E., et Armand, F. (2006). L'éveil aux langues : des enfants du primaire parlent des langues et de la diversité linguistique, *Diversité Urbaine*, 6(2), 16-34.

Miller, K. E., Billings, D.L. (1994). Playing to grow: A primary mental health intervention with Guatemalan refugee children. *American Journal of Orthopsychiatry*, 64(3), 346-356.

Ministère de l'Éducation du Québec. (1998). *Une École d'avenir : politique scolaire d'intégration et d'éducation interculturelle*. Québec : Gouvernement du Québec.

Nathan, T. (1988). La migration des âmes. *Nouvelle Revue d'Ethnopsychiatrie*, 11, 25-42.

Perregaux, C., De Goumoëns, C., Jeannot, D., et De Pietro, J.-F. (2003). *Éducation au langage et ouverture aux langues à l'école (EOLE)*. Neuchâtel : CIIP.

Rousseau, C., Armand, F., Laurin-Lamothe, A., Gautier, M.-F., et Saboundjian, R. (2011). A pilot project of school-based intervention integrating drama and language awareness. *Child and Adolescent Mental Health*, 17(1), accessible en ligne.

Rousseau, C., Bagilishya, D., Heusch, N., Lacroix, L. (1999). Jouer en classe autour d'une histoire. Ateliers d'expression créatrice pour les enfants immigrants exposés à la violence sociale. *Prisme*, 28, 88-103.

Rousseau, C., Benoît, M., Gauthier, M.F., Lacroix, L., Alain, N., Viger Rojas, M., Moran, A., Bourassa, D. (2007). Classroom drama therapy program for immigrant and refugee adolescents : a pilot study. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 12(3), 451-465.

Rousseau, C., Drapeau, A., Lacroix, L., Bagilishya, D., Heusch, N. (2005). Evaluation of a classroom program of creative expression workshops for refugee and immigrant children. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 46(2), 180-185.

Rousseau, C., Gauthier, M.F., Benoît, M., Lacroix, L., Moran, A., Viger Rojas, M., Bourassa, D. (2006). Du jeu des identités à la transformation de réalités partagées : un programme d'ateliers d'expression théâtrale pour adolescents immigrants et réfugiés. *Santé Mentale au Québec*, 31(2), 135-152.

Rousseau, C., & Heusch, N. (2000). The trip: A creative Expression project for refugees and immigrant children. *American Journal of Art Therapy*, 17, 31-40.

Rousseau, C., Singh, A., et al. (2004). Creative expression workshops for immigrant and refugee children. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 43(2), 235-238.

Sabatier, C. (2004). *Rôle de l'école dans le développement et la construction du plurilinguisme chez des enfants issus de la migration maghrébine en France*. (Thèse de doctorat inédite, Université de Grenoble 3, UFR des sciences du langage, Grenoble).

Salas, J. (1991). *Improvising Real Life. Personal stories in playback theater*. Dubuque, Iowa: Kendall/Hunt.

Terr, L.C. (1991). Childhood traumas: An outline and overview. *American Journal of Psychiatry*, 148, 10-21.

Unesco. (2003). *L'éducation dans un monde multilingue : document cadre de l'Unesco*. Paris : Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture.

Veyne, P. (1988). *Did the Greeks believe in their myths? An Essay on the constitutive imagination*. Chicago: University of Chicago Press.

Williams, C.L., & Berry, J.W. (1991). Primary prevention of accumulative stress among refugees: Application of psychological theory and practice. *American Psychologist*, 46(6), 632-641.

Winnicott, D. W. (1975). *Jeu et réalité; l'espace potentiel*. (Claude Monod et J.-B. Pontalis, Trans.) Paris : Gallimard.

V- Volet pratique