

SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE (SA) EN ART DRAMATIQUE

Mouvement dans un ensemble collectif

Primaire, cycle 2 année 2

Compétences professionnelles (CP)

Pour réaliser cette SA, l'enseignant doit intégrer les **compétences professionnelles (CP)** suivantes à l'approche qu'il utilise. :

CP1 Transformer l'aire de jeu en espace d'expérimentation professionnelle; sécuritaire, stimulante, éclairée, équipée d'un système de son et d'un rideau ou paravent.

CP2 Communiquer clairement et correctement le déroulement, les consignes et les conséquences liés aux failles disciplinaires en appliquant le vocabulaire lié à l'art dramatique et de le promouvoir dans les échanges entre participants de l'ensemble.

CP5 Évaluer la progression de chacun pour assurer une évolution progressive, collective et pour prévenir les risques de décrochage du projet.

CP6 Bien planifier, organiser et superviser le fonctionnement du groupe pour favoriser l'apprentissage et la socialisation de l'élève au sein du groupe.

CP7 Adapter les interventions aux besoins particuliers en étant claire et répétitif.

CP11 S'engager au développement collectif pour mieux améliorer le développement individuel.

Compétences disciplinaires (CD)

L'ensemble de la SA proposée amènera l'enseignant à évaluer le travail de chaque élèves dans les trois compétences disciplinaires (CD) proposées par le MEES.

CD1 Interpréter des œuvres dramatiques

CD2 Inventer des œuvres dramatiques

CD3 Apprécier des œuvres dramatiques

Compétences transversales (CT)

Les compétences transversales suivantes amèneront l'élève à :

CT2 : Résoudre des problèmes.

Développer des aptitudes d'ordre intellectuel pour résoudre et, éventuellement, prévenir des conflits.

CT3 : Développer et exercer avec tact un jugement critique réfléchi.

CT4 : Mettre en œuvre sa pensée créatrice

CT5 : Se donner des méthodes de travail efficaces.

Utiliser d'autres savoirs qui peuvent faciliter les démarches. (Exemple : arts martiaux, ballet, gymnastique, yoga.).

CT7 : Structurer son identité.

S'identifier au sein d'un ensemble et contribuer en suggérant et en coopérant et assumant ses choix personnels et les choix collectifs.

CT8 : Coopérer.

CT9 : Communiquer de façon appropriée en appliquant le vocabulaire lié à l'art dramatique.

Domaines généraux de formation (DGF)

DGF-1 Santé et bien-être

DGF-2 Orientation et entrepreneuriat

DGF-5 Vivre-ensemble et citoyenneté

1) Santé et bien-être :

- ✓ Se sentir valorisé, accepté, confiant, utile et épanoui en toute sécurité physique et psychologique.
- ✓ Prendre conscience de l'importance d'une bonne santé physique et d'une tenue hygiénique.
- ✓ Apprendre à discerner entre les comportements et gestes acceptables et inacceptables.
- ✓ Développer sa conscience de soi et de son rôle comme collaborateur au groupe.

2) Orientation en entrepreneuriat :

- ✓ Valoriser les règles des activités.
- ✓ Participer de manière équitable.
- ✓ Reconnaître ses forces et ses faiblesses.
- ✓ Connaître de ses qualités, ses talents et ses intérêts.
- ✓ Apprendre à reconnaître des enjeux liés au travail d'équipe.
- ✓ Communiquer efficacement et convenablement.
- ✓ Régler les conflits rapidement et équitablement.
- ✓ Reconnaître l'exercice collectif comme une expérience stimulante et engageante.

5) Vivre ensemble et citoyenneté :

- ✓ Devenir courtois et respectueux envers ses pairs.
- ✓ Valoriser les règles et consignes.
- ✓ Apprécier les efforts des pairs et se montrer solidaire en contribuant au développement des autres et du groupe.
- ✓ Développer ses forces et des outils qui favorise le calme et la concentration dans le travail d'équipe.
- ✓ Partager des méthodes d'apprentissage adns le but de faire avancer et progresser le groupe.
- ✓ Se sensibiliser aux avantages et implications de bien travailler en équipe.
- ✓ Bâtir un sentiment d'appartenance et de communauté au sein du groupe qui se transpose au-delà du cours d'art dramatique.

Vocabulaire lié à l'art dramatique

Les termes suivants font parti du vocabulaire approprié proposé aux élèves pour mieux communiquer leurs expériences et observations en lien à cette SA.

Ce vocabulaire est commun et doit être utilisé correctement.

concentration
côté jardin
côté cour
direction du regard
équilibrer le plateau
esthétique
figer
geste, gestuelle
improvisation gestuelle

mémorisation
mouvement
niveaux
occupation de l'espace
position dans la lumière
posture, position neutre
rythme
trajet simple et mémoriser

PLANIFICATION GLOBALE DE LA SA

Durée : 10 cours de 60 minutes

PRODUCTIONS ATTENDUES Pouvoir créer et communiquer en groupe une chorégraphie théâtrale muette improvisée à partir d'une pièce musicale.

PROBLÉMATIQUES À RÉSOUDRE

- Reconnaître le but et les implications de faire parti d'un ensemble dont le partage d'idée, l'écoute, la courtoisie et la patience.
- Devenir à l'aise dans une aire de jeu partagée.
- Maîtriser le mouvement.
- Partager ses commentaires et suggestions.

DÉROULEMENT

Cours 1

CD 1, 3 / CT 5, 7, 8, 9 / DGF 1, 5.

1. Présentation de la situation d'apprentissage (SA).
2. Prendre une position neutre dans l'aire de jeu : Où est l'espace de jeu? Qu'est-ce une position neutre et pourquoi?
3. Apprendre à marcher de manière neutre en solo.
4. Apprendre à marcher de manière neutre au sein d'un groupe dans l'aire de jeu et ce, en équilibrant le plateau.

5. Rétroaction : Périodes de questions et commentaires.

Cours 2

CD 1, 3 / CT 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9 / DGF 1, 5

1. Retour sur le cours précédent.
2. Au **personnage neutre**, désigner trois **gestes** à répéter - *Prendre, lancer et écraser*. Les interpréter en poussant chaque action jusqu'au bout en s'assurant de bien séparer un geste de l'autre par une petite pause en **position neutre**.
3. Exercice 2 et ajouter *marcher* comme geste de transition.
4. Rétroaction : Périodes de questions et commentaires.

Cours 3 et 4

CD 1, 3 / CT 2, 3, 4, 5, 7, 9 / DGF 1, 5

1. Retour sur le cours précédent.
2. Retour sur le cours 1.
3. Prendre une position neutre dans l'aire de jeu et au timbre sonore devenir un des 4 personnages suivants. Par exemple : âgé et sage; musclé et sans cerveau; joli et égocentrique; manipulateur et hypocrite.
4. Accompagné de musique et incorporer dans la démarche du personnage choisi diverses combinaisons de caractéristiques du mouvement : **Vite** ou **lent**, **fluide** ou **saccadé** et **lourd** ou **léger**.
5. Rétroaction : Périodes de questions et commentaires.

Cours 5

CD 1, 3 / CT 2, 3, 4, 5, 7, 9 / DGF 1, 5

1. Retour sur le cours précédent.
2. Accompagné de musique, explorer les éléments suivant dans un et les incorporer dans un personnage neutre:
AIR = lent, fluide, léger.
EAU = vite, fluide, lourd
TERRE = lent, saccadé, lourd.
FEU = vite, saccadé, léger.
3. Rétroaction : Périodes de questions et commentaires.

Cours 6

CD 1, 2, 3 / CT 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9 / DGF 1, 2, 5

1. Retour sur le cours 3.
2. Se réappropriier les 4 personnages en groupes de quatre élèves et créer une scène muette inspirée d'une pièce de musique instrumentale de 2 minutes Incorporant les **Connaissances déclaratives** et **procédurales** – *position neutre, pauser, démarches neutre, démarches* avec des *combinaisons de mouvements*.
3. Rétroaction : Périodes de questions et commentaires.

Cours 7 - Voir présentation détaillé à la page 10.

Cours 8

CD 1, 2, 3 / CT 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9 / DGF 1, 2, 5

1. Retour sur le cours précédent.
2. Visionner le premier tableau de film d'Ettore Scola intitulé **Le bal** (1983) pour observer l'introduction des personnages dans une scène muette accompagnée de musique.
3. Mettre en œuvre et valider les connaissances conditionnelles en créant des ensembles muets (en groupe de 4) inspiré du film. Accompagné l'activité d'une musique qui dégage une émotion, un tempo et une ambiance marquée.
4. Rétroaction : Périodes de questions et commentaires.

Cours 9 et 10

CD 1, 2, 3 / CT 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9 / DGF 1, 2, 5

1. Retour sur le cours précédent.
2. Mettre en œuvre et valider les connaissances conditionnelles en créant un ensemble muet en groupes de 6 à 8 inspiré du film **Le Bal** et accompagné d'une musique différente qui dégage une émotion, un tempo et une ambiance.
3. Rétroaction: Périodes de questions et commentaires après le cours 9 et bilan de la SA après le cours 10.

PRÉSENTATION DÉTAILLÉE DE LA SA COURS 7

CONSEIL-Puisque cette SA exige des élèves d'être très décidé et directe dans leurs choix et actions, il est fortement recommandé à celle ou celui qui souhaite entreprendre cette SA d'être également certain, décidé et directe dans ses explications aux élèves.

Domaine généraux de formations (DGF)

- Santé et bien-être
- Orientation et entrepreneuriat
- Vivre-ensemble et citoyenneté

Compétences transversales (CT) Travailler en équipe

- **CT2** – Résoudre des problèmes
- **CT3** – Exercer son jugement critique
- **CT5** – Se donner des méthodes de travail efficaces
- **CT7** - Structurer son identité
- **CT8** – Coopérer
- **CT9** – Communiquer de façon approprié

Composition des équipes de travail

Diviser la classe en trois groupes égaux avec un minimum de 8 et maximum de 12 élèves par équipe.

Matériel à prévoir

Rideau ou paravent, système de son, sonnette ou cloche.

Durée

60 minutes.

Intention pédagogique

Amener l'élève à développer une attitude professionnelle envers le travail d'équipe; comprendre que ce travail exige la concentration de chaque membre qui compose l'ensemble.

Production attendue

Interpréter des œuvres dramatiques (CD1)

Interpréter une œuvre dramatique dans un ensemble de mouvement.

Problématique à résoudre

1. Apprendre à travailler de manière courtoise avec son équipe sans parler ou déranger le groupe.
2. Maintenir sa concentration en tout temps.
3. Assumer ses choix et les amener jusqu'au bout de son intention choisie.
4. Demeurer dans le rôle du personnage.

Apprécier des œuvres dramatiques (CD3)

1. Porter un regard sur le travail du groupe-en-action (GA) et être en mesure de commenter le travail.
2. Se servir du vocabulaire propre à l'art dramatique pour exprimer ses commentaires et son appréciation du GA.
3. Répondre aux questions d'appréciation.

I ÉTAPE PRÉPARATOIRE

Avant d'accueillir les élèves, l'enseignant doit :

- Préparer l'espace; un aire de jeu bien éclairé, une arrière scène séparée par un rideau ou un paravent, et un endroit désigné aux groupes-spectateur (GS).
- Choisir une pièce musicale instrumentale avec ambiance tel que le jazz (ex : *Duke Ellington*), classique (ex : *piano concertos*), new-age (ex : *Brian Eno*) ou trames sonores de film (ex : *Trainspotting*, *Orange mécanique*, *Il était une fois dans l'ouest*).

II ÉTAPE ÉPLICATOIRE

Lorsque les élèves sont dans le local d'art dramatique l'enseignant doit:

- Faire un retour sur le cours précédent pour s'assurer que tous se souviennent des connaissances acquis des cours précédents et pour comprendre la logique du fil conducteur.
- Expliquer le contenu de la présente séquence d'apprentissage (SA); les objectifs et consignes.
- Former les groupes avec un minimum de 8 et un maximum 12 élèves par équipe. Chaque groupe aura l'opportunité d'être; 1) le groupe-en-action (GA) et 2), le groupe-spectateur (GS)).
- Répondre aux questions.

III ÉTAPE ACTION

Cette SA est un travail en trois phases :

- PHASE 1** **La fusion**
- PHASE 2** **La transformation**
- PHASE 3** **L'effondrement**

En silence, l'ensemble du premier groupe s'oriente vers l'arrière scène sans parler ni courir. Ce groupe est le groupe-en-action. Demeurant dans le calme, ce GA coordonne l'entrée sur scène; qui entreras le premier le deuxième, etc.

Déroulement de l'activité

Consignes expliquées par l'enseignant

Cette activité se déroule en trois phases; La **phase fusion**, la **phase transformation** et la **phase effondrement**.

Chaque équipe à tour de rôle à tentera de se rendre jusqu'à la phase finale : l'effondrement.

L'équipe sur scène s'appelle le *groupe-en-action*. Ou le *GA*. Les autres équipes qui observent le GA depuis l'audience sont les *groupes-spectateurs*, ou les *GS*.

Tout le travail se déroule dans le silence total et en harmonie. Vous ne pouvez pas parler, rire, courir, tousser, ni éternuer.

Si le GA trahi le silence ou l'harmonie, il devra céder son tour à l'équipe suivante.

Voici quelques exemples d'une trahison au silence :

Parler, tousser, rire, éternuer, péter.

Voici quelques exemples d'une trahison de l'harmonie :

Courir, entrer en scène trop tôt ou trop tard, l'apparition entre les rideaux d'un visage, d'une main, d'un pied ou même un bout de doigt.

«Vous êtes avertis que si vous trahissez le silence ou l'harmonie vous allez m'entendre dire :

Suivant! Je passe au prochain GA »

Il s'agit de passer son tour et céder sa place à une autre équipe. Ce n'est pas une pénalité, c'est une consigne exigeante qui demande une concentration totale de votre part.

Il est très probable que l'équipe prise en défaut ne le fait pas exprès. Malheureusement, cette consigne ne pardonne même pas les innocents. Il faut être **fort, déterminé** dans ses actions et surtout concentré.

Les mêmes consignes s'appliquent alors qu'un seul membre du GA échoue. Si c'est le cas, je vous suggère fortement de ne pas disputer ce dernier mais plutôt d'oublier son erreur pour mieux se préparer pour votre seconde tentative.

Saisissez-vous bien les consignes sur la concentration et le silence? Est-ce que vous me suivez?

Si oui, je vous explique les deux premières phases. Je vous expliquerai la dernière phase – l'effondrement – au moment de le faire.

NOTE : Si ce n'est qu'un membre du GA qui est pris en faute - Attention! Il se fera accuser par son groupe. L'enseignant doit intervenir avant que la situation devienne un conflit d'équipe et que le coupable ne désire plus participer parfois dans l'intention de saboter son équipe. Il est préférable d'encourager l'équipe à demeurer uni et fort et à oublier cette faute. Pour avoir une meilleure seconde tentative ils doivent rester ensemble et optimistes.

PHASE UN * LA FUSION

Devenir un ensemble

Cette phase est nommée **la fusion** car c'est là où chaque individu de votre équipe passera d'un individu à un *ensemble* composé d'individus connectés.

Je tiens à vous aviser que cette phase est la plus exigeante des trois. Alors, écoutez-bien attentivement.

À tour de rôle vous entrez en scène. Vous prenez *position dans la lumière*. C'est à vous de choisir collectivement qui entrera premier, deuxième, troisième, etc. C'est aussi à vous de choisir d'entrer par le **côté cours** et/ou le **côté jardin**.

Attention! Si vous rentrez tous du même côté vous risquez de faire face à un embouteillage sur un côté de la scène ; un débalancement de l'espace qui n'est pas interdit, mais qui peut finir par causer des problèmes qui peuvent vous mener vers un éventuel échec de la phase de **fusion**.

Je précise qu'un embouteillage n'est pas très joli pour les GS - ni pour moi. Je préfère voir une **occupation d'espace équilibrée et esthétique**. Alors, planifiez bien vos entrées!

Pour mieux saisir les démarches de cette phase, je vais la diviser en actions. Vous avez quatre actions précises à *mémoriser* dans cette phase initiale.

Pour que les élèves saisissent bien les consignes et les actions, l'enseignant devrait mimer les gestes mentionnés.

Action 1 : ENTRER

Lorsque je démarre la musique, une première personne entre en scène par le **côté cour** ou par le **côté jardin** – à vous de décider. L'acteur est **neutre** : il ne montre pas d'**émotion**, de personnalité, d'âge, de sexe, etc.

Action 2 : MARCHER

En marchant dans un **trajet simple** et directe, il se dirige vers le centre de la scène; dans la lumière.

Il doit marcher de manière **neutre** avec une **expression neutre**.

Il doit avoir l'allure de quelqu'un qui sait exactement où il va. Même si comme acteur vous improvisez la précision de vos actions, vous devez absolument donner, aux spectateurs, l'impression que vous avez travaillé cette action en salle de répétition.

Je ne veux pas voir :

- Un acteur perdu qui, avant d'arriver à sa destination, tourne à droite, à gauche ou se gratte la tête.
- Un personnage comique ou farfelu.
- Une série de clichés.

Sinon : « Suivant! », je passe au prochain GA.

Ici, l'enseignant peut simuler quelques clichés courants.

Avant l'entrée du deuxième personnage, le premier doit avoir terminé son action (**marcher**) et avoir réalisé **arrêter** et **figer** simultanément. (Voir actions 3 et 4 ci-dessous).

Action 3 : ARRÊTER

Je n'ai probablement pas besoin d'expliquer cette action.

Vous arrêtez de marcher lorsque vous arrivez à votre destination et vous effectuez l'action suivante simultanément.

Action 4 : FIGER : Devenir une statue

Comme une statue, figer veut dire de ne pas bouger du tout. Votre seul droit est de respirer et cligner des yeux seulement si nécessaire.

Lorsqu'il est figé, le deuxième participant peut entrer. Comme le premier, il doit suivre un trajet simple et direct.

Sinon : « Suivant! », je passe au prochain GA.

Voici comment vous allez faire :

- Vous allez prendre une position neutre.
- Vous allez choisir une **direction de regard**; un objet inanimé dans la classe et vous allez fixer cet objet du regard Il est préférable de choisir quelque chose au dessus de la tête des groupes-spectateur.
- Vous ne devez pas quitter des yeux cette objet pendant la durée totale de cette phase.
- L'objet peut aussi être une marque au plafond ou sur le mur.
- L'objet ne doit pas être une personne, surtout pas moi.

Compris? Cela vous aidera à demeurer concentrés.

Si je vous donne des instructions pendant votre production, écoutez-les, mais ne me regardez pas et gardez votre direction de regard figé, sinon...

« Suivant! », je passe au prochain GA.

Ne tentez surtout pas de me faire rire avec de drôles de postures ou de m'impressionner avec des poses difficiles à tenir. La consigne est que vous soyez neutre. Impressionnez-moi en maîtrisant ces consignes.

Vous n'avez qu'à faire comme une statue, ne pas bouger. C'est simple si vous êtes concentrés.

L'enseignant peut mimer quelques poses impossibles à tenir telle qu'une ballerine sur un pied.

Prenez note que chaque acteur de l'ensemble qui suivra doit s'assurer, après être entré en ligne droite, de rentrer en **contacte physique** avec l'**ensemble**. Cela peut se faire en touchant une (ou plus d'une) personne et en utilisant une (ou plusieurs) parties de son corps. Il est important qu'une fois fusionné au groupe vous gardez un contacte physique à l'ensemble jusqu'à la fin de l'activité.

N'inquiétez-vous pas, vous allez avoir plusieurs occasions de changer votre contacte physique avec l'ensemble dans la phase suivante.

C'est comme si vous étiez de nombreuses petites îles fusionnées ensemble pour faire une grosse île puissante qui ne bouge pas.

Une fois que l'ensemble du GA est sur scène (connecté et figé) nous passerons à la deuxième phase.

PHASE DEUX ** LA TRANSFORMATION

Changer de pose

PHASE DEUX – TRANSFORMATIONS

J'exige des transformations rapides et convaincantes : Au timbre sonore (sonnette), vous devez changer de position neutre et de point de contact avec votre ensemble. Si vous voulez, vous pouvez garder votre **direction de regard** sur le même objet toute au long de la phase de transformation et/ou en choisir une autre à chaque transformation. À vous de décider.

À chaque timbre vous allez vous transformer dans une autre **position neutre figée** en demeurant connecté à l'ensemble.

Je sonne : « Ding! » et vous n'avez qu'une seconde pour faire votre transformation.

N'ayez pas peur d'expérimenter avec les niveaux : debout, assis, étendu sur le sol.

Je vous averti que les résultats des transformations peuvent être parfois cocasses et même embarrassants.

Alors, même si une transformation vous laisse accroupis avec une paire de fesse à 2 centimètre de votre nez... essayez de rester concentré.

Je vous assure que ce ne sera pas la première fois que je témoigne de cette situation.

Vive le théâtre et le travail d'équipe!

Je sonnerai le timbre une dizaine de fois et si vous êtes bon j'enchaînerai avec la phase finale que j'expliquerai à ce moment là.

On est prêt?

Puisque que les élèves sont saturés d'informations et que la dernière phase est facile à saisir, il est préférable d'expliquer les directives et consignes de cette troisième phase lorsque l'ensemble à accompli les deux première phases.

PHASE TROIS * L'EFFONDREMENT**

PHASE TROIS – EFFONDREMENT

Effondrement fluide et constant : Au compte de trois, l'ensemble doit se laisser tomber lentement au sol d'une manière fluide, continue, sans interruption et en maintenant vos directions de regard jusqu'à la fin.

Ne regardez surtout pas autour de vous pendant l'effondrement. Restez concentré. Où, ou sur qui vous allez atterrir n'es pas important. Puisque vous tombez de façon lente, fluide et en unisson, personne ne se fera mal.

Donc, au compte de trois, vous prenez une grande respiration et vous vous laissez tomber lentement au sol d'une manière fluide, continu, sans interruption et en gardant, je répète, votre direction de regard jusqu'à la fin.

Une fois l'ensemble se retrouve au sol, j'éteindrai l'éclairage. Cela signifiera la fin et la réussite de l'activité de l'équipe.

IV ÉTAPE RÉTROACTION

Période de questions et commentaires sur ce qui a été témoigné à la fois comme GA et GS.

Préparation pour les deux cours suivants.